Drakar & Demoner™

KAMPANJBOK

15 NYA YRKEN
VÄSEN & KREATUR
LEVANDE TATUERINGAR
CEREMONIELL MAGI
KRANIUMBORRAR OCH
ANNAN UTRUSTNING
SAMT MYCKET MER!

Inne-
håller
äventyr!

DVÄRGAR I CHRONOPIA

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KONCEPT
Michael Stenmark
Johan Sjöberg

KONSTRUKTION
Johan Sjöberg

OMSLAG
Stefan Thunberg

ILLUSTRATIONER
Adrian Smith
Nils Gulliksson
Michael Stenmark
Jens Jonsson
Jamie Sims

KARTOR
David Hanson

ORIGINAL
Marcus Thorell

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

CHRONOPIA
Bill King
Michael Stenmark
Nils Gulliksson
Henrik Strandberg

PROJEKTLEDNING
Stefan Ljungqvist

INNEHÅLL

1. HUR DU SKAPAR EN DVÄRG SID 2

2. KLANERNA SID 18

3. STUBBSTAN SID 29

4. VÄSEN SID 60

5. UTRUSTNING SID 69

6. EN DÖD MANS HEDER SID 75

Copyright © 1996 Target Games AB. Tryckt i U.S.A.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kapitel Ett: Hur du skapar en Dvärg

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en dvärg utan du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din rollperson. Här presenteras dock regelförslag, femton nya dvärgyrken (ytterligare två fanns med redan i Vapen & Rustningar i Chronopia), nya färdigheter och nya och bättre särskilda förmågor speciellt anpassade för dvärgar – allt för att du som dvärg skall kunna uppleva spännande äventyr i Chronopia. Allt detta är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer – dvärg, veteran eller hjälte.

Dvärgen är en vanligt förekommande person på Stubbstans gator. Han kan vara en ung hantverkare, fiskare, advokat, präst, klankrigare eller grävare. Förmodligen har han alldeles nyligen inlett sin äventyrarkarriär och det är därför långt ifrån säkert att han någonsin varit utanför Stubbstans murar. Alver, wongoser, Arenan, troll, Klingornas allians – allt är för honom berättelser snarare än något verkligt. Även om han vet att de finns där ute.

Veteranen är en av de bästa inom sitt gebit och inte bara Stubbstan – utan hela Chronopia är hans tummelplats. Han har bekämpat bestarna från Sid vid Porten, stått vakt vid Bergkonungens palats, besökt avlägsna dvärgkungadömen, nedgjort Lysanders trupper på Plaza Otis, vunnit segrar på Arenan och jagat Liftraser genom de tusen underjordiska sjöarna.

Hjälten är just – en hjälte. Han är utvald av Atum, Lothan eller Umbard att se till att deras evangelium inte besudlas, även om han kanske själv inte ännu är medveten om det. Han kommer att fylla de dvärgiska legenderna och sångerna med sitt namn, för evigt skriva in sig i historiens rullar. Om han inte redan gjort det är han förutbestämd att uträtta stordåd utan motsvarighet i dvärgisk berättartradition.

Ras

För att kunna använda de här reglerna verkar det onekligen vettigast att skapa en dvärg. Om du vill använda exempelvis de yrken för att skapa en rollperson som tillhör en annan ras får du göra vissa modifikationer på egen hand.

Att vara dvärg

Att vara dvärg är inte lätt – särskilt inte i Chronopia. Människor, alver, wongoser, troll, orcher och annan ohyra är fyllda av fördomar om dig och ditt folk. Du har hört sägas att de tycker att ni är egensinniga, giriga, snåla, malliga, men att de aldrig vågar säga det till er eftersom ni har ett fruktansvärt temperament och stora, välslipade yxor. Själv skulle du inte ha överdrivet mycket emot att läxa upp någon av de där dreglande, oborstade, dekadenta och illaluktande barbarerna.

Du lämnar inte gärna Stubbstan i onödan, om du inte är lagd åt det mer äventyrliga hållet, utan föredrar att arbeta och dricka öl med dina klanbröder, stamfränder och gelikar. Dessutom är allt i den stora staden mycket större än vad du är van vid (om du inte ger dig ner i wongosernas kvarter förstås) och även om du har utmärkt kondition kan människornas trappor ibland bli tröttande för dina kraftiga men korta dvärgben. Det du värderar högst av allt är den gemenskap du och ditt folk har – en gemenskap få saker skulle kunna få dig att ge upp. Och som kanske bekräftas allra starkast i er gemensamma religion, er tilltro till skaparen Atum och hans panteon.

Om du inte tillhör klan Dolin eller Dunsir ogillar du öppna vatten mer än något annat – möjligtvis undantaget de Hängivna och de smutsiga grottrollen. Dödens ändlösa djup skrämmer dig och det skall mycket till för att du skall ge dig ut på de stora haven – bara att färdas i Rikets kanaler är en själslig prövning för dig.

Kort sagt: du är inte som andra, andra är inte som du och även om ni har svårt att lära er det upprätthåller det ömsesidiga föraktet en balans mellan ditt folk och de andra.

Ålder

Ålder fungerar precis som i grundreglerna.

Kön

Kön fungerar precis som i grundreglerna. Hos dvärgarna är kvinnorna dock mindre jämställda än hos övriga chronopiska folk. De utgör bara drygt en fjärdedel av befolkningen och arbetar företrädesvis i hemmet, på hotellen, advokatkontoren, bankerna, restaurangerna och tvättinrättningar. Att en dvärgisk kvinna drar på sig rustningen och kämpar vid männens sida eller ger sig ned i gruvorna tillhör ovanligheterna. Att de inte har kriget som yrke gör dock inte dem till sämre krigare. De flesta dvärgiska kvinnorna skulle göra processen kort med en medelmåttig gängkrigare eller ett mediokert hyrsvärd.

	Dvärg	Veteran	Hjälte
BP	**125**	**150**	**175**
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	**1**	**2**	**2**

Grundegenskaper

Grundegenskaper fungerar precis som i grundreglerna.

Kroppspoäng

Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna.

Skadebonus

Skadebonus beräknas på samma sätt som i grundreglerna.

Förflyttning

Förflyttning beräknas precis som i grundreglerna.

Socialt stånd

Socialt stånd beräknas på samma sätt som i grundreglerna. Du kan dessutom få vissa bonusar beroende på vilken klan du tillhör.

Startkapital

Startkapital beräknas som i grundreglerna. Du kan dessutom få vissa bonusar beroende på vilken klan du tillhör.

Syn och hörsel

Att kunna se och höra är en förutsättning för att överleva i Chronopia. Som advokat och banktjänsteman är det viktigt att kunna läsa det finstilta i kontrakten, lagböckerna och räkenskaperna. Syn påverkar CL i avståndsvapen, Finna dolda ting och Upptäcka fara. Hörsel påverkar FV i Lyssna och Upptäcka fara. Modifikationerna är kumulativa, vilket innebär att en person med både Nedsatt hörsel och Dålig syn får sammanlagt +3 i Upptäcka fara.

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

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SYNTABELL

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

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

HÖRSELTABELL

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

* Modifikation till CL i Upptäcka fara och Lyssna.

KLAN

Klanväsendet är en central del av den dvärgiska tillvaron i Chronopia. Klantillhörigheten är en minst lika viktig del av en dvärgs identitet som hans yrke eller sysselsättning. För att avgöra vilken klan din dvärg tillhör slår du ett slag på tabellen och läser av resultatet. Samtliga namngivna klaner beskrivs utförligt i kapitlet Klanerna. Medlemmar av dessa klaner får också en extra särskild förmåga (särskild tabell finns vid varje klanbeskrivning). Om du inte vill slå kan du givetvis välja klan istället (tänk på att ditt val av klan i viss mån begränsar dina valmöjligheter vad gäller yrken).

1T100	KLAN
01-09	BODRIN
10-15	BORD
16-17	CADOR
18-21	DOLIN
22	DORD
23-27	DORGAN
28-35	DULIN
36-40	DUNSIR
41-44	FODRUN
45-48	MORGRIM
49-56	MINDIR
57-61	TYMAR
62-66	VANDOR
67-69	ZODAN
70-00	ANNAN

YRKEN

Yrke fungerar nästan på samma sätt som i grundreglerna, med ett undantag. Det som är nytt – förutom alla nya, spännande yrken – är Startutrustning. Vid varje yrke anges ett mindre antal föremål som varje utövare av det yrket automatiskt får (det kostar alltså ingenting extra för din rollperson), av den enkla anledningen att de inte skulle kunna klara sig utan den. De nya yrken som presenteras här är ingen ersättning för de yrken som presenteras i grundreglerna och de två dvärgyrken (hedersvakt och smidesmästare) som presenteras i Vapen & Rustningar, utan ett komplement till dessa. Typiska dvärgyrken i grundreglerna är gladiator, hantverkare, krigare, köpman (för pengarnas skull!) och lärd man (för diskussionernas skull!). Dvärgiska barder är ovanligt, likaså tjuvar, gycklare och lönnmördare (ärlighet är tillsammans med tapperhet den högsta dygden). Dvärgiska magiker är exceptionellt ovanligt, även om det förekommer (det finns faktiskt en magikerskola i Stubbstan).

Många av yrkena är smala och dessutom knutna till en särskild klan (exempelvis tillhör fiskare nästan alltid klan Dolin, bärsärkar klan Zodan, grävare klan Durban, klan Vandor eller klan Dulin), men de är alla mer eller mindre intimt knutna till Stubbstan och det underjordiska kungariket – något som inte med nödvändighet gäller för de yrken som presenteras i grundreglerna (bland dvärgar såväl som bland andra folk finns det avfällingar och utstötta). Till skillnad från de yrken som förekommer i Vapen & Rustningar och Magi i Chronopia är många vanliga civila yrken (glöm dock inte att "alla dvärgar är krigare". För dig som väljer att skapa en advokat, fiskare, ingenjör, medicus, värdshusvärd eller liknande kan det vara värt att fundera över hur du kombinerar ditt yrkesutövande med ditt äventyrande, eller om du kanske har slutat fungera aktivt i ditt yrke för att med kropp och själ kunna ägna dig åt problemlösning. Ett dvärgiskt värdshus är ingenting som kan skötas på halvtid med vänsterhanden.

Glöm inte att dvärgar automatiskt får Geologi och ett valfritt Hantverk som primära färdigheter.

ADVOKAT



Du är en av Chronopias mest luttrade lagvrängare – en dvärgisk advokat. Decenniers studier av decimetertjocka lagböcker, tusentals fallbeskrivningar, Drovils tips till den listige advokaten och tunga, dammiga luntor har gett dig förmågan att osvikligen hitta ett kryphål, var du än letar – och dessutom kunna tänja det så mycket att åtminstone ett normalstort troll kan ta sig igenom.

Din uppgift är att i klanens namn och med lagens hjälp (såväl den kejserliga som den kungliga) försöka lösa konflikter, reda ut missförstånd och tala om för folk och få när de har rätt och när de har fel, när de får leva och när de skall dö. Visserligen är den kejserliga lagen ofta ganska entydig ("Han som hädar kejsarens namn skall dö"; dekret 23) och i sådana lägen vet du lika väl som alla andra att inte ens den skickligaste advokat kan rädda illgärningsmannen. Men minst lika ofta är den en lika svårtolkad som en schizofren goblin ("Den som står under den sjätte månen skall sväras fri från ansvar, men om piparen stämmer upp, ändå bära bördan"; dekret 678).

Till vardags plöjer du igenom lagböcker med minutiös noggrannhet, hjälper dina klanfränder (givetvis mot rimlig ersättning) och utomstående (mot betydligt rimligare ersättning) med problem rörande stenrika släktingars frånfälle, sonens otillbörliga flirtande eller makens otrohet (något

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

som inte är straffbart i hela Chronopia, men väl i vissa stadsdelar – exempelvis Boridia), deltar i klandomstolens sammankomster som lagman eller hjälper Chronopias starka män att sluta affärs– och krigsavtal. Avtal som är kända för att inte brytas, eftersom både du och din klan gladeligen låter er dödliga vrede skölja över den som är dum nog att inte visa respekt för ert arbete.

YRKESFÖRMÅGA

Den dvärgiske advokatens yrkesförmåga är hans förmåga att alltid ha svar på tal i situationer där det legala i hans eller hans vänners handlingar ifrågasätts. Han har därför alltid +5 i CL på Bluffa och Övertala i sådana situationer.

YRKESFÄRDIGHETER

- Administration
- Historia
- Kulturkännedom
- Läppläsning
- Lärdomsfärdigheter (2)
- Räkning
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Advokaten har alltid med sig ett otal lagböcker burna av en mulvak som följer advokaten vart han än går. Han har också ett mindre kontor och allt som hör därtill – papper, pennor, bläck, sigill o. s. v.

• I Chronopia hjälper det inte ens att spela sinnessjuk (något som fungerar utomordentligt väl på många andra platser i den kända världen) för att undanslippa lagens vanligaste straff: Döden. Här är nämligen straffet för sinnessjukdom enligt det 276:e dekretet just döden (om man inte har råd att betala en plats på något av stadens fashionablare rekreationshem (läs: dårhus) förstås.

• I Stubbstan gäller inte bara kejsarens lag, utan också konungens lag. Konungens lag tillämpas framför allt på de punkter där den kejserliga lagen är otydlig eller obefintlig. Konungens lag är underställd den kejserliga lagen och skulle det någon gång ske något så olyckligt som att de föreskriver olika straff för ett begånget brott gäller alltså alltid den kejserliga lagen och inte den kungliga.

• Chronopias otaliga lagar kan tolkas på en rad olika sätt, något som gett upphov till skolbildningar och lärostrider inom juridiken på samma sätt som de förekommer inom magin (se Magi i Chronopia) och religionen. Den ledande dvärgiska lagskolan kallas Dorvatskolan efter dess grundare dulinadvokaten Dorvat.

Agent



Du är en av dvärgkungens agenter, en medlem av Kungens hand och av Stubbstans befolkning kallad för svartskägg, på grund av att du som en solidaritetsgest låtit färga ditt skägg i samma färg som dina kungatrogna bröder: svart. Tillsammans med dina kolleger (det är vad ni inom Tjänsten kallar varandra) rycker du in där Hedersvakten (beskrivs i Vapen & Rustningar i Chronopia) inte räcker till eller där det finns risk att de kommer att tvingas överskrida sina befogenheter och där det finns något begravt vars vila inte bör störas av rundhänta kåpare. Må vara att hedersvakterna är betydligt mer populära hos folket än vad ni är – folket säger att de inte litar på svartskäggen, att de ser er närvaro som ett dåligt omen, betraktar er som bringare av olycka. Allt det där kanske är sant, men det är inte en ursäkt god nog för att ni skall avstå från att använda er makt. Inte heller för att vila på lagrarna bara för att det finns risk för att gemene man kommer i kläm.

Med ett brinnande engagemang, ett kallt yttre och ett knivskarpt intellekt jagar du reda på konspirerande klanfurstar, ohederliga hedersvakter och advokater, rufflande grävare, Sidsekter, irrläriga präster, Hängiva agenter, uppviglande åldermän, fifflande affärsmän, intrigerande byråkrater, infiltrerande alver och ser till att göra processen kort med dem.

Rikets säkerhet framför allt är din paroll. Det finns inget krav så högt, inget dåd så ont, inget uppdrag så smutsigt att du inte utför det. Varje sak har sitt pris – och för bergkonungens och Rikets sak är du beredd att betala det högsta.

YRKESFÖRMÅGA

En agent har en i det närmaste osviklig förmåga att få folk att säga det han vill höra, även om de själva inte vill, och dessutom blåljuga för att få dem att säga det. Han har därför alltid +5 i CL på Bluffa, Muta och Övertala. Han har dessutom gladiatorns yrkesförmåga (se sidan 20 i grundreglerna).

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Dra vapen
- Giftkunskap
- Låsdyrkning
- Muta
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

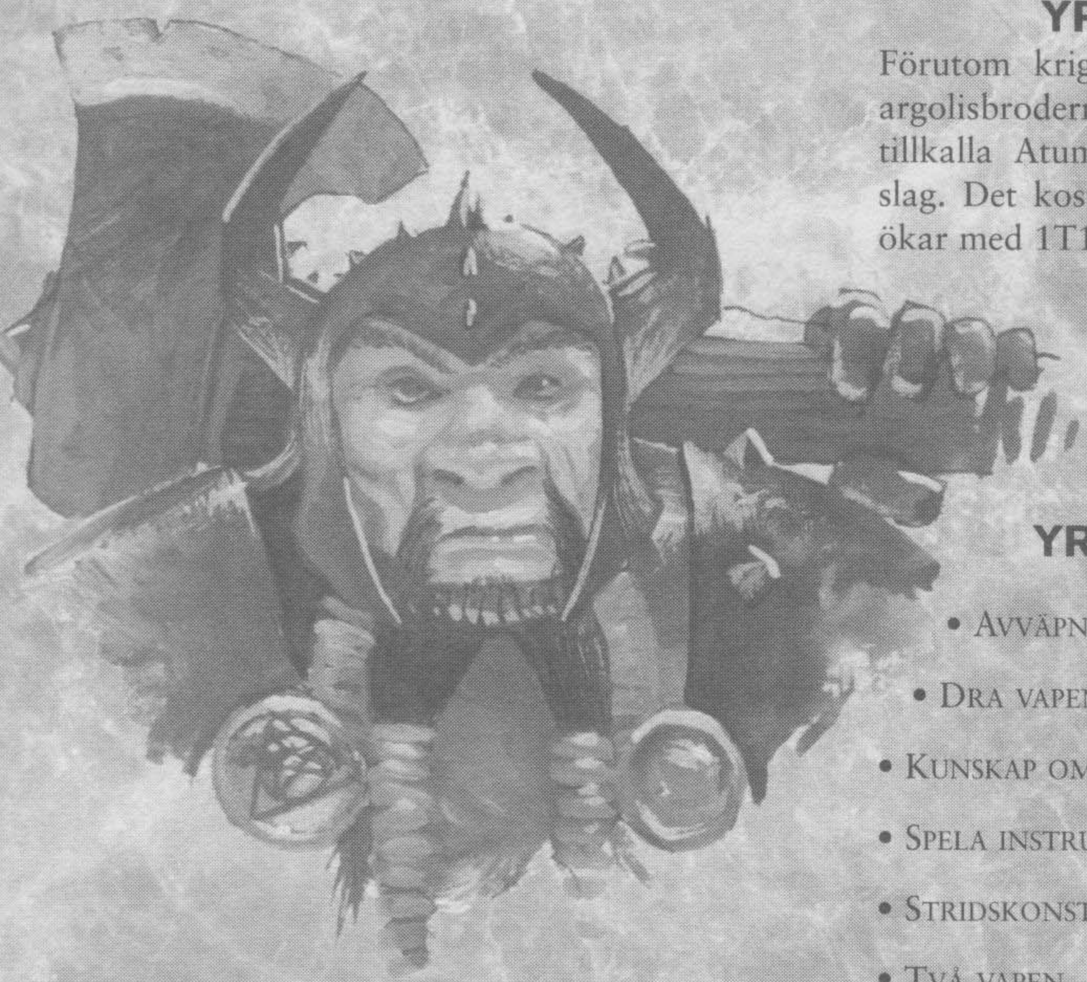
Agenten får ett par dvärgiska kastknivar, diskreta mörka kläder, ett dyrkset, några doser gifter (bl. a. Svart lotus) och ett valfritt handvapen.

• Svartskäggen är lika avskydda som fruktade, men det är bara Hedersvakterna som vågar visa sin avsky öppet. Motsättningen mellan Stubbstans två viktigaste ordningsmakter gör att både en och annan illgärningsman mer än nödvändigt kommer undan (även om Stubbstan garanterat är den säkraste delen av Chronopia – möjligen med undantag av Evighetspalatset). Dessutom har motsättningen utnyttjats av de Hängivna som värvat ett stort antal agenter i Hedersvaktens led. Eftersom ansvaret för internutredningarna ligger på Kungens hand försvåras deras arbete väsentligt av motsättningen och det har gjort att det stora flertalet av agenterna än så länge lyckats undgå upptäckt.

• Ingen utom svartskäggen själva vet var deras beryktade högkvarter är beläget. Vissa har spekulerat i att det är beläget i Bergkonungens palats, andra menar att det ligger bortom Porten långt under den förbjudna gruvan. Det enda som är säkert är att för att hitta dit måste man ta sig igenom ett gigantiskt tunnelsystem fyllt med förrädiska lönngångar och dödliga fällor som blivit många nyfiknas död. Även en och annan oförsiktig agent har strukit med.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ARGOLISBRODER



Du är en argolisbroder – en väktare av den Heliga katedralen och förvaltare av Atums mandat. Ditt liv har du valt att viga i tjänst åt riket, kungen, prästen, katedralen och Atum – i omvänd ordning. Redan som ung klankrigare sökte du medlemskap i Argolisordens gemenskap, men precis som alla andras avslogs dina fyra första ansökningar. När du väl, efter femton års troget tjänstgörande i såväl klangardet, Hedersvakten och Stubbgardet fick din ansökan beviljad var du en av de få som klarade inträdesprovet och fick tillträde till ordens hemligheter och mysterier. Som invigd lämnade du världen utanför för en annan verklighet, reserverad endast för ett fåtal utvalda. Under de otaliga mystiska riter, ceremonier, offerritualer och initiationer som du deltagit vid har du skådat Atums sanna ansikte mer än en gång och varje gång översköljts av hans skönhet och styrka.

I ditt värv strävar du ständigt efter att frälsa och upplysa dina dvärgafränder. Väckelse och omvändelse från den materialism som plågar många dvärgars samvete. Även om inte lagen tillåter det skulle du vara beredd att utöva svärdsmission, det är ju otvivelaktigt en skam att inte Atums utvalda folk infinner sig i katedralen för att lyssna till kardinalen som talar med hans röst.

Ett av dina kall är också att skydda dina dvärgafränder, de Utvalda, från den ondska som utifrån hotar att ödelägga Riket. Därför beger du och dina ordensbröder ofta ut på korståg på Chronopias gator för att rensa upp bland alver, troll, gobliner, svartkonstnärer och Hängivna. De främsta Argolisbröderna får möjlighet att ingå i Portväktarna.

YRKESFÖRMÅGA

Förutom krigarens yrkesförmåga kan också argolisbrodern upp till fem gånger varje dag tillkalla Atums kraft i ett extremt kraftfullt slag. Det kostar 3 PSY per gång och skadan ökar med 1T10.

YRKESFÄRDIGHETER

- Avväpna
- Dra vapen
- Kunskap om Atum
- Spela instrument
- Stridskonst
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Skinande rustning, valfritt handvapen och avståndsvapen, tabard, pergamentrulle med Ord, instrument.

- Argolisbröderna har under sin religiösa utbildning en mentor som ständigt diskuterar filosofiska problemställningar med dem och försöker öppna deras ögon genom att föreskriva läsning av Ordet, dvärgarna religiösa texter. Adepternas favoritord (visdomsord vill säga) nedtecknas av mentorn på en pergamentrulle som argolisbrodern sedan ständigt bär med sig.
- Argolisbröderna är inte bara fruktansvärt duktiga krigare utan också duktiga musiker. Sång och musicerande är nämligen en mycket viktig del i den dvärgiska gudstjänsten och eftersom soldater i fält måste kunna hålla sina egna gudstjänster, lär sig samtliga argolisbröder ett hundratal hymner utantill. Det är inte ovanligt att de överraskar sina motståndare med att anfalla sjungande.
- Argolisbröderna tränas i Atums väg, en stridskonst bestående av vapenteknikerna Boridushugg, Krafthugg, Stromanfall och Stålsättning. (Beskrivs närmare i Vapen och Rustningar i Chronopia.)

BÄRSÄRK



Du är raseriet personifierat – en bindgalen, vildsint, dreglande, ylande krigare utan några som helst hämningar: en dvärgisk bärsärk. Tillsammans med andra likasinnade utgör du en dvärgisk minoritet som ofta möts med skepsis av andra dvärgar. Det är långtifrån alla kla-ner som accepterar bärsärkar, någonting som du är mycket medveten om – men som bara bidrar till att stärka dig i din egen identitet. Något annat liv än det som bärsärk är inte möjligt för dig, det vet du.

De andra (de vanliga dvärgarna) kallar dig för khûd – galning. De berättar hur ni äter förbjudna svampar och köttet efter era fallna fiender, ikläder er andras hud, drar kraft ur era levande tatueringar, tar skalper och andra souvenirer från era motståndare, står i kontakt med de mörka krafterna från Sid och är besatta av illvilliga förfädersandar. En del är sant, annat inte – men det mesta har ett korn av sanning i sig.

I stridens hetta förlorar du all kontroll och blir en vansinnig, fradgasprutande dödsmaskin som fullkomligt obarmhärtigt nedgör dina fiender till sista man. Du hugger, biter, sparkar, spottar och fräser med hysterisk frenesi och är i det närmaste outtröttlig – i alla fall så länge en vision av blod hägrar i fjärran. När du och dina bärsärkabröder kommer stormande över slagfältet skingras fienden som höstlöv för en tidsstorm. Bara sanna fanatiker ser någon djupare mening i att bli sönderslitna av blodtörstiga barbarer.

YRKESFÖRMÅGA

Bärsärken har krigarens yrkesförmåga (se sidan 22 i grundreglerna). Han får en, två eller tre levande tatueringar beroende på vilken erfarenhetsnivå han valt. Tatueringarna väljs i samråd i SL.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

YRKESFÄRDIGHETER

- Bärsärkagång
- Dra vapen
- Drogkunskap
- Hantverk (1)
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (4)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En bärsärk bär alltid med sig sina favoritvapen och ett i hopplock av rustningsdelar. Tre doser av valfria svampar.

• Bärsärkarna möts med viss skepsis av de övriga dvärgarna på Chronopias gator – de upplever dem som labila och galna, vilket faktiskt är en ganska träffande beskrivning. Det är givetvis inte bara klan Zodan som har bärsärkar, men det är deras bärsärkar som är de i särklass mest beryktade (och extrema, bör kanske tilläggas). Underligt nog har det gjort att kungen beslutat att undantaga bärsärkarna från flera konungsliga och kejserliga dekret, något som underligt nog tydligen inte fått mothugg från mannen i Evighetspalatset.

• En gång för drygt hundra år sedan lyckades alvhuset Cerias hyra en legion zodiska bärsärkar för ett legouppdrag. Ingen vet hur det gick till, men det ryktas att man gick via kungen. Bärsärkarna skulle tillhöra frontstyrkorna i ett öppet angrepp mot det mänskliga handelshuset Turiens, ett slag Cerias inte hade råd att förlora. Det hela slutade med förkrossande förluster för båda sidor – de enda som stod kvar på slagfältet (Plaza Tormolin) när dammet lagt sig var de blodiga och utmattade bärsärkarna. Alla andra hade flytt eller låg döda och lemlästade på kullerstenarna.



Fiskare



Du är en fiskare, en av de otaliga flitiga, målmedvetna, råbarkade sjöbusar som dagligen förser Rikets innevånare med den mat de behöver. Tidigt på morgonen lägger du ut från kajen med snuggan i mungipan och ger dig ut på det dimbeslöjade underjordiska havet med din lilla fiskebåt. Efter dagens värv återvänder du – ofta långt innan de flesta vaknat – med din fångst av borrare, taggfisk, bastufisk, korpare, udder och säljer den till morgontrötta dvärgafruar i Fiskepalatset.

Den som tror att livet på den underjordiska sjöarna, i kanalerna och på haven är riskfritt bedrar sig storligen. Under vattnets mörka yta ruvar otaliga faror som med spänning väntar på att få sätta tänderna i ett stadigt dvärgiskt lår. Det berättas om det fruktansvärda vattenvidundret Liftraser, om blekhajar på upp till tjugo meter, om flygande djävulsrockor och elaka vattenormar. Du har både sett dem och kämpat mot dem. Mer än en av dina bästa vänner har setts försvinna under ytan i käftarna på en blodtörstig klippare. Därför är du inte bara en skicklig fiskare, utan också en duglig krigare som vet att ta vara på sig själv även om du är medveten om att självaste Liftraser nog skulle bli dig övermäktig.

Så gott som alla fiskare tillhör klan Dolin.

YRKESFÖRMÅGA

En fiskare är van vid havet och dess nycker (även om det är sällan som det blåser upp till storm på de underjordiska oceanerna). Därför kan han inte bli sjösjuk och får inget minus på sina färdigheter vid strid på eller under vatten. Han kan utan problem hålla andan i upp till fem minuter.

YRKESFÄRDIGHETER

- Fiska
- Hantverk (1)
- Knopar
- Navigering
- Simma
- Sjökunnighet
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Fiskaren har alltid en mindre dvärgisk fiskebåt med en sänkhåv, tillhörande fiskenät, ryssjor, skaldjursburar, krokar, metspön, rep och en stor fiskekniv.

• Enligt dvärgisk tradition är de underjordiska sjöarna tusen till antalet och den som har färdats på dem alla skall inte längre behöva frukta Umbards vrede (även ett smärre jordskalv kan få det att gå höga vågor under jord). Inte heller skall han löpa risken att återfödas i en fisk, utan för alltid få vila i frid i sin grav, eftersom han så många gånger trotsat döden.

• Fiskare använder sig inte av heraldiska vimplar enligt sedvanlig chronopisk tradition, utan man använder sig istället av interna graderingar med hjälp av bl. a. fiskben och ceremoniella krokar som man fäster på band. Av beteckningarna kan man avläsa hur länge den gode dvärgen varit fiskare, hur många turer han gjort, vilka vattenmonster han mött och hur många fiskarvänner han förlorat till sjöss.

• En gång varje år utspelas ett fascinerande skådespel i någon de dvärgiska hamnarna. Det är klan Dolin som spelar upp Dolins fiske, den berömda berättelsen om hur hjälten Dolin dukar under för havsvidundret Liftraser. Klanens furste spelar rollen som Dolin och till sin assistans har han klanens främsta krigare. Fiskarna manövrerar en jättelik liftraserdocka som – till skillnad från i myten – fångas och tillintetgörs av klanfursten.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

GRÄVARE



Du är det dvärgiska samhällets stöttepelare, en av de som gett ditt folk de ofantliga rikedomar som ni besitter. Både natt och dag har du, ibland med fara för ditt eget liv, arbetet så att svetten lackat, hackan glött och gnistorna och flisorna sprutat. Du har letat efter och funnit både guld, silver och koppar, svart gas, kol och lirium. Och du har genom de smala, mörka vindlande gruvgångarna tagit dig längre ned under Chronopia än de flesta andra och mer än en gång konfronterats med underjordens ohyggliga fasor.

Livet i gruvan har härdat såväl din kropp som ditt sinne. De många ensamma timmarna i mörkret med hackan som enda sällskap har gjort dig till en starkare och mer handlingskraftig person än du var tidigare. Du låter ingenting komma emellan dig och ditt mål och om det är någon som ifrågasätter det du säger (annat än om det är din förman som du givetvis både respekterar och vördar) kan han räkna med att få känna din vrede – ofta kanaliserad genom gruvhackan (vilken för övrigt fungerar alldeles utmärkt i strid mot både orcher, grottroll och galna gobliner).

Gruvan har kommit att bli något mer än en arbetsplats för dig. Du ser den som ett hem, särskilt som du ofta stannar på gruvorten i veckor, månader, ja, kanske till och med år innan du söker dig upp till markytan eller Riket för att träffa andra dvärgar, njuta frisk luft och skåda den klarblå chronopiska himlen. Under jorden njuter du av ensamheten, gemenskapen med de andra grävarna, avskildheten, de hallucinogena svamparna, de många partierna bräde och allt annat underbart som dväljs i mörkret.

YRKESFÖRMÅGA

En grävare slåss obehindrat i mörker, även kolmörker (han jobbar oftast i mycket svagt eller inget ljus alls). Hans långa vistelser under jord har också gjort att han ofelbart kan hitta till närmaste gruvort, mineralåder, lufthål o. s. v. och därför omöjligen kan gå vilse i underjorden. Väl ovan jord fungerar hans sinnen inte bättre än en vanlig dvärgs.

YRKESFÄRDIGHETER

- Drogkunskap
- Hantera fällor
- Knopar
- Schack & brädspel
- Spela instrument
- Vapenfärdigheter (3)
- Överlevnad (i underjorden)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En grävare har med sig en grävarhjälm, sina kraftiga grävarkängor (+1T2 i närstrid), en hacka, en tjutare, handvapen och en lätt läderrustning.

• Vissa av de dvärgiska gruvorterna ligger så djupt att det tar dagar att ta sig upp till städerna och Stubbstan genom de ofantliga gångarna. Därför väljer många grävare att stanna på gruvorterna under längre tider och bara återvända till familjen på helgdagar, högtidsdagar och vid större och längre festligheter.

• Det händer ofta att en eller flera grävare försvinner utan att lämna några som helst spår efter sig. Ibland ligger verktygen kvar, men grävarna är borta för evigt. Prästerna menar att sådant händer varje gång man närmar sig Sid, det ondas boning som omgärdar vår verklighet, andra säger att det är berget som har tagit bot för det dvärgarna berövat det och vissa menar att det är de Hängivna. Hur det egentligen ligger till vet bara de stackars försvunna dvärgarna.

• Alla klankrigare gör någon gång gruvtjänst. Det innebär att de följer med klanens grävare för att skydda dem från angrepp från illaluktande grottroll och andra okända faror. De medföljande klankrigarna har vid flera fall räddat livet på grävare – även om dessa också är dugliga krigare. Alla är dock överens om att det inte är grottrollen som är orsaken till de mystiska försvinnandena. Vore det så skulle doftspåren ligga kvar i veckor.

INGENJÖR



Du är en av de få som behärskar den dvärgiska teknologins alla hemligheter, vet vilka muttrar man ska skruva på, vilka reglage man ska vrida, spakar man ska dra i, knappar man skall trycka på och kedjor man skall olja. Inget tekniskt problem är för svårt för dina oljiga fingrar, välkalibrerade ögonglas och feta, stripiga hår. Du kan bygga en livsfarlig dödsmaskin av en öltunna, få ekbord att flyga med flaxande vingar och en vedspis att bli en väl fungerande destilleringsapparat. Ditt liv består av kugghjul, skruvar, rattar, muttrar, turbiner, generatorer, fjädrar och kedjor. De timmar som inte spenderas i ritverkstaden med framtagande av genialiska banbrytande uppfinningar, i pumpstationerna med reparationer eller med tunnelsprängning, brobyggande och husritande är lätträknade och lättigenkänneliga – det är de få timmar du tillbringar i sömnens famn.

Du kan vara en frilansande viktigpetter eller en galen forskare som gör allt i vetenskapens namn för att nå nya landvinningar inom sitt specialområde (goblinrensare, kloakturbiner, talande och torkande avträden, säkerhetssängar). Du kan arbeta för din klan eller för kungen, eller kanske för någon av de rika handelsfurstarna som styr det övriga Chronopia – den del som ligger utanför Stubbstan och Riket, där du bor. Kanske arbetar du till och med för kejsaren. Oavsett hur du förtjänar ditt levebröde är din omvärld oerhört imponerad av ditt och dina ingenjörsbröders tekniska kunnande. Det finns ett chronopiskt talesätt som svarar på frågan om varför så få dvärgar lär sig använda magi och samtidigt framhäver det många dvär-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

gar har hävdat i alla tider – dvärgar behöver inte magi eftersom deras maskiner är långt mäktigare än någon magiker kan bli.

YRKESFÖRMÅGA

Ingenjörens yrkesförmåga är hans osvikliga förmåga att kunna laga i stort sett allt som går sönder – även det som verkar vara krossat bortom igenkännbarhetens gräns. Förmågan gäller bara icke-magiska föremål.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Hantverk (2)
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Räkning
- Teknologi
- Vapenfärdigheter (2)
- Värdera
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En ingenjör bär alltid den blå tunika som visar att han till Kungliga ingenjörsgillet. Dessutom bär han med sig en stor verktygslåda fylld med allt han behöver (kugghjul, stämjärn, skruvmejslar, hammare, spik, tvingar o. s. v.). Vid sidan hänger alltid hans vapen.

• Det är bevisligen så att Kungliga ingenjörsgillet är en av Stubbstans i särklass farligaste platser. Där demonstreras dagligen nya, banbrytande och nyskapande uppfinningar. I regel slutar demonstrationerna med att någon skadar sig, vanligtvis är det uppfinnaren själv som råkar ut för sin skapelses vrede.

• Många av de dvärgiska ingenjörerna ger ett något splittrat och galet intryck – något som man inte skall förvånas över (de ofta ganska splittrade och åtminstone en smula galna). Däremot skall man akta sig för att underskatta dem. Ingenjörsgillet är det gille som nått i särklass störst militära framgångar.

Klankrigare

Du är en av de viktigaste kotorna i din klans ryggrad, en av dess främsta och dödligaste krigare. Du och dina krigarbröder är klanens rustning såväl som hedersyxa. Stolt svingar du din välsmidda stridsyxa för att försvara klanens ära och skydda den mot angrepp från andra klaner, onda alver, perverterade gobliner och gråtmilda grottroll. Förr skall ditt blod färga Stubbstans kullerstenar röda än klanens ära dras i den chronopiska smutsen.

Till vardags står du vakt i klanhögkvarteret – vakande över dess murar, torn och salar, patrullerar kvarteren närmast klanhögkvarteret, fungerar som eskort åt klanhövdingen eller tränar unga klanmedlemmar i vapenkonst. Du driver in skulder, hjälper de nitiska advokaterna med i det närmaste sadistisk entusiasm och bär ständigt klanens färger närmast ditt hjärta.

Din plats i hierarkin har du vunnit genom att hålla klanen högt, göra dina bröder stolta och få dina fiender att både tappa skägget och darra i knävecken. Du har deltagit i såväl gatustrider mot andra klaner som nattliga räder mot illmariga och ondskefulla alver. Säkerligen har du åtminstone under en kortare tid tjänstgjort hos Portväktarna, Hedersvakten, Stubbgardet eller Argolisbröderna. Det må vara hänt att alla dvärgar vet hur man svingar en yxa, men få svingar den lika väl som du.

YRKESFÖRMÅGA

Förutom krigarens yrkesförmåga (se sidan 22 i grundreglerna) har klankrigaren också ett enormt stöd av sina krigarbröder. Den som kröker så mycket som ett hår på hans huvud kommer att drabbas av deras hämnd – kosta vad det kosta vill. Något som gör att folk i största allmänhet ofta drar sig för att bråka med en klankrigare.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Hantera fällor
- Hasardspel eller Schack & Brädspel
- Stridskonst (1)
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (4)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Klankrigaren har alltid ett handvapen, sköld, ett avståndsvapen, en rustning värdig hans rang och klan, samt klanens högtidsdräkt.

• Alla dvärgar är krigare, som någon observant chronopier på besök noterade. Det betyder dock inte att alla krigare till yrket. Klankrigarna är klanens främsta krigare, de som har till uppgift att se efter klanens väl och ve, att bevaka furstepalatset och eskortera klanens advokater till förhandlingar och processer.

• Många klankrigare tröttnar snart på Stubbstans trängsel och Rikets salar – även om de tillsammans är så stora att ingen hinner besöka dem alla under en normal livstid, inte ens en dvärg. När de tröttnar lämnar de sin klanborg med klanmedlemmarnas fulla stöd för att söka lyckan i Chronopia där de ofta blir berömda hyrsvärd, huvudjägare, dödsdansare, tunnelkrigare eller gardeskaptener. På ålderns höst – när de sett mer död och elände än en vanlig människa skulle orka med – återvänder de vanligen hem till Stubbstan för att återförenas med sina klanfränder.

Medicus



Din stora fascination har alltid varit mysteriet livet. Vad väcker det och kanske framför allt – vad får det att släckas? Redan i unga år hängde du i pappas skägg för att få studera vid promedicusen Hunbarox Lefts skola för Livets och dödens vetenskap. Där lärde du dig allt som var värt att lära sig om dvärgkroppen – som faktiskt i stora drag är förvånansvärt lik både människo-, alv-, troll-, goblin- och orchkroppen (wongoser och drakoniter ser ut som om de kommer från en annan värld). Första gången i obduktionssalen var den svåraste, med promedicus minor Tubil framlutad över det bleka, nakna och förvånansvärt livlösa liket. När han försiktigt och målmedvetet öppnade buken och bröstkorgen och blottade inälvorna var det inte alla som stod ut längre, men dig hade fascinationen tagit ett stadigt grepp om och det var med okonstlad glädje och sprudlande energi som du slutförde dina studier.

Du kan spjälka brutna armar och ben, förlösa barn, sy ihop stora sår, skära upp och rensa elakartade varbölder, slita ut både det ena och det andra och amputera det mesta. Med vant öga kan du utan svårigheter avgöra vem, vad

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

och hur en skada uppkommit. Du kan också blanda dekokter av olika slag, både helande och uppiggande – även om du helst lämnar sådant till apotekarna, de vet ju betydligt bättre än du själv vad de gör.

Ditt levebröd förtjänar du på att göra hembesök hos dina patienter, eller låta dem komma ned till din lilla mottagning. Kanske är du klanfurstens livmedicus, eller arbetar hos Kungens hand som obducent och medicus juris. Dessutom forskar du ständigt vidare i livets och dödens mysterier. Det är inte alls ovanligt att du i hemlighet låter dina patienter betala för sina besök med ett löfte om att deras lekamen skall tillfalla dig när de själva fallit ifrån. Vad gör man inte för vetenskapens framskridande?

YRKESFÖRMÅGA

Medicusens yrkeförmåga är att han med ett lyckat slag för Läkekonst kan avgöra hur en skada åsamkats (med vilket vapen, om den som utdelade dolkhugget var höger- eller vänsterhänt, hur lång förövaren var, hur mycket han vägde, om han var en fullfjädrade mästare eller en glad amatör, hans hårfärg o. s. v.). Han kan också konstatera när dödsfallet inträffade med en exakthet på ±10%.

YRKESFÄRDIGHETER

- Administration
- Drogkunskap eller Giftkunskap eller Örtkunskap
- Läkekonst
- Lärdomsfärdigheter (2)
- Räkning
- Schack & brädspel
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En medicus har – förutom sitt vapen – alltid med sig sin medicusväska. I den har han sprutor, elixir, skalpeller, bensågar, kraniumborrar, skalltvingar och bitpinnar.

- Kungens hand har ett flertal medici vid sitt högkvarter. De sysselsätter sig huvudsakligen med att fastställa dödsorsaker, tidpunkter för dödsfall och uppfinna och peka på nya möjliga raffinerade mordmetoder. Mer än en gång har det varit de som hållit i nyckeln till ett falls lösning.
- Nästan alla medici utbildar sig vid Academia Medicinali, eller Skolan för livets och dödens vetenskap som den också kallas, som ligger i Noatuns högre belägna delar. Akademin förestås av den välkände och välrenommerade promedicusen Hunbarox Left, känd bland annat för sina revolutionerande experiment med gobliner som försöksdjur, vilka visade sig ha förvånansvärt mycket gemensamt med såväl dvärgar som alver. Forskningsresultaten ansågs ärekränkande av kyrkan, men eftersom han var, och fortfarande är god vän med den dyre konungen, fick han behålla sin post.

Portväktare



Några oförsiktiga och giriga dvärgar grävde längre ned under Chronopia än de borde ha gjort och släppte lös en fara som kom att hota konung Budin III, hans rike och hans folk. Du är en av dem som kallats in för att se till att de mardrömsmonster som dväljs i underjordens hålor, i Sids helvetiska förgårdar, inte skall få slippa lösa.

Du är en väktare av Porten – en portväktare.

Du har valts ut bland tusentals av de främsta klankrigarna, Argolisbröderna, stubbgardisterna och hedersvakterna för att tjänstgöra vid Porten – Rikets sista utpost mot Sids mörka marker. Ett hedersamt men synnerligen livsfarligt uppdrag. Innan du kom hit var du en mycket erfaren krigare, med ett ärrat sinne såväl som en ärrad kropp, men då hade du fortfarande ännu inte mött något så fasansfullt som Sids horder. Under din tjänstgöringstid vid Porten har du skådat skräckens ansikte fler gånger än du någonsin kunnat drömma om och överlevt. Du har kämpat med monstruösa, förvildade, förvridna kreatur med slemdrypande käftar och klor och huggtänder som välslipade chronosklingor och nedgjort varelser vidrigare än det mest lismande och dekadenta alvyngel.

Den första tiden låg du vaken på nätterna, ofta med bilder av dina sönderslitna kamrater fastetsade på näthinnan, men nu berör inte skräcken och döden dig längre. Att ni alla kommer att dö är något du fått klart för dig – i alla fall förr eller senare – och om man ändå skall dö kan man lika gärna dö för en god sak. Därför är det du håller av allra högst Stubbstan, Riket och din konung – och för dem och dina dvärgabröder är du alltid beredd att ge ditt liv.

YRKESFÖRMÅGA

Förutom att portväktaren har krigarens yrkesförmåga (se grundreglerna sidan 22) är han dessutom totalt orädd och behöver aldrig slå på Skräcktabellen, inte ens under påverkan av magi.

YRKESFÄRDIGHETER

- Avväpna
- Dra vapen
- Hantera fällor
- Heraldik
- Schack & Brädspel
- Vapenfärdigheter (4)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Portväktaren bär portväktarnas traditionella rustning, förnämliga vapen donerade av de främsta dvärgsmederna och sina heraldiska vimplar och emblem. För att roa sig när mörkret vilar har han också alltid med sig sitt dambräde med tillhörande pjäser.

- Porten och dess portväktare är vida kända över Chronopia och om dessa hjältars bragder berättas historier med viss vördnad även i alvernas torn i Meledith. En dvärg som fullgjort sin tjänstegöring vid Porten kan räkna med att var som helst i hela Chronopia få mycket betalt, vad han än väljer att göra – även om Arenan, Klingornas allians och de Stora husen givetvis betalar bäst.
- Det berättas att när det är som allra tystast vid Porten, när mörkrets anstormningar för ett ögonblick avstannat och luften ligger lugn. Då det bara svagt vibrerar av de övernaturliga spänningar som genomsyrar hela atmosfären, ja då händer det någonting underligt. I de ögonblicken kan man höra de Döda själarnas sång, den svaga, smäktande ljuva sång som sjungs av själarna efter de hjältar som stupade under Mörka kriget och stängdes in bakom Porten. Sången skall vara så vacker att man är beredd att trotsa alla faror, att gå genom eld rättvisan när man har hört den. Den är de döda hjältarnas gåva till Portens väktare.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

PRÄST



Du har fått ett uppdrag av gudarna – att sprida deras evangelium till det utvalda folket: dvärgarna, det enda folket i den kända världen som förstår den gudomliga urkraftens vägar och kan förvalta dess mandat. Någonstans djupt under Chronopia vilar en ofattbar ondska som måste bekämpas och du ser det som ditt kall att på gudstjänsterna, mässorna, de timslånga predikningarna och i dina brandtal försöka öppna dvärgarnas ögon, väcka deras känslor och engagera dem i kampen mot Mörkret, Sids horder, få dem att förstå att deras tillvaro är hotad. Men hotet från underjorden är långt ifrån det enda hotet. Hela den chronopiska atmosfären är ett hot mot den dvärgiska särarten och rasens renhet, och du är den som riktar dvärgarnas uppmärksamhet mot detta.

Många menar att det inte är något speciellt med det ni har gjort – valt att leva i en egen avskild stadsdel. De säger åt dig att rikta din blick mot Meledith, wongostaden eller drakonitkvarteren där alver, wongoser och drakoniter gjort samma sak – och om det är därför religionen är så viktig har den redan spelat ut sin roll. Du kan inte annat än skratta. Varken alver, wongoser, drakoniter, högländare, brundusier, faltrakier, troll och gobliner kan undgå att påverkas av Chronopia och dess dekadenta atmosfär. Men ni dvärgar, ni skyddar er från det chronopiska inflytandet genom era rigorösa religiösa regler om vad ni får äta, när ni får arbeta, vem ni får älska och vilka ni får handla med. Det är sådana regler som fått er att lyckas bevara er särprägel och undgått att påverkas utifrån.

Dagarna i ända vandrar du på Stubbstans gator och gör hembesök hos såväl unga som gamla, religiösa som otroende och diskuterar Ordet med dem. Du ger de döende deras sista smörjelse, de nyfödda deras namn och de förälskade din lyckönskan.

YRKESFÖRMÅGA

Prästen kan när omständigheterna är gynnsamma (SL avgör) ge någon Atums välsignelse (eller förbannelse om det skulle vara mer passande). Den välsignade (förbannade) får ±1 i CL på allt han företar sig under de (prästens PSYx1) närmaste stridsrundorna. Han behöver inte heller slå något magifärdighetsslag för att få lära sig Atums väg.

YRKESFÄRDIGHETER

- ADMINISTRATION
- HISTORIA
- KUNSKAP OM RELIGION (1)
- ATUMS VÄG
- LÄRDOMSFÄRDIGHETER (2)
- RÄKNING
- VAPENFÄRDIGHETER (2)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

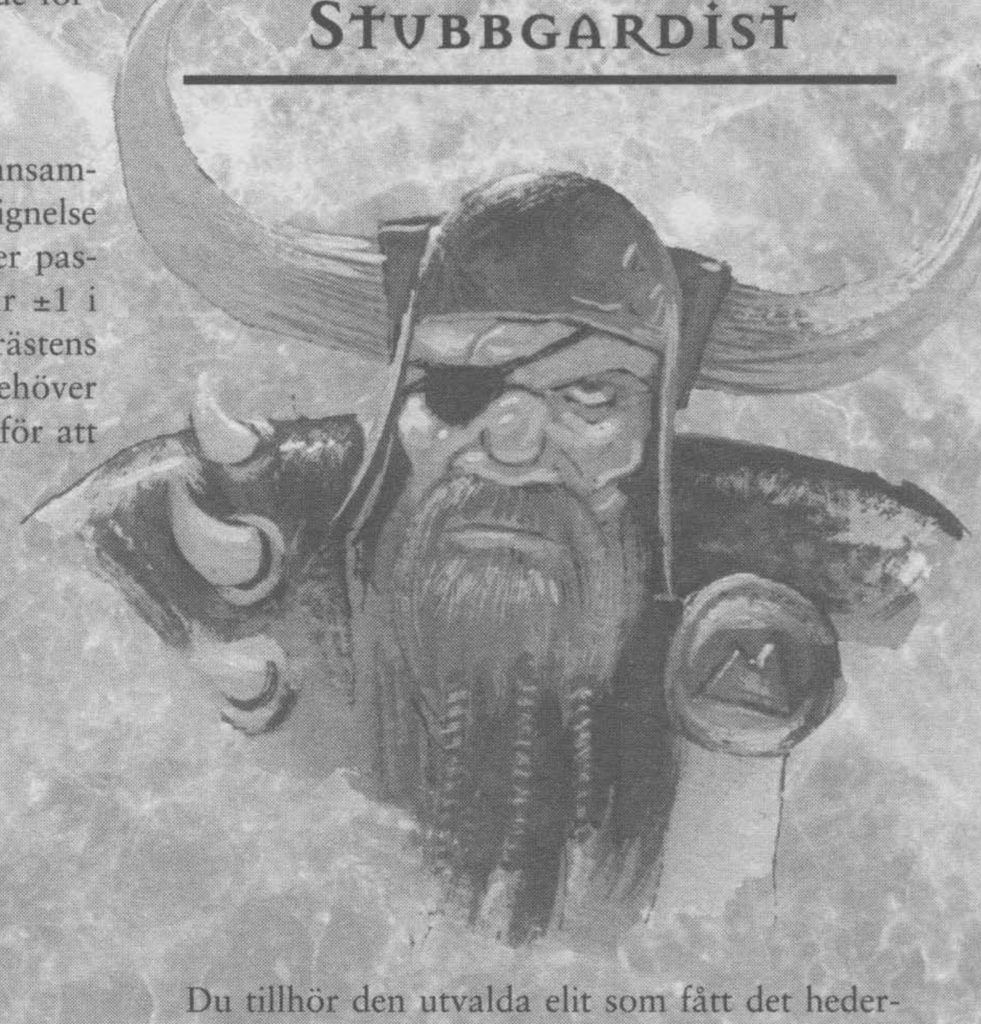
Atumsstav, prästkåpa, mirella, titra, Ordet fäst i en tjock kedja och vanligen dessutom en yxa dinglande i bältet.

• Enda sättet att bli präst är att vara född inom klan Mindir. Som präst har man stora befogenheter och ett stort ansvar. Tyvärr händer det att makten även korrumperar prästerna (just prästerna verkar faktiskt löpa betydligt större risk att bli korrumperade än andra högt uppsatta dvärgar). Prästerna fungerar också till viss del som befälhavare över Argolisbröderna, en förmån som – har det visat sig under senare år – blivit mycket populär att missbruka.

• När adepten skall prästvigas får han genomgå en lång rad renande processer där han bland annat svär kyskhetslöfte och trohetslöfte under högtidliga former i den Heliga katedralen. Just kyskhetslöftet brukar inte betraktas som någon större uppoffring då bristen på dvärgiska kvinnor är mer än uppenbar (de utgör bara futtiga 20% av befolkningen). Invigningsceremonierna hålls en gång vart tjugofemte år.

• De rigorösa religiösa lagarna är en av de saker som länge hållit samman det dvärgiska folket, men under senare år, särskilt sedan handeln i de underjordiska hamnarna blev öppnare, har de unga dvärgarna börjat ta lättare på sina religiösa förpliktelser än de borde – något som prästerna spenderar en stor del av sin tid med att försöka påpeka.

STUBBGARDIST



Du tillhör den utvalda elit som fått det hedersamma uppdraget att svara för Bergkonungens palats och dess mest betydelsefulla innevånare Budin III:s säkerhet. Natt som dag patrullerar du palatsets korridorer, torn och vindlingar, står vakt vid portarna eller eskorterar hans Högvördighet till den Heliga katedralen, klanhögkvarter och högtidliga sammankomster hos andra chronopiska härskare. Hans säkerhet går före din och vore du inte beredd att byta ditt liv mot hans skulle du inte vara där du är.

Innan du utvaldes för tjänstgöring i Stubbgardet var du en ung och förväntansfull, men trots det erfaren och skicklig klankrigare. Uttagningarna var något av det värsta du någonsin har genomgått – värre än du kunnat tänka dig, men enligt vissa illasinnande rykten inte ens jämförbara med de vedermödor som Portväktarna dagligen utsätts för.

Nu – efter några år i hans Högvördighets tjänst – har du härdats ordentligt och är ofta en av de som får vara Stubbstans och Rikets ansikte utåt vid officiella sammanhang som segerparader, festivaler, karnevaler, högtidsprocessioner och nattliga mässor, men också den som får det hetast om öronen om någonting går fel. Du är privilegierad, men lever inte något liv i lyx. Fortsätter du att sköta dina kort kommer du vid din tjänstgörings slut att kunna dra dig tillbaka med goda vitsord och ett antal välklingande dvärgiska gulden på fickan.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

YRKESFÖRMÅGA

Under sina år vid Stubbgardet har stubbgardisten skaffat sig en bred bekantskapskrets, särskilt om han lyckats avancera och bli befäl. Han har kontakter vid det kungliga hovet. Något som han kan utnyttja för att klättra vidare mot toppen eller skaffa beskydd i problemtider. Dessutom har han krigarens yrkesförmåga (se sidan 22 i grundreglerna).

YRKESFÄRDIGHETER

- Avväpna
- Dra vapen
- Schack & Brädspel
- Stridskonst (1)
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (4)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En stubbgardist får sin rustning och sina vapen, ett par heraldiska vimplar och en personlig passersedel som ger honom rätt att röra sig fritt i de nedre regionerna av Bergkonungens palats.

- Stubbgardets gardeskapten Bogdan har rykte om sig att vara en synnerligen råbarkad, hårdnackad och minimalt förfinad typ. Han har långt stripigt hår, ett yvigt svart skägg och en stor, välslipad yxa som han vet hur man svingar. Det berättas att han skall ha tjänstgjort vid Kungens hand, hos Argolisbröderna och i Portväktarna och till och med där – i de obarmhärtigas paradis – fått rykte om sig att vara brutal och taktlös. Vissa historier berättar om hur hans blotta närvaro skrämde Sids kreatur på flykt. Vad som är sant är det bara ett fåtal som vet, men en sak är säker – de stubbgardister som sätter sig upp mot Bogdan är lätträknade.



Svinryttare



Du är ett barn av Tymar – svinryttarnas klan, en av klanens otaliga stolta krigare som från de jättelika tunnelsvinens ryggar sprider skräck bland Chronopias befolkning. Sedan barnsben har du av dina klanfränder fostrats till att bli en god svinryttare – något de lyckats med. Ditt tunnelsvin har (eftersom ni spenderat mycket tid tillsammans) kommit att bli mer än ett riddjur för dig, det har blivit en vän och trogen kamrat, någon du kan lita på.

Större delen av din tid spenderar du utanför Stubbstan (i Klingornas allians eller på uppdrag) som hyrsvärd – precis som de flesta av dina klanbröder. Dina och klanens tjänster är till salu till den som har vett nog att betala för att få det bästa och eftersom ni är kända för att lyckas med vad ni åtar er, är ni vansinnigt populära hos staden Chronopias överklass. Ni utför alla tänkbara uppdrag: eskorterar stenrika rundlagda köpmän, utför hämndaktioner åt mindre och svagare handelshus, ger er med ett leende på läpparna på alvhus, återhämtar förlorade söner och döttrar, rättar till eventuella snedsteg, bränner broar och raserar stadsdelar – bara priset är det rätta.

Du ingår i någon av klanens kohorter som svinryttare, tjänstgör som officer eller frilansar. Oavsett vilket går en femtedel av dina inkomster oavkortat till klankassan. Det är inte bara så att du alltid är beredd att dö för din klan, du är beredd att betala för det också.

YRKESFÖRMÅGA

Förutom krigarens yrkesförmåga (se sidan 22 i grundreglerna) kan svinryttaren dessutom ge sitt tunnelsvin enklare telepatiska kommandon. Han kan inte heller ramla av tunnelsvinet annat än om han slås ur sadeln eller blir medvetslös. Svinryttaren kan också kontrollera sin smärta och påverkas därför inte av skador i armar och ben eller tortyr (när KP når noll i den aktuella kroppsdelen blir den dock obrukbar som vanligt).

YRKESFÄRDIGHETER

- Avväpna
- Djurhelning
- Djurträning
- Dra vapen
- Muta
- Vapenfärdigheter (4)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En svinryttare får ett tunnelsvin, en rustning med tillhörande heraldiska vimplar, sporrar och de vapen han behärskar.

- Det som visar svinryttarens egentliga status är hans sporrar. Är de av järn är han ung och oerfaren; är de av stål är han en krigare, men utan särskilda meriter; är de i rött guld är han en veteran och är de i svart stål är han en dödsryttare – medlem av Svinborstsbrödraskapet, klan Tymars hemliga ordensbrödraskap.
- När svinryttarna rider till attack stämmer de alltid upp till sång: "För Tymars blod och Tymars väl skall vi lägga fienden ned. Till svins och med sjungande yxor i hand vi kämpar stolt för vårt kära blodsband." Även om texten sällan hörs är det en mäktig upplevelse att höra tusen röster stämma upp ackompanjerade av fyratusen klapprande svinhovar.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

VÄRDSHUSVÄRD



Du förestår någon av Stubbstans eller Rikets otaliga rökiga och stimmiga tavernor, värdshus, ölstugor eller hotell. Du vet att en bra värdshusvärd är mån om sina gästers välbefinnande och därför finns du på plats i vimlet dag och natt året runt, för att se till att dina gäster trivs och mår bra, får rikligt med skummande öl och mjöd i sina sejdlar, god och stark mat på sina tallrikar, fin tobak i sina pipor och smäktande trubadurmusik som näring för själen. Du älskar att arbeta lika mycket som du älskar att äta av den mat du lagar, dricka det öl du brygger och röka den tobak du odlar. Du njuter av att träffa dvärgar, se dem komma och gå, möta samma dvärgar dag efter dag som då och då ersätts av nya som så småningom blir samma.

Givetvis är arbetet som värdshusvärd oerhört krävande och säkert har du många gånger sagt till dig själv att det här det skall bli det sista året, sedan skall du bara ägna dig åt familjen och det du själv anser är meningsfullt. När året sedan har gått har du upptäckt att det är just din taverna, ditt värdshus, ditt öl och din mat som gör livet värt att leva – skulle du lämna det bakom dig skulle du förlora allt det du har lärt dig att värdesätta och frågan är om det skulle vara värt det.

Vad du gjorde innan du blev värdshusvärd och hur du kom in på den banan är osäkert. Kanske hade du tjänat en skaplig slant på att arbeta åt kungen, ett fritt kompani eller någon av de större klanerna. Kanske hade du ägnat dig åt skumraskaffärer utanför Stubbstan, sprungit alvernas ärenden eller vunnit ära och berömmelse på Arenan. Oavsett vilket innebar krögandet en vändning för dig – en möjlighet till en ny början, någonting som du då välkomnade med öppna armar. Du behöver inte ha gett upp ditt gamla liv helt, utan du kanske fortfarande då och då ägnar dig åt vad-det-nu-var du gjorde innan du blev värdshusvärd.

YRKESFÖRMÅGA

Värdshusvärden känner till allt och alla – i alla fall i de som rör sig i området kring hans krog. Hans yrkesförmåga är hans kontaktnät som han kan använda i de mest disparata situationer. Han får också en extra valfri yrkesfärdighet till FV 10 för att representera hans tidigare sysselsättning.

YRKESFÄRDIGHETER

- Bryggning
- Dra vapen
- Matlagning
- Muta
- Räkning
- Schack & Brädspel
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En värdshusvärd har vanligtvis ett värdshus, i alla fall ett mindre sådant, att råa om och allt det som hör till. Givetvis har han också en fin gammal yxa.

• Många av de större värdshusen, tavernorna och ölstugorna har egna ölbryggerier och egna tobaksodlingar från vilka man får sitt eget öl och sin egen tobak som sedan säljs på värdshusen. Givetvis tar man in olika sorters öl och tobak utifrån för att kunna tillfredsställa allas behov, men det är ändå otvivelaktigen så att det egna ölet och den egna tobaken säljer kvantiteter som vida överstiger de andra märkena och inte undra på det, folk kommer ofta långväga för att dricka husets eget märke.

• Dvärgiska ölstugor, värdshus, tavernor och ölhallar är enligt kunglig lag fredad mark. Den som drar kallt stål i ett värdshus döms ovillkorligen till femhundra rapp i straff och fem dagar i skampålen på Marknaden. Traditionellt handgemäng är givetvis tillåtet och förekommer ofta, dock sällan under annat än rent vänskapliga former.

ÅLDERMAN



Du är en tänkare, en spekulerande, funderande och grubblande filosof, en jägare på jakt efter den yttersta sanningen, livets mening, alltings sanna natur, existensens essens och Ordet. Du är också den yttersta uttolkaren av det förflutna och en kännare av skrifterna. Din tid fördriver du med att dryfta olika problem med andra åldermän vid olika mer eller mindre viktiga sammankomster, möten och plenum. Ni löser tvister sinsemellan, diskuterar fatalism, predestination, determinism, avgör den dvärgiska rasens framtid och framlägger teorier, hypoteser och bevis för de mest häpnadsväckande saker. Ingenting är för esoteriskt eller suspekt för att diskuteras av en ålderman.

Det är till dig man kommer om man upplever sig ha fastnat i ett moraliskt dilemma, om allt känns meningslöst. Du är medveten om att du inte är fullkomlig (även om din strävan är att bli det) och ber därför alltid – ödmjuk som du är – de som kommer till dig för vägledning att göra sitt bästa för att lösa sina problem på egen hand. Ibland kanske du pekar på någon brist i deras argumentationskedja eller klargör kontradiktioner, paradoxer och logiska felslut för att ge dem en knuff i rätt riktning. Mer vanligt är dock att du skakar fram någon av de kryptiska symboler du ständigt bär med dig i din lilla läderpung och sedan berättar en rad anekdoter om de tolv stamfädernas äventyr knutna till just den symbolen. Den rådville väljer själv den av berättelserna han

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

tycker passar bäst på hans eget problem och lämnar dig fylld av nytt hopp om att allt kommer att ordna sig till det bästa.

Om du själv har problem är ingenting du egentligen bryr dig om och om någon frågar dig hur du mår svarar du med ett leende och ett större antal lärda formuleringar för att verkligen understryka att det är ingenting som vederbörande har någonting att göra med och även om han hade det skulle svaret bli: Varför?

YRKESFÖRMÅGA

Åldermannens yrkesförmåga är hans enorma kunskapsområde och goda sinne för formuleringar och svåra ord som ger honom möjlighet att framstå som en fullfjädrad expert oavsett om det är vapensmide, filosofi, språk, slagsmål, ölbryggning, marsvinsuppfödning eller illvilliga alver som diskuteras. Han har dessutom den lärde mannens yrkesförmåga (se sidan 23 i grundreglerna).

YRKESFÄRDIGHETER

- Geografi
- Historia
- Kulturkännedom
- Lärdomsfärdigheter (2)
- Räkning
- Schack & Brädspel
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En ålderman bär med alltid med sig en trave böcker, sitt goda humör och sin välslipade yxa. Det är allt han behöver för att känna sig lycklig.

• Åldermännen har en intressant funktion i det dvärgiska samhället. De har ingen egentlig auktoritet på samma sätt som prästerna, stubbgardisterna, klanfurstarna eller kung Budin III, men det är ändå till dem som vanligt folk vänder sig i första hand när man drabbas av problem – även om det rör allvarliga saker. Åldersmännen har ingen officiell tystnadsplikt, men avstår ändå alltid från att diskutera de konsultationer de har haft – något som visar att dvärgarnas samhälle till stor del bygger på ömsesidigt förtroende.

• Precis som inom alla grupper finns det bland åldermännen stora åsiktsskillnader. Ett känt dvärgiskt talesätt lyder "om det finns två åldermän finns det tre åsikter". Trots detta uppstår inga lärostrider och faktum är att åldermännen av tradition mycket hellre umgås med folk som tycker tvärtemot vad de själva anser. Diskussionerna blir mycket mer givande på det sättet!

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

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

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



1T20+BP Resultat	
1-2	EMPATI
3-4	KRAFTSLAG
5-6	DÅLIGT ÖLSINNE
7-8	ARVINGE
9-10	HANTVERKARE
11-12	ONDA ÖGAT
13-14	ALVVÄN
15-16	ÖLHÄVARE
17-18	BANKIRKONTAKTER
19	SKULDSATT
20	BERYKTAD
21	KLANFEJD
22	ADVOKATKONTAKTER
23	EFTERLYST
24	FÖRBANNELSE
25	SKUMRASKKONTAKTER
26	GOTT LÄKEKÖTT
27	BÄRSÄRK
28	STÅLSÄTTNING
29	SNABBSLÅENDE
30	RÄDDAREN I NÖDEN
31	STÅLSKALLE
32	ORÄDD
33	VAPENBÄRARE
34	STRYKTÅLIG
35	BESATT
36	HOVMAN
37	HÄNGIVEN
38	KEJSARENS GUNSTLING
39	UTVALD

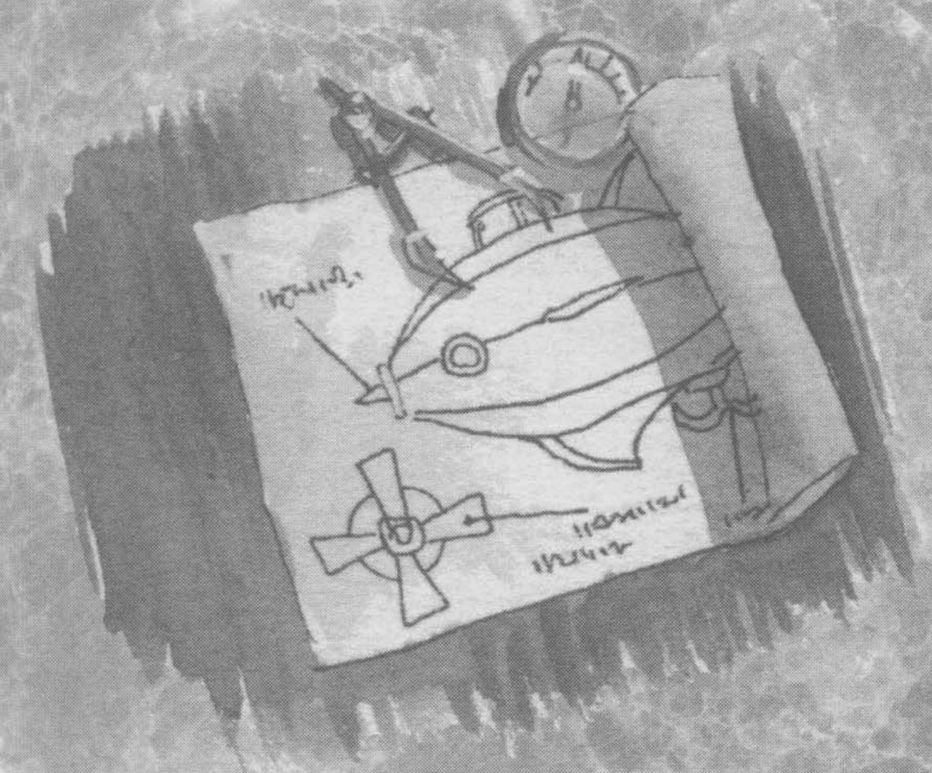
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

EMPATI
Du kan känna andras känslor. Du kan inte läsa deras tankar, men du förnimmer en allmän sinnesstämning, exempelvis lust, olust, ilska, hat, lycka, vrede, sorg o. s. v.

KRAFTSLAG
Du kan två gånger per dygn välja att spendera 5 PSY-poäng för att göra maximal skada inklusive skadebonus med en attack med ett närstridsvapen. Poängen får spenderas efter det att slaget har träffat.

DÅLIGT ÖLSINNE
Du har – vilket är mycket genant eftersom dvärgar sällan blir onödigt berusade – ett extremt dåligt ölsinne. Trots det kan du inte låta bli att bälga i dig mjöd i parti och minut och då du dessutom är så klen att en goblin kan dricka dig under bordet brukar kvällarna sällan avslutas med en direkt värdig sorti.

ARVINGE
Dina föräldrar var rikare än andra dvärgar och har lämnat dig för ett liv på gravgårdarna eller i de tusen underjordisk sjöarna. Efter sig lämnade de sig ett hus i Stubbstan eller Riket och en summa pengar. (Storleken på huset och arvet varierar givetvis med rollpersonens sociala stånd. En kung efterlämnar ett palats, en tiggare ett källarhål.)



HANTVERKARE
Du är en mycket flink hantverkare med en egen rymlig verkstad och kanske en liten rörelse vid sidan av din egentliga sysselsättning. Du får gratis FV 7 i ett valfritt hantverk.

ONDA ÖGAT
Du kan genom att spänna blicken i en person och övervinna hans PSY med din egen på motståndstabellen få honom att bli reserverad och avvaktande. Han har –3 på CL på allt han företar sig under resten av dagen.

ALVVÄN
Av någon underlig anledning har du kontakter med de mest avskyvärda varelserna i hela Chronopia, näst efter de Hängivna givetvis. Du kan ha träffat honom på Arenan, Klingornas Allians, i Stubbstan eller under något uppdrag. Kanske är han en gammal vän till familjen.

ÖLHÄVARE
Du har ingen botten – i alla fall inte när du dricker öl. Utan några som helst problem dricker du en patrull Stubbgardister under bordet, även om de bara tar ett stop när du dricker tre.

BANKIRKONTAKTER
Du har goda kontakter inom klan Cador eller klan Dord och har därför inga som helst svårigheter vare sig det gäller att snabbt ordna fram pengar eller få upplysningar om kontohavare.

SKULDSATT
Du står i skuld, en skuld som du som hederlig dvärg är fast besluten att betala. Det kan röra sig om ett lån, någon som räddat ditt liv eller som helt enkelt bara gjort dig en ovärderlig tjänst. Om skulden är en hållhake för någon är upp till SL att avgöra.

BERYKTAD
Du är känd. Om det beror på ditt ovårdade skägg, din skicklighet med dina kamayxor, din klans förmögenhet eller din älskarinnas ras är en annan fråga.

KLANFEJD
Du har blivit indragen i en klanfejd – en fejd som har övergått från att, som brukligt är, utkämpas via ombud, advokater och över förhandlingsbord, förflyttats ut på gator och torg och blivit en väpnad konflikt. Du kan antingen vara medlem av någon av de inblandade klanerna, eller bara ha råkat hamna mitt i skiten – för att använda ett populärt goblinuttryck.

ADVOKATKONTAKTER
En av dina bästa vänner råkar vara advokat - dessutom en mycket framgångsrik sådan. Han ställer upp för dig i vått och torrt och gör alltid sitt bästa för att rädda ditt skinn.

EFTERLYST
Någon vill åt dig. Det är inte säkert att du vet vem och det är inte säkert att du verkligen är skyldig, men det kan vara Stubbgardet, Hedersvakten, någon av klanerna, ett alvhus, Kungens hand eller kejsaren och de har alla den fula vanan att fråga sen…

FÖRBANNELSE
En förbannelse vilar över dig och din släkt, en förbannelse som obarmhärtigt kommer att uppfyllas. Du behöver inte känna till förbannelsen i detalj utan du kanske bara får lida av dess konsekvenser.

SKUMRASKKONTAKTER
Du är något så ovanligt som en dvärg med välodlade kontakter i den undre världen, framför allt är du väl bekant med den i Stubbstans omedelbara omgivningar. Du får gratis FV 15 i Undre världen.

GOTT LÄKEKÖTT
Dina sår läker dubbelt så fort som normalt.

BÄRSÄRK
Någon gång har du gjort dig förtjänt av klan Zodans tacksamhet och de har därför givit dig en levande tatuering (se Magi). Tatueringen får inte ha högre skolvärde än 15 och väljs i samråd med SL.

STÅLSÄTTNING
Du kan upp till tre gånger om dagen ignorera skador till en kostnad av två PSY-poäng per KP.

SNABBSLÅENDE
Du anfaller alltid först i varje stridsrunda. Om du möter en annan krigare med den här förmågan avgörs turordningen på sedvanligt sätt.

RÄDDAREN I NÖDEN
Du har någon gång räddat Riket eller Stubbstan från en allvarlig fara. Du kan ha varit med vid Porten, stoppat en anstormning av Hängivna, avlöjat en alvisk komplott eller en wongosisk konspiration mot kungens liv. Oavsett vilket är nationen dig evigt tacksam. Du får dessutom 1T10 hjältepoäng för insatsen.

STÅLSKALLE
Din skalle är hårdare att knäcka än de flestas. Den rallarsving finns inte som får dig att tappa

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

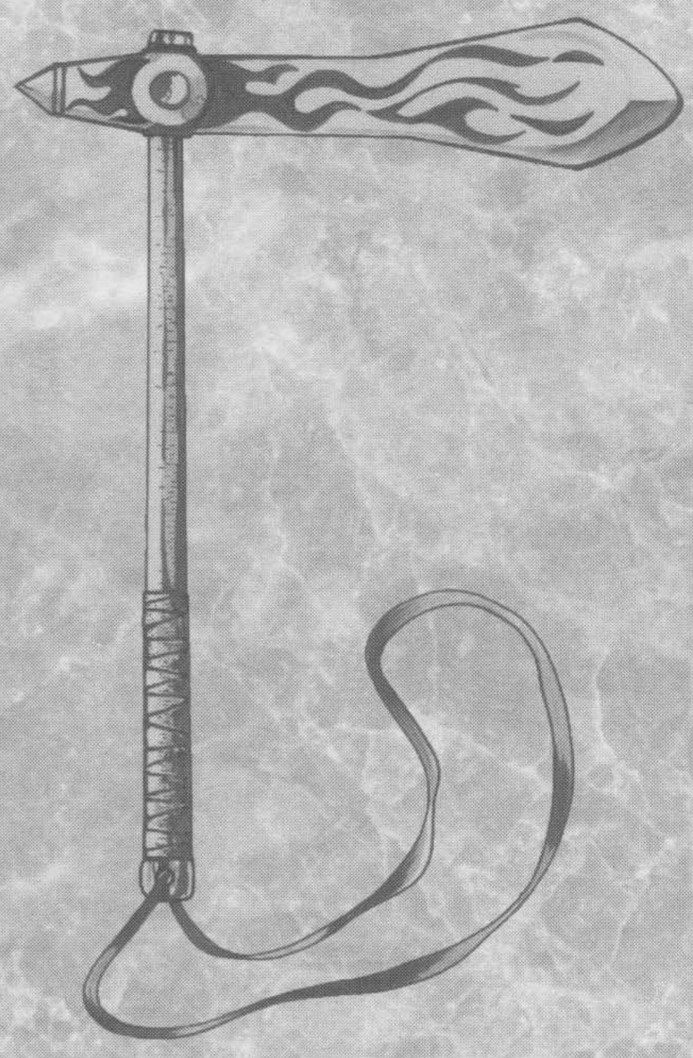
sansen. Ditt skallben fungerar som fem poängs naturligt skydd.

ORÄDD

Du är fullständigt orädd och behöver därför aldrig slå på Skräcktabellen annat än om du är påverkad av magi.

VAPENBÄRARE

Ett mäktigt vapen har gått i arv i generationer i din klan och nu har du överlämnats till dig. Vilka krafter vapnet har beslutar SL.



STRYKTÅLIG

Som den sanna dvärg du är står du också pall för mer än dina rasfränder. Multiplicera dina KP med 1,5.

BESATT

Du har efter att intagit en festmåltid på getfisk besattes av en dvärgisk förfaderssjäl som då och då bryter in och hjälper dig, förlänar dig kunskaper du normalt inte har (exempelvis kan han hjälpa dig med historiska detaljer, ingenjörskonst om du är snickare, tala alviska o. s. v.). SL skapar förfadern.

HOVMAN

Du ingår i kretsen kring Budin III. Kanske är du rådgivare, strateg, god vän eller bara en ädel dvärg som obedd ständigt ärar bergskonungen med din närvaro.

HÄNGIVEN

Du har förrått ditt folk. Om du gjort det för egen vinning eller för att rädda någon annan undan ett mycket grymmare öde spelar ingen roll – vid det grövsta av alla brott finns inga förmildrande omständigheter. Som tack för ditt brott har du fått pengar, ett magiskt föremål eller en nekrologisk förbättring.

KEJSARENS GUNSTLING

I Evighetspalatset sitter en man med större makt än någon annan enskild person, nation eller folkslag i hela den kända världen. Av någon anledning visar han dig sin uppskattning och du tackar med att gå hans ärenden.

UTVALD

Du är av Atum, Lothan eller Umbard utvald att bli det dvärgiska folkets hjälte och förkämpe. Det är inte säkert att du är medveten om ditt öde, men förr eller senare kommer du inte att kunna blunda inför det och då kommer de att vara snara att leda din väg.

FÄRDIGHETER

FISKE

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: FISKARE

GRUNDEGENSKAP: INT

Fiske är konsten att med hjälp av fiskeredskap som sänkhåv, metspö, ryssjor och annat fånga så mycket fisk och skaldjur som möjligt. Färdigheten ger kunskap om var och hur djupt stimmen går, var vattnen är rika på liv och var man vanligen hittar och hur man håller sig undan från havsodjur som blekhajar och vattenormar. Ju större differensvärde desto större fångst – men tänk på att inte ens den skickligaste fiskare kan skrapa ihop till så mycket som en måltid i döda vatten.

KÖRA UNDERVATTENSBÅT

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: –

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet ger kunskaper om hur man hanterar en dvärgisk undervattensbåt, något inte ens särskilt många dvärgar hinner lära sig under sin livstid – trots att de lever i upp till 600 år. Lyckade färdighetsslag krävs för att få igång maskineriet, laga eventuella fel och föra farkosten fram under vattnet utan att gå på grund.

TATUERING

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: – (TILLÅTEN ENDAST FÖR BÄRSÄRKAR)

GRUNDEGENSKAP: SMI/INT

Tatueringskonsten är en märklig konst vars traditioner löper tillbaka ända till den krigiske ölguden Lothans födelse. Nu förs den vidare av klan Zodans bärsärkar som pryder sina kroppar med levande tatueringar. En tatuerare behärskar ett visst antal tatueringar beroende på FV (se nedan), men han måste fortfarande lyckas med ett färdighetsslag för att tatueringen skall 'få liv'. Misslyckas färdighetsslaget blir resultatet en död – men likväl klädsam – tatuering.

FV	ANTAL TATUERINGAR
4-6	2
7-9	3
10-13	4
14-17	5
18-20	6
21-25	7
26-30	8 O. S. V.

TEKNOLOGI

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: INGENJÖR

GRUNDEGENSKAP: INT

Teknologi är kunskapen om maskiner, verktyg och mekaniska manicker. Man lär sig hur allt fungerar och kan sedan använda sin kunskap för att bygga de mest häpnadsväckande mackapärer. Det är den dvärgiska teknologins frammarsch som gjort sådana uppfinningar som den svarta gasen, gasballongerna, det rinnande vattnet och luftskeppen möjliga.

UNDERVATTENSNAVIGERING

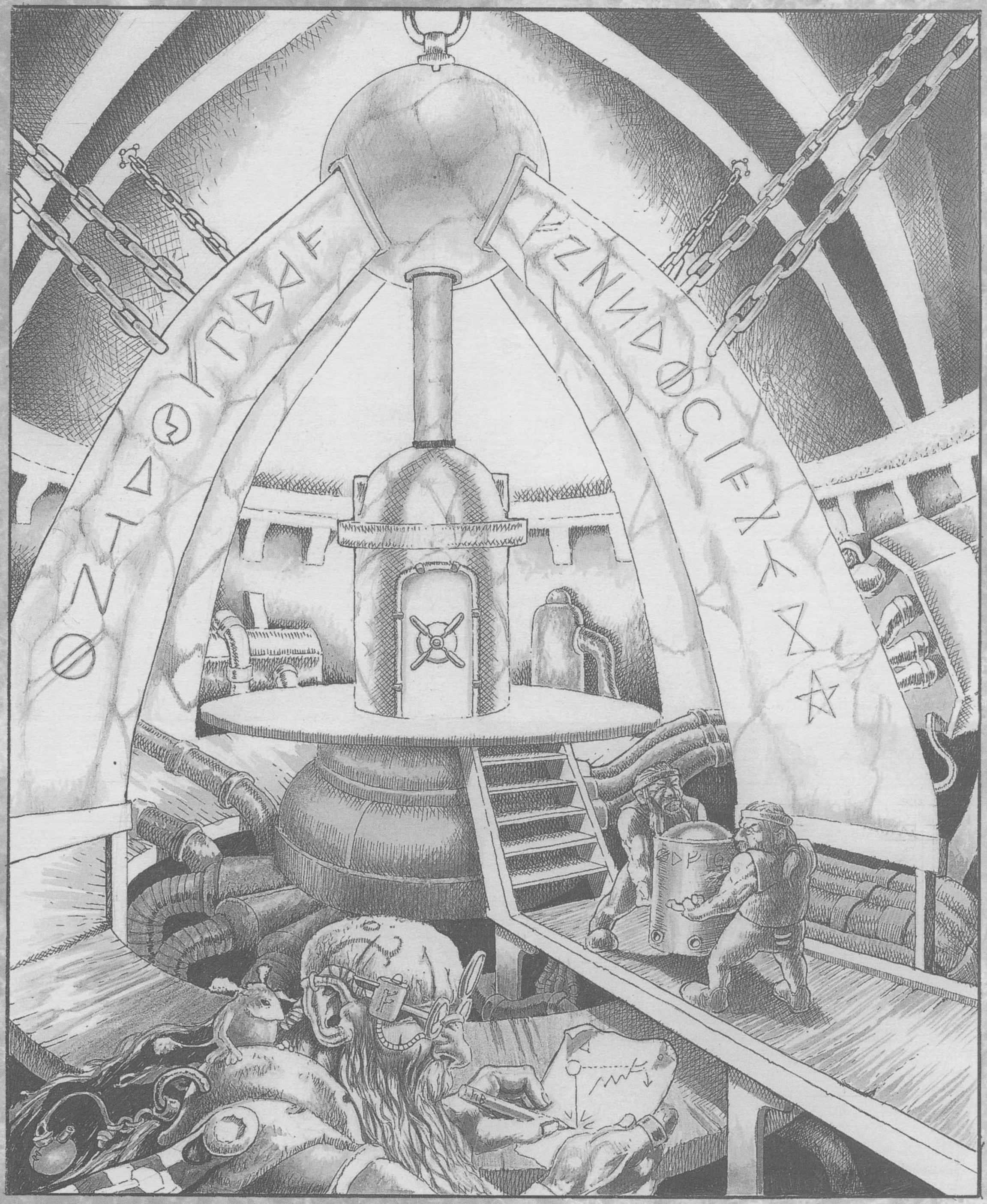
TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: –

GRUNDEGENSKAP: INT

Färdigheten Undervattensnavigering låter en person orientera sig under vattnet, även om det är kolmörkt. Han kan utan problem exempelvis ta sig simmande under vattnet ut ur en kloaktunnel, förbi några fällor och upp bakom ett fartyg. Han känner i kroppen när han färdats si och så många meter och när det är dags att vika av. Används också för att lägga rutter för undervattensbåtar.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kapitel Två: Klanerna

FÖR TUSEN OCH ÅTER TUSEN ÅR SEDAN KOM TOLV STOLTA DVÄRGISKA KRIGARE TILL DEN BLOMSTRANDE OCH VÄXANDE STADEN VID DEN SÖDRA OCEANENS KUST. BAKOM SIG HADE DE LÄMNAT DE MÄKTIGA DVÄRGISKA KUNGADÖMENA – PLATSER SOM IDAG TILL STOR DEL ÖDELAGTS AV DE HÄNGIVNA HÄNSYNSLÖSA FRAMFART – FÖR ATT SÖKA LYCKAN ANNORSTÄDES. DE VAR EN AV DE TJUGO DVÄRGISKA NATIONERNA OCH CHRONOPIA BLEV DERAS NYA HEM, ÄVEN OM DE TIDIGT SLOG VAKT OM SIN DVÄRGISKA IDENTITET OCH AVSKÄRMADE SIG FRÅN STADENS ÖVRIGA INNEVÅNARE. ALVISKT, FALTRAKISKT, HÖGLÄNDSKT, BRUNDUSISKT, DRAKONSKT OCH WONGOSISKT INFLYTANDE MINIMERADES OCH MAN VAR NOGA MED ATT HÅLLA RELIGIONEN VID LIV – ALLT FÖR ATT STÄRKA DEN DVÄRGISKA GEMENSKAPEN. DET SKULLE INTE VARA EN ÖVERDRIFT OM MAN PÅSTOD ATT DE LYCKADES MYCKET VÄL MED SITT FÖRETAG. IDAG ÄR DVÄRGARNA DET AV CHRONOPIAS OTALIGA FOLK SOM STARKAST BEHÅLLIT SIN SÄRPRÄGEL OCH STARKA GEMENSKAP – ATT FÖR EN UTOMSTÅENDE FÖR FÖRSTA GÅNGEN KOMMA TILL STUBBSTAN ÄR SOM ATT KOMMA TILL ETT FRÄMMANDE LAND, EN ANNAN DIMENSION.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Än idag lever minnet av de tolv modiga krigarna (det modiga dussinet) som förde dvärgarna till Chronopia kvar. De har alla fått ge namn åt de tolv ursprungliga klanerna: Bodrin, Bord, Cerax, Dolin, Durban, Hodun, Indur, Mindir, Morgrim, Tymar, Vandor och Zodan. Under åren som gått har nya klaner växt fram genom splittringar eller immigration (tusentals dvärgar har under årens lopp vallfärdat till Stubbstan och Riket) och andra, äldre klaner försvunnit. Klanerna Cerax, Hodun och Indur har alla utplånats under tidens gång. Här ges en översikt över de största och viktigaste klanerna (klanernas storlek varierar mellan ett tiotal och tiotusentals medlemmar).

Bodrin

Klan Bodrins mytiske stamfader Bodrin Bredblad är historiens namnkunnigaste dvärgiska hjälte (möjligen undantaget Lodran Lodbroke och Gervur Gottvrid). Hans bravader har sjungits om av barder och trubadurer och varit föremål för poem, epos och dikter av skalder från den kända världens alla hörn. Särskilt berömt är det epos på sextusen dubbelstrofer där Bodrin färdas ned i Sid för att kräva tillbaka sin älskade från den mörka vattenguden Umbard.

Klanen har inte lyckats hedra sin stamfaders namn så mycket som man kanske skulle ha önskat – man är varken världens främsta krigare eller vapensmeder – men klan Bodrin är trots det den manstarkaste av klanerna.

Precis som alla andra klaner av någorlunda hög dignitet håller sig Bodrin med egna gruvor, tobaksgrottor, svampodlingar och smedjor. Man har även en stående armé av klankrigare som kallas Tarmvridarna (Bodrin Bredblad skall enligt sägnerna en gång ha dräpt en drake genom att först sprätta upp dess buk, tagit ett stadigt grepp om dess tarmar och vridit tills dess draken gav upp). De är ingalunda de främsta av dvärgakrigare, men deras stora antal gör att även starkare klaner, handelshus och alvhus drar sig för att gå i polemik med dem.

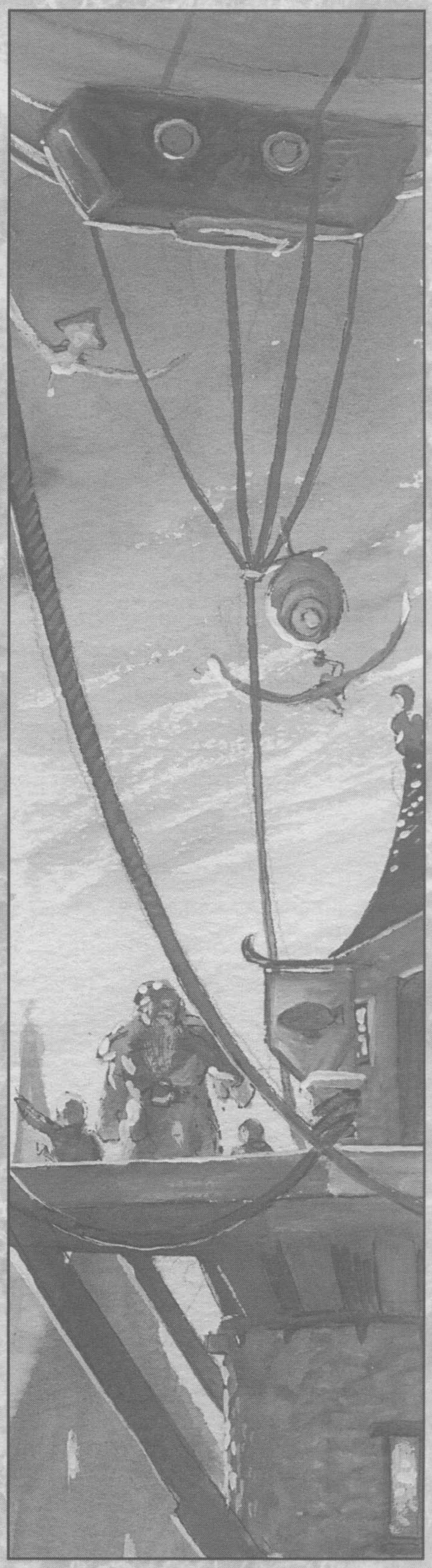
Även om klanen är känd tack vare sin stamfader har man också gjort sig en namn som förnämliga kockar och krögare. Ingen annan klan äger fler värdshus, tavernor och ölstugor, ingen annan klan lagar lika stark, välsmakande och mättande mat. Verksamheten är ingalunda begränsad till Riket och Stubbstan utan man har ett flertal restauranger och tavernor på andra ställen i staden, flera av dem omnämnda i Guide Gostrid – ett måste för den chronopiske uteätaren (i Guide Gostrid listar den chronopiske adelsmannen och finsmakaren Gostrid Gütenbaum sina hundra favoritkrogar, restauranger, tavernor och värdshus). Kändast av alla är Bombarden som ligger i Meledith, inte långt ifrån Draktornet, och trots det minst sagt något spända förhållandet mellan dvärgar och alver är stadsdelens i särklass mest välbesökta taverna. Där kan man avnjuta läckerheter som strodiumfräst bräcklinglever, brässerad huggorm garnerad med galla, gob au biere, lotussufflé och halstrad getstrupe allting mycket kryddstarkt (medtag näsdukar och en välfylld penningpung för att täcka ölkostnaderna).

1T10	Klanförmåga
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	FLINK KOCK. DU FÅR +5 PÅ DITT FV PÅ MATLAGNING.
6-7	RELIGIÖS. DU FÅR +5 PÅ DITT FV PÅ KUNSKAP OM RELIGION.
8-9	ALVVÄN. VID NÅGOT TILLFÄLLE HAR DU ARBETAT PÅ NÅGON AV KLANENS CHRONOPISKA RESTAURANGER OCH DÄR KNUTIT KONTAKTER MED EN ALV.
10	FURSTESON. DU TILLHÖR KLANENS ÖVERKLASS. LÄGG TILL 10 PÅ SLAGET FÖR SOCIAL STATUS.

Bord

Bord Krumben torde vara den i särklass mest bortglömda av de tolv hjältarna som den där magiska natten för första gången såg det växande Chronopias ljus. Om honom finns endast en berättelse, och den är så obetydlig att ingen överhuvudtaget minns den – t. o. m. ådermännen har förträngt den.

Klanen däremot är inte på något sätt lika obetydlig som sin stamfader, om det nu var någon som trodde det. Klan Bord är den fjärde största klanen, (efter Bodrin, Dulin och Mindir) och en av de mer framgångsrika inom sitt gebit. De äger och administrerar en rad drosk–, rikshaw–, ballong–, sekuda– och bärstolsuthyrningar. Det ligger en hyrfirma tillhörandes klan Bord i stort sett varje gathörn i hela Stubbstan och Riket. Det är Bords droskor, Dungars ballonger, Kung för en dag (bärstolar), Flax sekudauthyrning och många andra. I Stubbstan och Riket sköts all verksamhet av dvärgiska bärare och löpare, men de av kontoren som ligger utanför Stubbstan använder sig – med undantag av administrationen – uteslutan-



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

de av mänsklig arbetskraft. Man ordnar även dagsturer för nykomlingar (för dessa ändamål använder man sig av tvåtaksvagnar – stora droskor som är två våningar höga) och sköter kedjetågen och hissarna i Stubbstan och Riket.

Klanhögkvarteret är beläget Askil, alldeles i närheten av Lodbroketorget. Det är ett inte alltför oävet skrytbygge som dock under många år har låtits förfalla utan åtgärder. Sedan regimskiftet för drygt ett år sedan, då den unge och hetlevrade Thorgod Armskifte via en rad lika invecklade som långdragna juridiska processer såg till att förpassa sin farbror Jotux långt ned i den strikta hierarkin, har dock en rad förbättringar på det området åstadkommits. Fasaden har fått ny puts, stora delar av östra muren har byggts om och portvalvet har försetts med en målning av Tolido Berton.

1T10	Klanförmåga
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-6	AFFÄRSMANNABAKGRUND. LÄGG TILL 3 PÅ DITT FV PÅ KÖPSLÅ OCH VÄRDERA.
7-8	ARVINGE. DU HAR EFTER DIN FAR ÄRVT EN SEKUDAUTHYRNING MED 1T4+2 SEKUDOR OCH TVÅ GASBALLONGER.
9	BOKMAL. DU FÅR 10 PÅ FV PÅ EN VALFRI LÄRDOMSFÄRDIGHET.
10	BLÅTT BLOD. LÄGG TILL 5 PÅ DITT SLAG FÖR SOCIALT STÅND.

Cador

Klan Cador är en av de nya klanerna, inte mer än femhundra år gammal. Klanens stomme är dvärgiska immigranter från Drogiska nationen, ett dvärgiskt kungadöme i bergen bortom de sabranska öknarna. De fördrevs efter att en schism uppstått mellan deras ledare Cador Huvudlöse och kungen Bergur Blåbyx. Den förstnämnde uppskattade inte alls den sistnämndes förslag att Cador och hans mannars förmögenheter (de administrerade då ett någorlunda välutvecklat bankväsende) skulle konfiskeras för att finansiera ett krig mot ett närbeläget barbarfolk. Hellre än att se sina pengar betala ett besinningslöst dödande såg Cador Huvudlöse att de hamnade någon annanstans och det gjorde de också till slut när de trötta, men lyckliga anlände till Chronopia. Med sina stora erfarenheter revolutionerade man det vid den här tidpunkten ganska tröga bankväsendet och hade snart konkurrerat ut andra aktörer på marknaden.

Nu femhundra är senare – precis som då – garanteras yttersta sekretess och god avkastning, men endast seriösa renhåriga kunder av dvärgisk börd göra sig besvär. Den cadiska hederligheten har kommit att bli den Dvärgiska Enhetsbankens hedersmärke. Klanen har vunnit stor ryktbarhet och man har i Wuntax Garv en av Stubbstans färgstarkaste (och rikaste) klanfurstar. Han är känd för sin goda humor, sin lojalitet mot vänner och bekanta och osvikliga förmåga att alltid spendera rätt mängd dubloner, på rätt plats, vid rätt tillfälle.

Klanen har sitt högsäte i Lodbroks absolut mest fashionabla kvarter. Där ligger det inklämt bland diverse furstepalats, kommendantvåningar och festsalar, och ser inte överdrivet storslaget ut. Klanen har inte bara lyckats samla på sig en minst sagt ansenlig förmögenhet under de femhundra år man levt i Chronopia, man har också lyckats behålla sin goda karaktär (till skillnad från exempelvis i stort sett Chronopias samtliga alver) och följdaktligen inte gjort någon större affär av de astronomiska summor – i såväl sabranska piastrar, brundusiska dinarer, kejserliga dubloner och dvärgiska gulden – som dväljs bakom de mästersmidda kassavalvsdörrarna i högkvarterets källarregioner.

Den Dvärgiska Enhetsbankens (förkortas DE–banken) huvudkontor är beläget i Noatun (det är lättare att garantera säkerhet under än ovan jord), men man har ett tiotal mindre kontor i såväl Riket som Stubbstan.

1T10	Klanförmåga
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-6	BANKMANNABAKGRUND. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I RÄKNING OCH ADMINISTRATION.
7-8	RIK. LÄGG TILL 5 PÅ DITT SLAG FÖR STARTKAPITAL.
9	MYCKET RIK. LÄGG TILL 15 PÅ DITT SLAG FÖR STARTKAPITAL.
10	FIFFLARE. DU HAR UNDER EN LÄNGRE TID SMUSSLAT UNDAN PENGAR (2T20x1000 DVÄRGISKA GULDEN (GM)) FÖR EGEN RÄKNING. RISKEN FÖR UPPTÄCKT ÄR GM/1000%. NÄR DU UPPTÄCKS AVGÖRS AV SL.

Dolin

I Rikets nedre regioner lever klan Dolins medlemmar, fångstmannens barn. Den gamle Dolin brukar oftast avbildas som en kraftig fiskare med obligatoriska attribut såsom den fångade fisken i näven, nätet och fångstkroken. Den utsökta och populära statyn *Dolins fiske* av den mycket meriterade bildhuggaren Karnitus Brax står utanför det doliska klanhögkvarteret. Den föreställer Dolins kamp mot det fruktansvärda havsvidundret Liftraser (som enligt legenderna skall leva i de underjordiska sjöarna under Chronopia), en kamp som Dolin till slut förlorar för att Liftraser får hjälp av sin fader Umbard. Legenden berättar att Umbard som ursäkt för sitt dråp av Dolin gav löfte om att hans blod alltid ostört skulle kunna färdas över de underjordiska vattnen och därför blev klan Dolin fiskare. Det faktum att havet då och då kräver sina offer är ingenting man tar särskilt hårt på, men eftersom vattnet är dödens element i den dvärgiska tron, anser man fiskar vare i det närmaste övernaturliga varelser, varför de också utgör utmärkt föda (mer om detta i kapitlet Riket).

Klan Dolin förser hela Riket och Stubbstan med deras dagliga behov av fisk (att den är fångad i underjorden är extremt viktigt), men även med skaldjur, musslor och vattenväxter.

Klanhögkvarteret är beläget långt ned under jord och är dessutom till stor del beläget under vatten. En rad snillrika luftslussar, tätade dörrar och förstärkta väggar och fönster av vulkaniskt glas gör det möjligt för klanfursten att till frukost titta ut i det underjordiska havet och betrakta de fiskar (de flesta av dem tyvärr helt färglösa) som tumlar runt i det man kallar Akvariet (vilket givetvis är avgränsat från havet med ett mästersmitt galler – man vill ju inte ha Liftraser på besök mitt under supén.



Liftraser

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

1T10	KLANFÖRMÅGA
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	SANN FISKARE. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I FISKA, SIMMA OCH SJÖKUNNIGHET.
6-7	NAVIGATÖR. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I NAVIGERA.
8	KRAFTIGA LUNGOR. DU KAN UTAN PROBLEM HÅLLA ANDAN UPP TILL FEM MINUTER UNDER VATTEN, ÄVEN OM DU ÄGNAR DIG ÅT KRÄVANDE AKTIVITETER SOM EXEMPELVIS STRID.
9	ARVINGE. DIN FAR LÄMNADE EN STOR FISKEBÅT EFTER SIG. NU ÄR DEN DIN.
10	FURSTESON. LÄGG TILL 10 PÅ DITT SLAG FÖR SOCIALT STÅND.

DORD

Klan Dord framstod när de beslöt att lämna klan Cador, vilket inträffade för lite drygt fyrahundra år sedan. Ett av deras första åtaganden var att som enda klan omedelbart ställa sig utanför det dvärgiska klanförbundet – den institution som håller samman Stubbstans och Rikets innevånare, gör dem till en enhet snarare än till otaliga mindre pusselbitar som inte passar ihop. Sedan startades nästan omedelbart den Dordiska affärsbanken, vars affärsidé kraftigt bröt mot deras största konkurrenters och tidigare blodsbröders hederskodex. Man började låna ut och ta emot pengar från icke-dvärgar – samtidigt som man garanterade absolut högsta sekretess. I en stad som Chronopia var intresset givetvis enormt stort, och inom bara några månader gick affärerna alldeles strålande. Pengar rullade in från när och fjärran. Alvhus, handelshus, tjuvgillen, domedagssekter, pirater, fria kompanier – alla lämnade de sina pengar i händerna på Dordiska affärsbanken och de gnidna dvärgarna gnuggade händerna av förtjusning.

Idag går affärerna fortfarande mer än strålande, men de övriga klanerna ser med skepsis på klan Dords förehavanden och klan Cador fördömer månatligen deras, i andras ögon skumma affärer. Man menar att man inte kan gömma undan blodspengar, pengar som kanske kommer att användas för att finansiera ett krig mot dem själva – den dvärgiska rasen. Klan Mindir försöker angripa den religiösa dekadens som råder inom klanen. Man hotar med Atums förbannelse, Umbards antåg och världens undergång. Sådana argument får inte dorderna att ens tillnärmelsevis höja på ögonbrynen (ett känt dordiskt talesätt lyder "Den som är rikast när han dör vinner"). Istället avstår de från att skicka klankrigare till Stubbgardet, Hedersvakten och Argolisbröderna. De gör allt som står i deras makt för att stå utanför den dvärgiska gemenskapen och slår samtidigt vakt om sin trovärdighet gentemot sina kunder. Inte ens Kung Budin den III gör sig besvär för att få tillgång till bankens hemliga bokföring – rikets säkerhet intresserar inte den dordiska klanen det minsta.

1T10	KLANFÖRMÅGA
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	RIK. PRECIS SOM DINA KLANFRÄNDER ÄR DU RIKARE ÄN DE FLESTA ADELSMÄN. +15 PÅ SLAGET FÖR STARTKAPITAL.
6-7	KONTAKTER. DU HAR UNDER NÅGON TID ARBETAT VID BANKEN OCH DÄR KNUTIT KONTAKTER MED EN RIK HANDELSFURSTE, EN ALVFURSTE, EN GARDESKAPTEN ELLER HUVUDJÄGARE.
8-9	DÖDSMÄRKT. DU VET MER ÄN DU BORDE VETA OCH DÄRFÖR ÄR DU, TROTS ATT DU SVURIT TYSTNAD, I YTTERSTA LIVSFARA. DET KAN VARA DINA EGNA ÖVERORDNADE ELLER NÅGON UTOMSTÅENDE SOM VILL HA DITT HUVUD PÅ ETT FAT.
10	HÄNGIVEN. GIRIG SOM DU ÄR HAR DU LOVAT DIN SJÄL ÅT DE HÄNGIVNA. DU FÅR EN NEKROLOGISK FÖRBÄTTRING OCH 15.000 SILVERMYNT. KUNGENS HAND ÄR GIVETVIS EFTER DIG.

DORGAN

Klan Dorgan har en i det närmaste fantastisk historia. Under några hundra år i förra ålderns slut dök den upp från ingenstans och växte sig stark på bekostnad av en av de ursprungliga klanerna, klan Indur. Klan Indur hade under många år försvagats av ständiga krig med bland andra huset Degas och handelshuset Oxen. Ett av de mer berömda slagen torde vara fyrhärarsslaget där klan Indur kämpade mot Degas örngardister, Oxens elitstyrka och Bolts svartyxor. Förlusterna var stora på alla sidor, men störst för de stackars dvärgarna. Många var de bröder som lämnades blödande, lemlästade och med förlorad heder på slagfältet. Indur var skickliga smeder, precis som Dorgan och efter ett antal välbesökta rådslag beslutade man att låta klan Indur bli en del av klan Dorgan, för att rädda klanen från undergång.

Idag är klan Dorgan fortfarande en av de snabbast växande klanerna och den före detta klan Indurs medlemmar har assimilerats i den strikta hierarkin. Man utgör i viss mån Dorgans underklass, något som har gjort klanen till en kittel fylld till bredden av sjudande oro.

Förutom att man har de i särklass främsta smederna (många 'konverterar' enbart för att få arbeta i Dorgans magnifika smedjor) äger och kontrollerar man Stubbstans största tryckeri, vars tjänster hyrs ut till så väl dvärgar som icke-dvärgar (Givetvis korrekturläses och censureras allt som skall tryckas mycket noggrant. Inga dvärg–, kung– eller kejsarfientliga skrifter, böcker, pamfletter eller stridsskrifter tillåts.)

Över de magiska härdarna, gula gaslågorna, i de helvetesheta ärsorna och på de solida städen skapas sällan andra nyttoföremål än vapen och rustningar. Orsaken till detta är tillgång och efterfrågan. I Chronopia finns det tusen och åter tusen individer som eftertraktar en välslipad chronosklinga, en kamayxa, en ringbrynja eller en ornamenterad helrustning smidd av en dorgisk mästersmed (de flesta av smederna har en konstnärlig ådra), medan antalet som anser sig vara i behov av en tallrik eller ett ölstop av samma smed är kraftigt begränsat. Det är också i djupt liggande, hemliga smedjor i klanens ägo som de beryktade smidesmästarna lever och verkar (se Vapen & Rustningar i Chronopia).

I klanhögkvarteret i Noatun residerar den välborne furst Bodrin Edron i Järnpalatset. Dess murar och portar vilka flankeras av statyer av Dorgan bevakas natt och dag av klanens klankrigare Järnkaminerna, vilka är kända för att vara ovanligt stora och brutala för att vara dvärgar. De känns lättast igen på sina stora blygrå rustningar och sina yxor som är fästa vid rustningarna med tjocka kedjor.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

1T10	KLANFÖRMÅGA
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	SMEDBAKGRUND. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I SMIDE.
6-7	LITTERÄR. DU FÅR 10 PÅ FV PÅ EN VALFRI LÄRDOMSFÄRDIGHET.
8-9	KONSTNÄR. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I MÅLNING.
10	VAPENBÄRARE. DU ÄR ÄGARE AV ETT MYCKET VÄRDEFULLT FÖREMÅL SMITT AV DORGISKA MÄSTERSMEDER (VAPEN FÅR +2 I SKADA OCH +7 I BV, RUSTNINGAR ÖKAR SIN ABS MED 2 OCH VIKTEN MINSKAS TILL HÄLFTEN).

DULIN

Klan Dulin är den näst största av Chronopias dvärgklaner, bara överträffad av klan Bodrin i manstyrka. Också klan Dulin är en av de unga klanerna, även om deras mytiske stamfader sägs vara Hodun Handfastes broder, Dulin Rättrådige (klan Hodun utplånades under Trollvintern). Hoduns far, Dulin Bergbaxner, skall med sin tjänstekvinna ha fått en son "vars röst var djupare och allvarligare än någon annan dödlig dvärgs" (Khïndrud, kapitel 12, vers 32) och redan vid födseln "talade med djupt allvar och gudomlig insikt" (Khïndrud, kapitel 11, vers 25). Både Hodun och hans mor, vars namn gått förlorat, blev mycket upprörda och krävde att Dulin och hans mamma (även hon har fallit i glömska) skulle lämna riket. Så skedde, men många år senare kom Dulin efter Hodun till Chronopia och bragte honom om livet i rättvisans namn. Sedan dess har det alltid hetat att "Dulins söner är bärare av rättrådighetens och rättvisans ord" (Khïndrud, kapitel 32, vers 13).

I konsekvensens namn har klan Dulin fostrat de främsta av dvärgiska advokater, följaktligen också Chronopias främsta. En advokat från någon av Dulins advokatbyråer är i stort sett synonymt med seger i rättsliga processer oavsett vilken eller vilka anklagelserna är. Såväl kända mördare som Ugbor Huggaren och kannibalen Carucco har frikänts tack vare brinnande pläderingar från en dulinsk advokat och otaliga är de extremt gynnsamma affärsavtal som har dragits upp av de samma. Att bryta ett dulinkontrakt är lika med att skriva under sin egen dödsdom, något som är ett välkänt faktum i Chronopias affärsvärld. Precis som Hodun till slut dog för sin broders hand, förföljer klan Dulin kontraktsbrytare till världens ände för att se till att de får sitt rättmätiga straff: Döden! Dulin är kända för sina många listiga, snabba och effektiva lönnmördare och agenter – drillade av den beryktade alviske lönnmördaren Wilion. Härifrån rekryteras majoriteten av agenterna till Kungens hand och de tillhör alltid det absoluta toppskiktet.

I likhet med klan Dord gör klan Dulin mycket affärer med icke-dvärgar, men till skillnad från klan Dord gör man det inte enbart på ekonomisk vinning (att dordiska dvärgar hyser en starkare avsky för icke-dvärgar än de flesta är ingen större hemlighet), utan man har även en liberal syn på umgänge över ras- och folkgränserna och predikar allt som oftast för en liberalare människosyn – en fråga som man utan framgång försökt driva i Rådet.

1T10	KLANFÖRMÅGA
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-6	ADVOKATÄMNE. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I ADMINISTRATION OCH ÖVERTALA.
7-8	KONTAKTER. DU HAR VÄLODLADE KONTAKTER I CHRONOPIA, KONTAKTER SOM KAN HA KNUTITS VIA DIN VERKSAMHET SOM ADVOKAT ELLER LÖNNMÖRDARE.
9	DELÄGARE. DU ÄGER EN DEL AV, ELLER EN HEL ADVOKATBYRÅ, VILKEN TROLIGEN LÄMNATS DIG AV DIN FAR. DU BEHÖVER INTE VARA YRKESVERKSAM ADVOKAT, MEN BYRÅN ÄR I VILKET FALL SOM HELST DIN.
10	LÖNNMÖRDARBAKGRUND. DU FÅR +5 PÅ DITT FV PÅ EN VALFRI VAPENFÄRDIGHET. DESSUTOM FÅR DU LÖNNMÖRDARENS YRKESFÖRMÅGA.

DUNSIR

De unga klanerna har växt sig starka och mutat in ett sysselsättningsområde för sig och sina klanmedlemmar. Dunsir är inget undantag. Den med dvärgmått mätt unga klanen kontrollerar idag i stort sett alla transporter på de underjordiska vattnen. Man har ett flertal handelshus, magasin och lager i Rikets hamnar. Vid kajerna pågår ständigt en febril aktivitet med lastning och lossning – flera gånger varje dag seglar skepp med Dunsirs emblem på aktern ut genom tunnlarna mot andra dvärgkungadömen, de chronopiska hamnarna och ut på den Södra oceanen för att uppsöka dittills okända, exotiska hamnar. Det är också Dunsirs skickliga ingenjörer (uppfinningen ursprungligen signerad överingenjör Ervold Tuggare) som gjort undervattensfärderna möjliga. Den första undervattensbåten byggdes vid ett av Dunsirs skeppsvarv i början av den här åldern. De kontrollerar också taxi-båtarna som sakta guppar fram genom de smala, dåligt upplysta tunnlarna.

Att klan Dunsir ägnar sig åt aktiviteter förknippade med öppna vatten (dvärgar är som bekant livrädda för vatten av den enkla anledningen att det i dvärgisk folktro betraktas som dödens element, se Riket) förklaras av dess härkomst. Klanen bildades som en utbrytargrupp ur klan Dolin, en olösbar konflikt hade uppstått mellan den dåvarande fursten och Dunsir Karpa, utbrytargruppens ledare. Eftersom man fortfarande var Dolins kött och blod villen man inte lämna hamnarna och haven bakom sig, utan beslöt sig för att ta upp konkurrensen med sina gamla klanfränder och snart var kommersen i full gång. Det är alltså inte förrän under senare år som Riket med Dunsirs hjälp har kunnat etablera kontakter över oceanerna och börjat få upp ögonen för exotiska lyxvaror. Tidigare hade man, när människor, alver och andra ville köpa deras vapen, rustningar och smycken rynkat på näsan och endast accepterat betalning i guld. Nu fick byteshandeln äntligen sitt genombrott, och tack vare Dunsir har Chronopias dvärgar på gott och ont nu på allvar öppnat ett fönster mot omvärlden.

Den nuvarande fursten har börjat bli gammal och se illa. Det hindrar honom inte från att vara handlingskraftig, men det har ändå startat en diskussion om vem som skall efterträda honom. Namnet på allas läppar är för tillfället gardeskapten Lowax.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

1T10	KLANFÖRMÅGA
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	SJÖVAN. +5 PÅ DITT FV I SJÖKUNNIGHET.
6-7	VÄRLDSVAN. DU HAR DELTAGIT VID EN ELLER FLERA UTOM-CHRONOPISKA RESOR MED HANDELSFARTYG. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I VALFRI KULTUR-KÄNNEDOM.
8-9	FURSTESON. LÄGG TILL 10 PÅ DITT SLAG FÖR SOCIAL STATUS OCH STARTKAPITAL.
10	ARVTAGARE. DU HAR AV DIN FAR ÄRVT ETT MINDRE HANDELSFARTYG, VÄRT SIN VIKT I GULD.

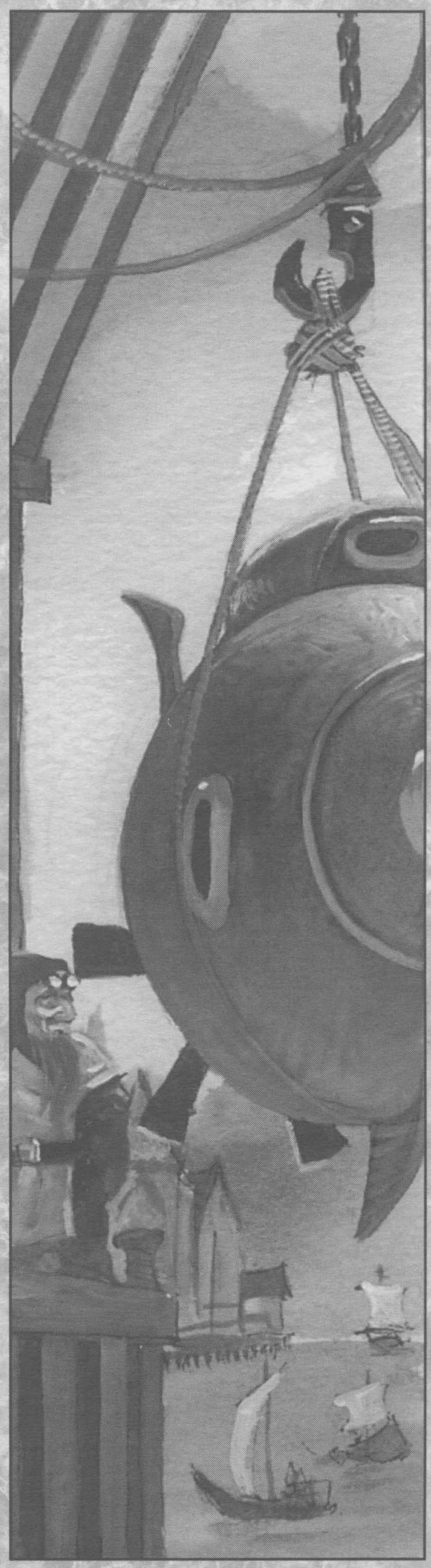
DURBAN

Klan Dorgan må vara Chronopias främsta smeder, men de känner inte en av den kända världens mest välbevarade hemligheter: Hur man bryter och smider lirium – en magisk metall som används i såväl vapen och rustningar som magiska behållare (lirium beskrivs mer utförligt i Magi i Chronopia). Den hemligheten skall enligt traditionen ha skänkts Durban den driftige av Atum, världens härskare. Det sägs också vara Atum som gör att liriumådern under Chronopia aldrig sinar, men legenden säger också att den dagen då någon som inte är av Durbans blod lär känna hemligheten kommer den för alltid att gå förlorad.

Liriumets hemlighet har visat sig erbjuda en god inkomstkälla för klan Durban, och trots att klanen inte är särskilt stor är den extremt välmående på grund av de höga priser som föremål av lirium betingar på den öppna marknaden. Man har till och med gått så långt att man i Galleriet i magikerstaden öppnat Durban och son (se Magi i Chronopia) där man hjälper magiker att ladda sina magiska behållare och även tar beställningar på andra föremål.

Ett problem man dock har är det faktum att liriumådern visat dra till sig magiska varelser, ondskefulla leylingar och ibland även kreatur från Sid, som på något sätt lyckas ta sig förbi Porten. Därför har man varit tvungna att drilla sina klankrigare till att bli effektiva, aggressiva och hänsynslösa krigare som skyddar klanens grävare under deras arbete i gruvorna. Mer än ett arbetslag har försvunnit under mystiska omständigheter. I vissa fall har inte ett spår hittats, vare sig av grävarna eller klankrigarna. Det verkar bara som om de slukats av berget.

1T10	KLANFÖRMÅGA
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	SMEDBAKGRUND. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I SMIDE.
6-7	ÖVERLEVANDE. DU HAR VID NÅGOT TILLFÄLLE VARIT DEN ENDA ÖVERLEVANDE EFTER EN ATTACK FRÅN SIDS KREATUR. HÄDANEFTER FÅR DU +5 PÅ CL PÅ ALLT DU FÖRETAR DIG UNDER EN STRID DÄR DE ÄR INBLANDADE.
8	HEDERSOMNÄMNANDE. DU HAR VID NÅGOT TILLFÄLLE GJORT NÅGOT HEROISKT SOM RENDERAT DIG NÅGON AV KLANENS HÖGRE UTMÄRKELSER – KANSKE T. O. M. DURBANKORSET.
9	KUNSKAP. DU TILLHÖR EN AV DE FÅ SOM KÄNNER LIRIUMETS HEMLIGHET (FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA KUNSKAPEN MÅSTE DU DOCK HA MINST FV B4 I SMIDE).
10	MAGIKER. DU ÄR NÅGOT SÅ OVANLIGT SOM ETT DVÄRGISKT MAGIKERÄMNE. DU FÅR +5 PÅ FV PÅ VALFRI MAGISKOLA OCH MAGISK KANALISERING.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FODRUN

Ytterligare en av de unga klanerna är klan Fodrun, vars ursprung är höljt i dunkel. De är en rotlös klan utan traditioner och gemensam historia. Varför de kallas klan Fodrun vet inte ens de själva. Det enda klanens medlemmar har gemensamt är sin stora gästvänlighet och sitt goda sinne för affärer. Klanen driver Chronopias enda riktiga hotell, ett av dem ligger i Stubbstan, ett i Riket och ett tiotal och Chronopias övriga delar. Juvelen i kronan är utan tvekan Fodruns Palats som ligger i Melediths utkanter och dit söker sig såväl handelsmän och ädlingar som gardeskaptener och dödsdansare, framför allt mycket välbeställda sådana, söker sig för att slappna av och njuta av livet i en klassik miljö doftande av dvärgiskt allvar, gästvänlighet och tradition. Det är storslaget utan att vara pompöst och överdrivet, och intimt utan att det känns som hemma. Man brygger ett strålande eget öl – där svamp är en av de hemligaste ingredienserna. Och i de otaliga salongerna finnas alla tänkbara tobakssorter att tillgå för den sanne kännaren. Det berättas att kejsaren skall ha besökt just Fodrun palats inkognito – men rykten är oftast bara rykten, även i Chronopia.

I Stubbstans politiska och sociala liv spelar klan Fodrun en mycket liten roll. Klanens medlemmar är visserligen mycket öppenhjärtiga, uppriktiga och levnadsglada (i alla fall ger de ett sådant intryck) när man stöter ihop med dem på deras arbeten, men annars ser man dem sällan. De frekventerar aldrig andra ölstugor än sina egna, håller sig hemma, deltar sällan i rådsmöten och undviker andra. Vad det skulle kunna bero på har man spekulerat en del i, men det är ingen som har kunnat ge något tillfredsställande svar på frågan – själva snörper de bara på munnen och svartnar i ansiktet om man nämner det hela, har man riktig tur kan man till och med få ett ilsket: "vad rör det dig", till svars.

Vem fursten är vet ingen. Han lämnar aldrig sitt rum och pratar enbart med sina närmaste rådgivare. Några säger att han är missbildad, andra att han är alv, vissa hävdar att han är utsänd från Sid och andra menar att han är en av de Hängivna eller åtminstone en som går i deras ledband.



1T10	Klanförmåga
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	KONTAKTER. UNDER DITT ARBETE VID NÅGOT AV KLANENS HOTELL HAR DU KNUTIT KONTAKTER MED NÅGON MÄKTIG CHRONOPISK INNEVÅNARE.
6-7	SKÅDESPELARE. DU ÄR ENORMT DUKTIG PÅ ATT FÖRSTÄLLA DIG, ATT BLI NÅGON DU INTE ÄR, NÅGOT MAN HAR NYTTA AV. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I SKÅDESPELERI.
8-9	INFORMATÖR. DU FÖRSER KUNGENS SVARTSKÄGG MED INFORMATION OM DIN KLAN. DE BETALAR DIG 1.000 SILVERMYNT I MÅNADEN FÖR DIN HJÄLP.
10	HÄNGIVEN. DU ÄR EN AV DE HÄNGIVNAS HANTLANGARE. SOM TACK HAR DU FÅTT EN NEKROLOGISK FÖRBÄTTRING.

MINDIR

Den gode och gudfruktige Mindir var den i det modiga dussinet som av Atum, den högste, utsågs till att sköta de religiösa sysslorna. Det första offret till gudens ära skall enligt traditionen ha förättats på den klippa under vilken sedan Bergskonungens palats har byggts. Allt sedan dess har det varit dvärgar av Mindirs blod som blivit präster och kardinaler, lett kyrkans män i såväl diskussion som strid.

Klan Mindir är den tredje största av de dvärgiska klanerna och det säger sig självt att inte alla klanmedlemmarna kan vara präster – även om väldigt många av dem antingen är präster, predikanter eller missionärer (eftersom Atum i hög grad är dvärgarnas personliga gud, blir det modiga dussinet hans utvalda män och deras avkommor hans folk. Religionen är ej tillgänglig för icke-dvärgar, men man gör sitt bästa för att försöka omvända sekulariserade dvärgar). De som inte ägnar hela sitt liv åt religionen brukar dock ofta vara betydligt mer aktiva vid gudstjänsterna än andra lekmän.

Tack vare sin position som klan med monopol på officiellt religionsutövande är klan Mindir, näst kungaklanen, den mest inflytelserika av alla dvärgaklanerna, och i Argolisbröderna har man skaffat sig ett fruktansvärt redskap för hämnd och maktutövande. Ofta används de i religionens namn för att reda upp eventuella klammerier klanen hamnat i.

Men Mindir är inte bara en klan för präster, religiösa fanatiker och heliga krigare, utan också en klan för ölälskare. Mindir äger flest antal bryggerier, har flest ölstugor och flest ölsorter av alla dvärgaklaner. Deras Atumbrygd är långt utanför Stubbstans murar känt som ett förstklassigt öl och uppskattat av både kräsna alver, törstiga högländare och överförfriskade orcher.

Klanens överhuvd är kardinal Toborius IV och han residerar i sitt himmelska palats beläget under Bergskonungens palats, alldeles i närheten av den Heliga katedralen.

(Kunskap om religion: Atum betraktas som en primär färdighet för alla medlemmar av klan Mindir)

1T10	Klanförmåga
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	PRÄSTBAKGRUND. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I KUNSKAP OM RELIGION.
6-7	KRIGARBAKGRUND. DU FÅR +4 PÅ DITT FV I VALFRI STRIDSFÄRDIGHET.
8-9	FANATIKER. DU SÄTTER RELIGIONENS VÄL FRAMFÖR DITT EGET OCH ANDRA DVÄRGARS VÄLBEFINNANDE. DU FÅR +10 PÅ DITT FV I KUNSKAP OM RELIGION.
10	MAGIKERBAKGRUND. DU FÅR +3 PÅ DITT FV I PRÄSTMAGI.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Morgrim

Under sin färd till Chronopia anfördes det modiga dussinet av en karismatisk och rättvis ledare, som likt ingen annan kommit att skriva in sitt namn i rullorna: Morgrim Lodbroke, den dvärgiska kungaättens stamfader, bergakungen. Det finns tusentals verser, dubbelstrofer och epos skrivna om denne största av alla dvärgiska hjältar. Kändast är kanske Jöklamal där det berättas hur Morgrim ensam höll stånd mot legioner av kreatur från Sid som släppts lösa av den illvillige Idvar, en mångtydig gestalt vars ursprung är höljt i dunkel. När allting såg som mörkast ut och Morgrim inte längre trodde sig kapabel att hålla stånd mot de anstormande horderna av blodtörstiga monster lyckades av med sin yxa hugga spricka i marken som han vidgade med handkraft och sedan lät han monstren, ett efter ett, störta ned i avgrunden, tillbaka till Sid. Han skall också en gång ha räddat livet på kejsaren, och på så sätt skapat det goda förhållande som råder mellan dvärgakungen och kejsaren själv.

Kungaklanen är den mest inflytelserika dvärgaklanen. Eftersom kronan alltid tillfaller den förstfödde är det fortfarande i rakt nedstigande led Morgrim Lodbrokes kött och blod som sitter på Tusenårstronen i Bergkonungens palats, och det finns ingen som kan eller vill ifrågasätta hans auktoritet (möjligtvis undantaget klan Dord). De övriga klanmedlemmarna sitter på viktiga poster inom administrationen (Kastrus är överhuvud för klanförbundet, Bredar är kapten för Hedersvakten, Bogdan för Stubbgardet, Tritord är ansvarig för att odla Rikets officiella och inofficiella kontakter med andra makter) eller har brutit sig ut för att pröva en karriär någon annanstans (en av Budin III:s bröder, Gjalin, äger gladiatoragenturen Fradgande skäggen och ses sällan eller aldrig i Stubbstan, annat än när hans broder kräver hans närvaro).

De som inte tillhör kungafamiljen har det inte nödvändigtvis bättre ställt än andra dvärgar, men de har betydligt bättre förutsättningar än andra dvärgar för att skaffa sig bättre ställt, särskilt som de kan utnyttja sitt namn i kontakt med såväl dvärgar som icke-dvärgar. Monarki är en styrelseform som fascinerar de dekadenta chronopier som vant sig vid att guldet alltid är kung vare sig det finns en kejsare eller inte. Dvärgarna är visserligen girigare än de skelögdaste gobliner, men ett gott namn och ett gott rykte är ändå värt mer än en till bredden fylld penningpung – något som vissa handelsmän börjat förstå och lärt sig dra nytta av (man anställer gärna medlemmar av kungaklanen som administratörer, förhandlare och bokhållare – för övrigt just de befattningar de normalt har i den dvärgiska hierarkin).

1T10	Klanförmåga
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	BYRÅKRATBAKGRUND. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I ADMINISTRATION.
6-7	BELÄST. DU FÅR +10 PÅ DITT FV I EN VALFRI LÄRDOMSFÄRDIGHET.
8	KONTAKTER. TACK VARE DITT GODA NAMN HAR DU LYCKATS KNYTA MÅNGA BETYDELSEFULLA KONTAKTER UTANFÖR STUBBSTANS MURAR.
9	FÖRMÖGEN. LÄGG TILL 15 PÅ DITT SLAG FÖR SOCIALT STÅND OCH STARTKAPITAL.
10	KUNGENS GUNSTLING. AV NÅGON ANLEDNING ÄR DU EN AV KUNG BUDIN III:S ABSOLUTA FAVORITER.

Vandor

Vandor Bosättare tillhörde också det modiga dussinet, och den magiska dagen då de anlände till Chronopia utvaldes han till att bli den som skulle sätta bo och leda byggandet av de första dvärgiska bosättningarna i Chronopia. Allt sedan den dagen har dvärgar av Vandors blod blivit ypperliga tekniker, ingenjörer, byggmästare, arkitekter och mekaniker. Ingen klan kan kännas vid fler fantastiska uppfinningar, uppfinnare eller banbrytande upptäckter än Vandor. Det är i Vandors verkstäder och laboratorier som sådana välkända dvärgar som Tubor Drev (gaslyktan), Ingolf Astur (gasballongen), Joten Vile (turbinerna) och Zarek Nurg (bombarden) har verkat. Man har framställt såväl lyxiga vardagsföremål (gashärdar) som fruktansvärda krigsmaskiner (pansarpaddan, drakkanonen), men allt har gjorts i vetenskapens namn och för den dvärgiska rasens bästa och fortbestånd.

Den uppfinning som inbringat flest gyllene klingande dubloner till klanen är givetvis gasbelysningen. Under de senaste hundra åren har den letat sig utanför Stubbstans murar och idag kan många av Chronopias större gator och rikemanshem skryta med gasbelysning. Det är också klan Vandor som utvinner och raffinerar den svarta gasen för att sedan sälja den vidare till högstbjudande.

Klanens högkvarter, furstepalatset, ligger (som de flesta andra klanhögkvarter) i Lodbrok. Nuvarande furst Vandor är mycket angelägen om att klanen skall behålla sin ledande ställning inom vetenskapen. Därför har han låtit renovera och återuppbygga Högre vetenskapsakademin, en av förra ålderns mest inflytelserika institutioner som under denna ålders första sekel gått ner sig kraftigt – bland annat på grund av att många av lärarna och lektorerna, bl. a. dekanus för den tekniska fakulteten gick över till industrin.

1T10	Klanförmåga
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-5	INGENJÖRSBAKGRUND. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I MEKANIK.
6-7	AKADEMIKERBAKGRUND. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I VALFRI FÄRDIGHET SOM DET UNDERVISAS I VID HÖGRE VETENSKAPS AKADEMIN.
8-9	GILLRARE. DU FÅR +5 PÅ DITT FV I HANTERA FÄLLOR OCH LÅSDYRKNING.
10	UPPFINNARE. DU ELLER NÅGON ANNAN I DIN SLÄKT HAR GJORT EN REVOLUTIONERANDE UPPFINNING. +10 PÅ DITT SLAG FÖR STARTKAPITAL.

Tymar

Tymar Tryntämjare är klan Tymars mytiske stamfader. Han var det modiga dussinets starkaste och våghalsigaste krigare och bekämpade fiender från ryggen på sitt tunnelsvin Atarax. Klan Tymar är inte någon av de större klanerna, men alla brås de i högsta grad på sin förfader – det är inte för inte som Tymar kallas för svinryttarnas klan. Redan vid tidig ålder skiljs barnen från sina mödrar (kontakt med kvinnor anses ha dålig inverkan på unga gossar, de blir

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

viljesvaga och beroende) och tränas av någon av klanens många ärrade veteraner. De präglas till ett tunnelsvin som blir deras närmaste vän. De lär sig att kontrollera smärta, att aldrig låta sig tillfångatas och att aldrig ge tappt oavsett hur mörkt allting verkar. Träningen gör svinryttarna till ypperliga krigare, men dåliga medborgare. De har ofta kort stubin, ett dåligt temperament och är okänsliga och trilska mot alla utom sina överordnade (en svinryttare är inte den man ofredar på en ölstuga), men så är de alla också legosoldater, väldrillade hyrsvärd i dödens och klanens tjänst som ständigt skall vara beredda att ge sig av på dödliga uppdrag.

Klan Tymar är ett av Chronopias största fria kompanier, bestående av ett flertal kohorter, och deras tjänster är alltid till salu – bara priset och uppdragsgivaren är de rätta (man jobbar ytterst ogärna för alver eller Hängivna). Man befinner sig dock sällan vid Klingornas allians, utan istället har man anlitat ett antal skickliga mäklare som säljer klanens tjänster, medan de själva i lugn och ro kan ägna sig åt vapenlekar innanför Svinborgens skyddande murar (porten är utformad som ett jättelikt utsirat tunnelsvinshuvud där underkäken fungerar som vindbrygga). För tillfället fungerar tre av kohorterna som livvakt och stående styrka åt handelshuset Vågtoppen, vilka fruktar en attack från huset Aramis.

1T10	Klanförmåga
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-6	KRIGARBAKGRUND. DU FÅR +3 PÅ DITT FV I VALFRI STRIDSFÄRDIGHET.
7-8	DEFENSIV. DU HAR ALLTID +3 PÅ DITT CL PÅ PARERINGAR.
9	AMBIDEXTRIÖS. DU HAR UNDER DIN TRÄNING LÄRT DIG ATT ANVÄNDA BÅDA HÄNDERNA LIKA BRA.
10	OFFICER. DU ÄR OFFICERARE I NÅGOT AV KLANENS OTALIGA FÖRBAND, NÅGOT SOM GER DIG VISSA PRIVILEGIER. HUR HÖGT UPPSATT DU ÄR AVGÖRS AV DITT SOCIALA STÅND.

Zodan

Endast tre dagar gammal märktes Zodan Vilde av den krigiske ölguden Lothan. Lothans märke var en tatuering som besatt underliga krafter och ju äldre Zodan blev, desto större blev tatueringen och med tatueringen växte också Zodans styrka, hans ilska och hans vansinne – tre egenskaper som förts vidare från Zodan till alla av hans blod. Det berättas att "när Zodan gick i strid svartnade hans blick och Lothans märke kröp som en orm över hans skinn. Ingen fanns det som vågade stå i vägen för vildmannens raseri" (Khîndrud, fjärde kapitlet, sjunde versen).

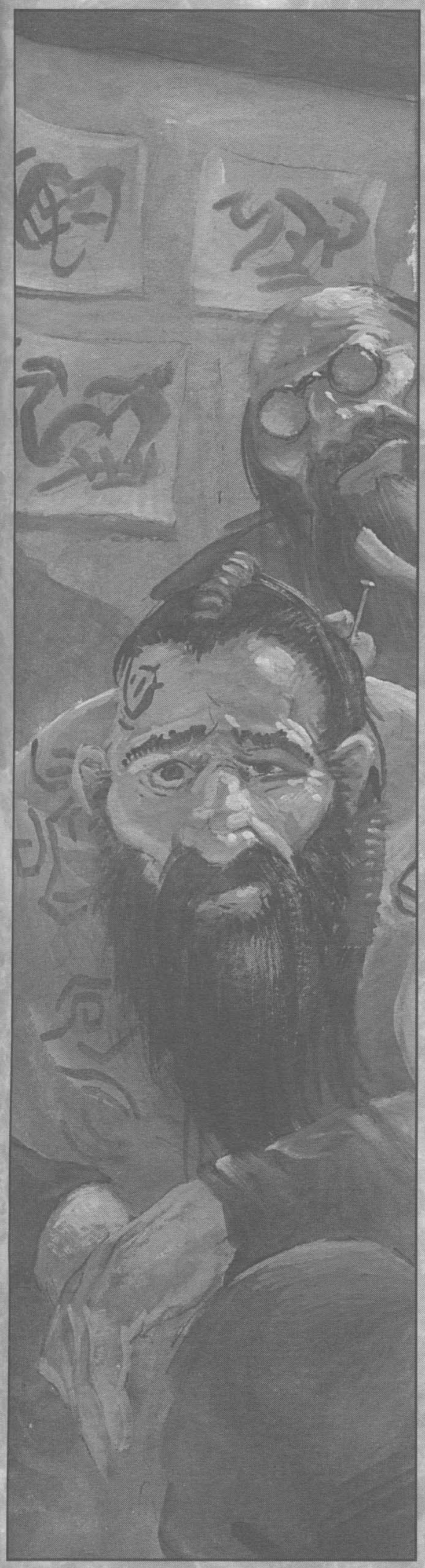
Klan Zodans medlemmar är kända som vildmännen, bärsärkarna, de blodtörstiga, de hänsynslösa och de vansinniga. De lever en stor del av sina liv i avskildhet, men då och då vandrar de på Stubbstans gator som vanliga dvärgar – även om de ständigt luktar av levrat blod och svett. Hur klanen överlever är något av ett mirakel. Man idkar ingen handel värd namnet, man tillverkar ingenting annat än fasansfulla krigsbestar och man hyr sällan eller aldrig ut sina tjänster till utomstående. Livnär sig gör man på hallucinogena svampar och grottroll, gobliner och annan ohyra som förirrat sig in i fel grottgångar. Vid furstehovet lever man ett märkligt liv. Palatset i Svadil är snarare ett grottkomplex än ett riktigt palats, och när man inte ägnar sig åt vapenträning sover eller festar man. Ett av de populäraste inslagen är när man vid en sammandrabbning lyckats besinna sig så mycket att man lyckats ta en fånge och han senare på kvällen får pröva sin lycka mot en klanbröder.

Det händer visserligen att en vildman lämnar klanen för att söka lyckan någon annanstans, men det hör inte till vanligheterna. Några har gjort sig en karriär vid de fria kompanierna, som livvakter, huvudjägare eller stadspirater. Andra har håvat in tusentals dubloner genom att dekapitera motståndare på Arenan. Fradgande skäggens gladiatoragentur har faktiskt flera bärsärkar i sitt stall.

Det sägs att det är kungen som håller klanen vid liv med hemliga donationer för att han skall kunna använda dem i ett kommande krig mot de Hängivna, men som vanligt är det ingen som vet om det är något annat än rykten.

1T10	Klanförmåga
1-3	INGENTING SÄRSKILT.
4-6	BLODTÖRST. DU ÄLSKAR ATT ÄTA KÖTTET AV FALLNA FIENDER. FÖR ATT LÅTA BLI ATT SLITA LOSS EN TUGGA I STRIDENS HETTA MÅSTE DU LYCKAS MED ETT PSY-SLAG.
7-8	KRAFTSLAG. DU KAN GENOM ATT SPENDERA TRE PSY-POÄNG VÄLJA ATT GÖRA MAXIMAL SKADA MED ETT ANFALL. POÄNGEN KAN SPENDERAS EFTER DET ATT SLAGET TRÄFFAT, MEN FÖRMÅGAN KAN INTE ANVÄNDAS MER ÄN TVÅ GÅNGER PER DAG.
9	SMÄRTTÅLIG. DU KAN IGNORERA SMÄRTA PÅ ETT SÄTT MOTSVARANDE STÅLSÄTTNING (SE GRUNDREGLERNA). DET BETRAKTAS SOM EN YRKESFÄRDIGHET OCH DU FÅR GRATIS FV 5.
10	LOTHANS BLOD. DU ÄR I RAKT NEDSTIGANDE LED ZODANS KÖTT OCH BLOD. I EN STRID ÄR DET ALLTID 25% CHANS ATT DU FYLLS AV LOTHANS KRAFT. UNDER HELA STRIDEN HÖJS DINA GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETSVÄRDEN MED 5.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Levande tatueringar

De dvärgiska bärsärkarna, klan Zodans fruktade vildmän, låter ofta täcka sina kroppar med tatueringar – snirkliga, esoteriska mönster som löper fram över kroppen som vansinniga ormar. Vissa av tatueringarna görs extra kraftfulla – de ges ett eget liv och kallas tirmili, levande. De levande tatueringarna besitter häpnadsväckande krafter som dess bärare kan välja att aktivera när som helst, vissa av dem kan bara användas ett begränsat antal gånger per dag. Vissa kostar PSY-poäng att aktivera, andra inte. En tatueringsmästare lär sig att behärska olika många tatueringar beroende på vilket FV han uppnått (se Hur du skapar), men måste fortfarande slå ett vanligt färdighetsslag för att tatueringen skall vakna till liv. Vissa av tatueringarna är så kraftfulla att en tatueringsmästare inte kan behärska dem förrän han uppnått viss insikt. Det händer – även om det är mycket sällsynt – att icke–dvärgar välsignas med en tatuering som ett tecken på uppskattning från klan Zodan.

2 LOTHANS MÄRKE

MODIFIKATION: +5 PÅ CL

KOSTNAD: –

ANTAL: 3 GGR PER DAG

Den tatuering tillåter bäraren att automatiskt arbeta upp ett bärsärkaraseri. Bärsärkaraseriet fungerar på samma sätt som vanligt. Tatueringen görs vanligen på högra axeln och är den i särklass vanligaste bland Zodans bärsärkar.

4 VANDRAREN

MODIFIKATION: +4 PÅ CL

KOSTNAD: –

ANTAL: PERMANENT

Vandraren är en effektfull och populär tatuering. Den är ständigt i rörelse och kryper i skinnet från bröstkorgen, över axeln, upp för halsen och ned för ryggen som en mörk ondskefull orm.

6 FJÄLLHUD

MODIFIKATION: +1 PÅ CL

KOSTNAD: 3 PSY/ABS

ANTAL: 2 GGR PER DAG

Fjällhuden sprider sig som ett ormskinn och på mindre än en stridsrunda täcker det hela bärsärkens kropp och absorberar under 1T6 SR en KP per tre spenderade PSY.

8 HJÄLPARE

MODIFIKATION: –

KOSTNAD: 2 PSY/CL

ANTAL: 2 GGR PER DAG

Tatueringen ökar bärsärkens CL på allt han företar sig under en stridsrunda. En av klanens vanligare tatueringar.

9 DEMONENS ANSIKTE

MODIFIKATION: –3 PÅ CL

KOSTNAD: 3 PSY

ANTAL: 3 GGR PER DAG

Demonen träder fram i bärsärkens ansikte närhelst denne önskar och hans motståndare måste då omedelbart lyckas med ett normalt PSY-slag eller tvingas att slå på Skräcktabellen utan övriga modifikationer.

11 HAMMARNÄVAR

MODIFIKATION: –

KOSTNAD: 2 PSY

ANTAL: 3 GGR PER DAG

Tatueringen skänker bärsärken extra styrka i närstrid, genom att röra sig ut mot händerna och få dess mönster att glöda svagt i rött. Under en stridsrunda för varje två spenderade PSY-poäng gör bärsärken ytterligare 1T6 i skada.

13 LOTHANS BILA

MODIFIKATION: –2 PÅ CL

KOSTNAD: 6 PSY

ANTAL: 2 GGR PER DAG

Lothans bila är ett fruktansvärt vapen. Den tillåter bärsärken att utdela ett slag

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

som automatiskt träffar och gör maximal skada inklusive skadebonus och bonusar från andra tatueringar. Bilan kan endast pareras med ett perfekt slag.

16 VÄKTARE

MODIFIKATION: –4 PÅ CL

KOSTNAD: –

ANTAL: OBEGRÄNSAT

Väktaren fungerar som ett slags alarm. Så fort fara hotar bränner tatueringen kraftigt (något som bärsärken inte tar någon notis om under pågående bärsärkaraseri). Den specificerar inte farans natur ytterligare utan fungerar som en ofelbar Upptäcka fara.

17 BERGETS SON

MODIFIKATION: –5 PÅ CL

KOSTNAD: 3 PSY

ANTAL: 3 GGR PER DAG

Under 1T10 stridsrundor låter tatueringen bärsärken bli ett med bakgrunden, smälta samman med berget, genom att skapa ett mönster över hela bärsärkens kropp som är identiskt med bakgrunden. CL för Finna dolda ting halveras och CL för Gömma sig fördubblas.

18 ZODANS VÄLSIGNELSE

MODIFIKATION: –5 PÅ CL

KOSTNAD: 2 PSY/KP

ANTAL: 3 GGR PER DAG

Tatueringen, som oftast är ett djurliknande mönster, tillåter bäraren att upp till tre gånger per dag hela sig själv till en kostnad av två PSY per KP. När tatueringen aktiveras kryper den över bärarens kropp tills den når såret och då börjar den glöda kraftigt. Processen tar en stridsrunda per KP som skall läkas.

19 RUS

MODIFIKATION: –3 PÅ CL

KOSTNAD: 1 PSY/KP

ANTAL: 3 GGR PER DAG

Rus tillåter bärsärken att stålsätta sig, låta sig fyllas av stridens berusningen och sluka smärtan utan att den tillfogar honom någon egentlig skada (jfr Stålsättning i grundreglerna).

21 VREDENS KÄFTAR

MODIFIKATION: –10 PÅ CL

KOSTNAD: 4 PSY

ANTAL: 2 GGR PER DAG

När tatueringen aktiveras börjar huden den täcker att bukta utåt och formas till ett hårlöst monsteransikte med käftar fyllda med sylvassa tänder. På bärsärkens kommando slungar sig ansiktet ut, avslöjar en över en halv meter lång hals och anfaller (FV 10, skada 1T10). Tatueringen förblir aktiv under 1T10 stridsrundor och får anfalla samtidigt som bärsärken. (Om du har Krigarens handbok har den tre handlingar).

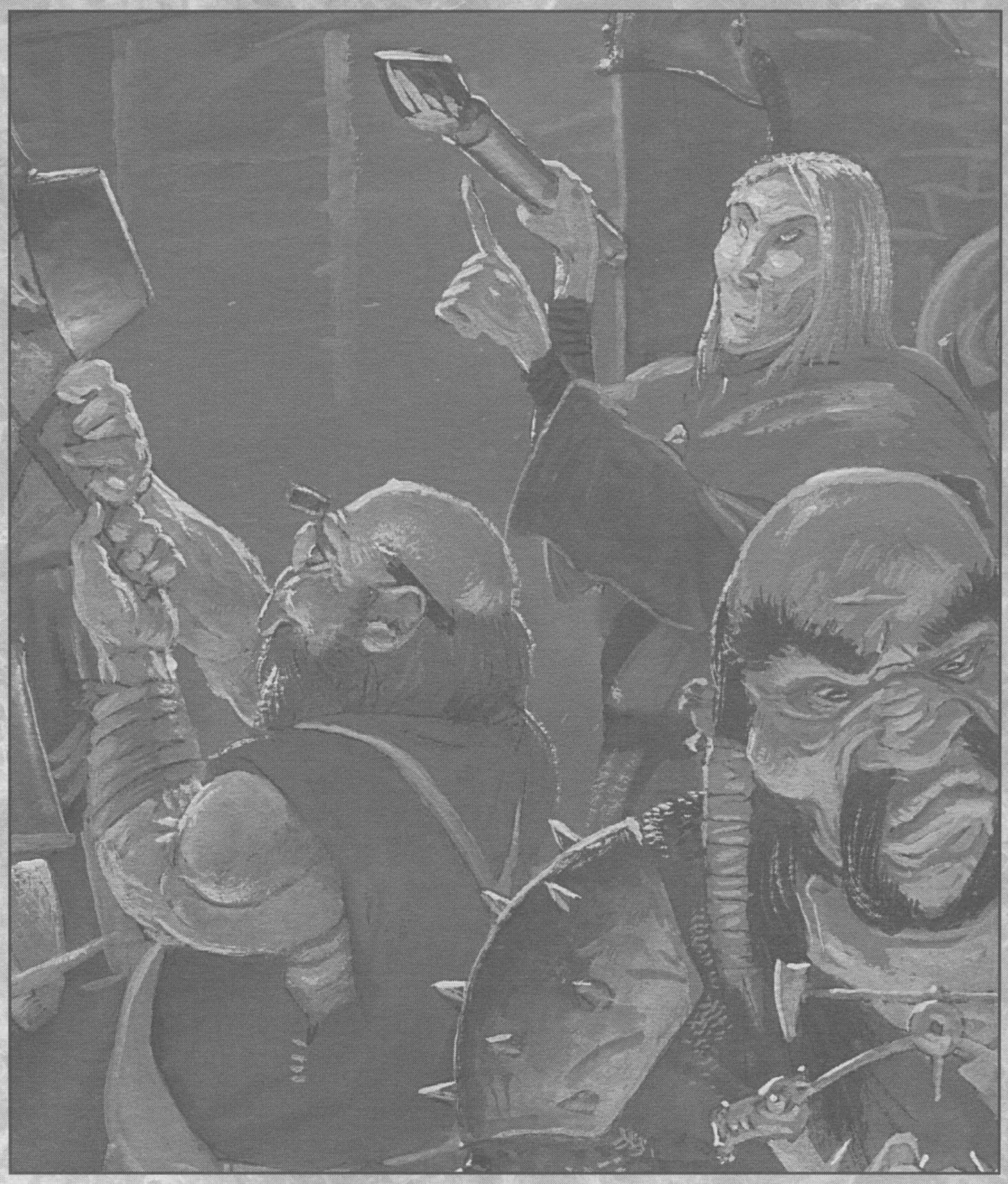
23 ZODANS FÖRBANNELSE

MODIFIKATION: –12 PÅ CL

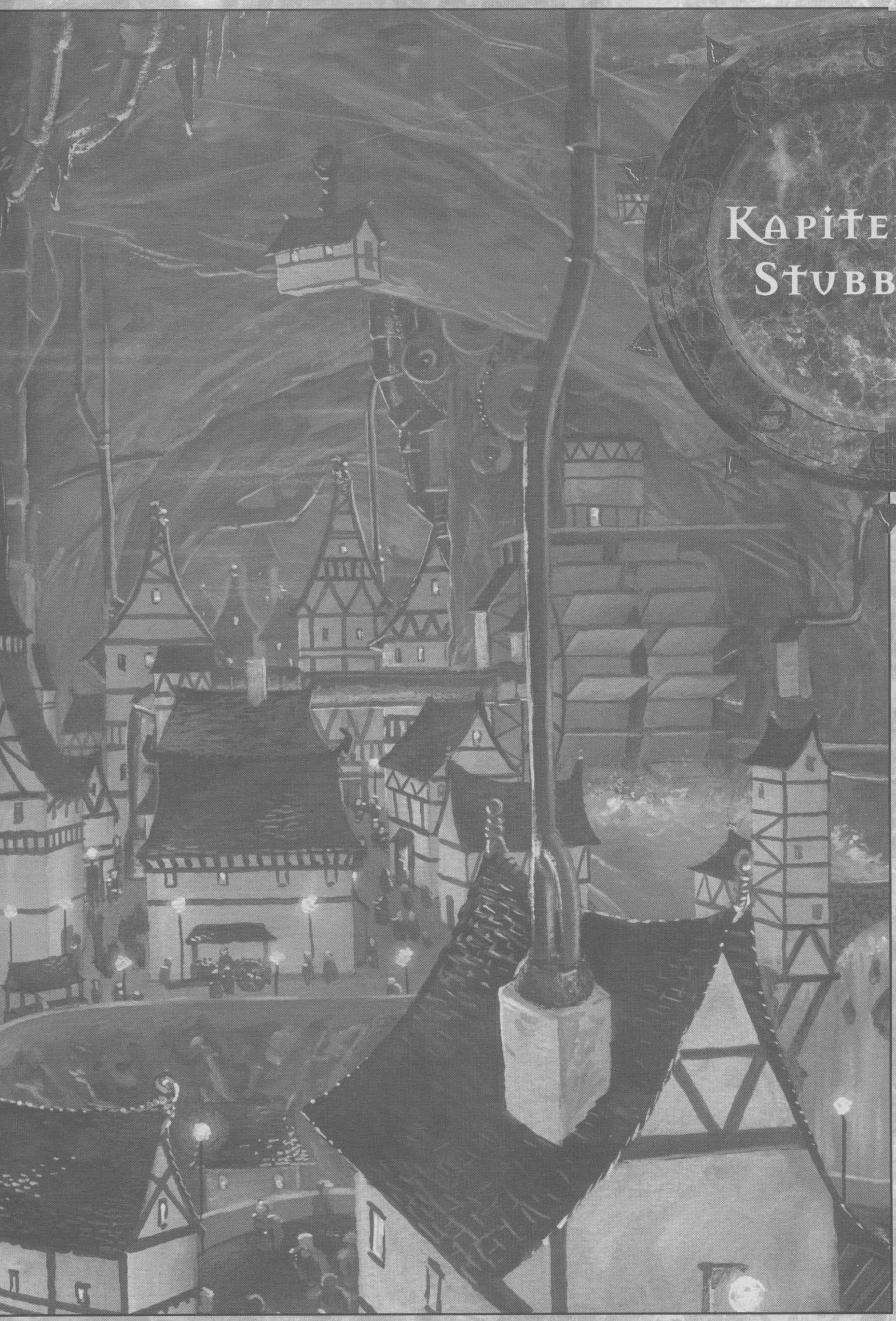
KOSTNAD: 5 PSY

ANTAL: 1 GÅNG PER DAG

Tatueringen låter bärsärken föra 'smittan' vidare. Han kan, genom att såra någon i obeväpnad strid (genom att rivas, bitas e. d. – blodvite är ett måste), besmutsa denne med Zodans förbannelse. Under en längre tid kommer den besmittades kropp att börja fyllas med tatueringar, bisarra mönster som alla utgår från såret. Efter tre månader kommer hela kroppen att vara täckt och då dör offret. Processen kan stoppas med en HELA E5.



DRAKAR OCH DEMONER är © RIOTMINDS AB



Kapitel Tre: Stubbstan

Du vill se Stubbstan? Jaså. Och du tror att en gammal missbildad krympling som jag skulle kunna hjälpa dig med det? Jaså. Jag skulle inte stå här vid Morgrimsporten och hänga om det vore för annat? Jaså minsann. Där ser man... Du har aldrig tänkt på att även en ful liten djävel som jag skulle kunna vänta på någon? Ber om ursäkt? Jo, man tackar. Så farligt ful är jag inte? Hur farligt ful är jag då om man får fråga? Som en skitig goblin som någon bankat vettet ur med en stålskodd knölpåk bara för att slänga honom framför Bolts svartyxor med inhyrda mastodonter på väg ut på uppdrag? Du är ärlig i alla fall grabben, det måste man säga och det är det inte många i den här staden som är. Den är fylld till bredden med hungriga skojare, fattiga lurifaxar, kluriga bedragare, hjälpsamma lurendrejare och villiga förrädare. Nog pratat, kom så går vi. Vem det var jag skulle träffa? Bry dig inte om det du!

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Stubbstan

Stubbstan är Chronopias mänskliga befolknings namn på den del av dvärgarnas kungarike som ligger ovan jord. Stubbstan är i högre grad än någon annan del av Chronopia en stad i staden. Med sina låga korsvirkeshus (nästan inget hus är högre än två våningar) och grönskande trädgårdar påminner Stubbstan mer om en by på landet än en stadsdel i den kända världens största metropol – och att den är hem för ett av den kända världens mest krigiska folk skulle man inte ens kunna gissa sig till.

Bebyggelsen klättrar upp längs en av Chronopias många bergssidor och ibland är lutningen på gatorna omänskligt hög (upp till 45° är ingen ovanlighet), trots det råder en total avsaknad av trappor. Folkmyllret på gatorna är en vanlig dag i det närmaste outhärdligt. De små dvärgarna knuffas och trängs, gormar och skriker, sparkas och trilskas och läser lusen av varandra när helst de upplever sig kränkta.

Fyra stadsportar leder in till Stubbstans fem stadsdelar: Morgrimsporten (1) vätter mot de yttersta utkanterna av Chronopias magikerkvarter, är den största och mest välbevakade av portarna och leder till Morgrimsparaden som ringlar mellan Hrung och Fjornax upp till Lodbroketorget; Kungsporten (2) leder till Kungsgatan som leder fram till Lodbroketorget och skiljer Engil och Bendur åt; Bodrinporten (3) innanför vilken den lilla Bodrinplatsen ligger, leder in på Himmelsgatan som skiljer Askil från Hrung; och Svarta porten (4) leder in på Via Atum som skiljer Bendur och Askil åt.

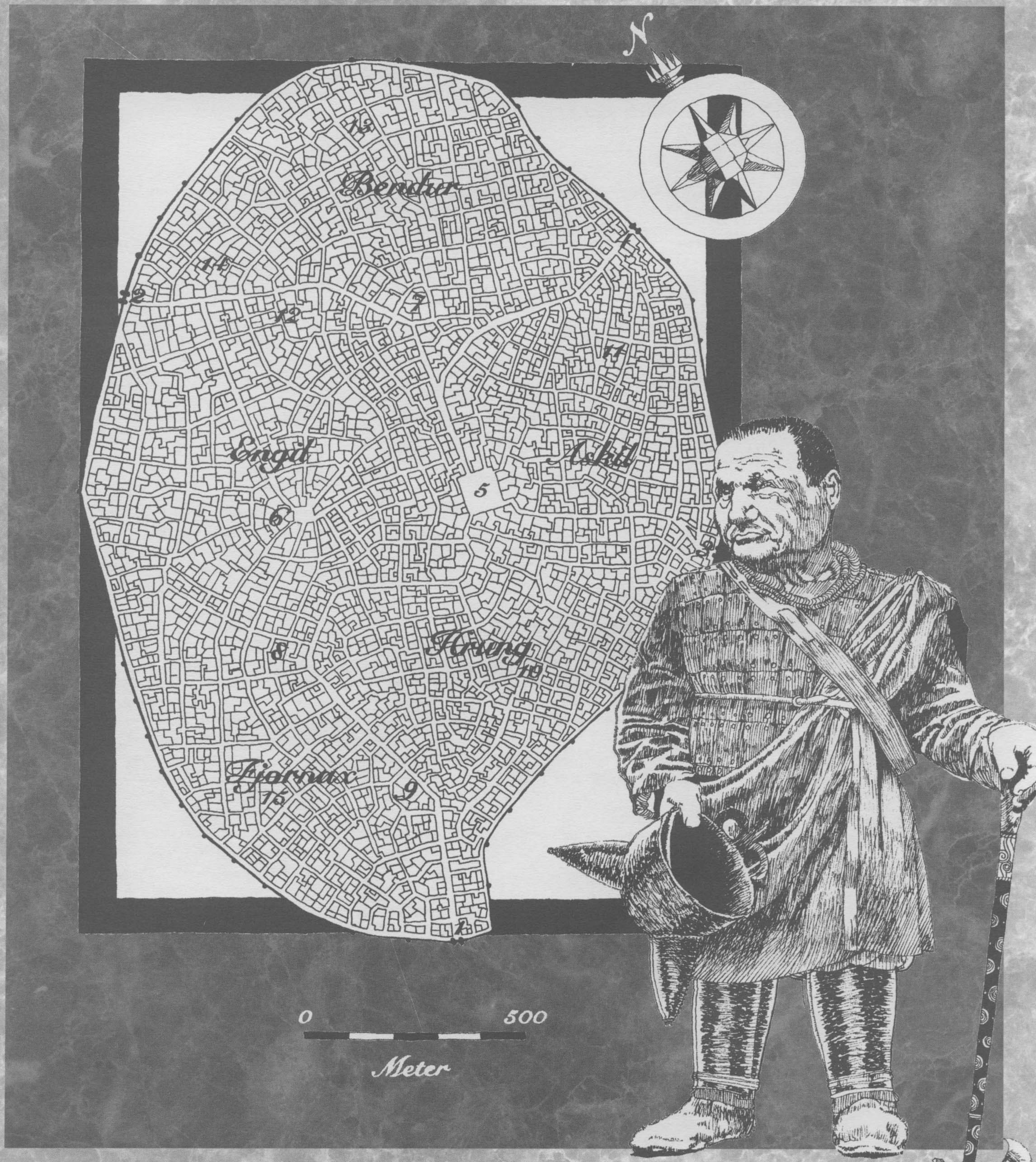
I Askil bor de som har råd att betala för sig. Det är inte lika fint som Bendur, men ändå väl värt de slantar man får punga ut med. Här ligger klan Bords furstepalats, alldeles vid Lodbroketroget och här bor också den framgångsrike krigs– och affärsadvokaten Dormir Tunghur (11).

Bendur är Stubbstans faschionablare kvarter. Här patrullerar Hedersvakten mer frekvent och här bor många höga gilles- och klandignitärer som av någon anledningen föredrar himmel framför solitt berg ovanför sina huvuden. Den gode Undrid Tengil, gillesmästare i bryggarnas gille, bor här i ett flott trevåningshus (14) på Bendurskroken. Här ligger också Kungliga ingenjörsgillet (13) och den vördnadsvärde Tritords residens (7).

Engil, Fjornax och Hrung är alla bostadsområden stöpta i samma form – må vara att Fjornax är något mer nedgånget än de bägge andra. I Engil ligger Marknaden (6), Gillenas hus (8) och klan Nurms högkvarter (12); i Fjornax ligger Hotell Hårfagre (15) och Brakehus, Stubbstans mest kända ölhall (9); i Hrung ligger Kroxes, Stubbstans största transportbolag (10).



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Portarna

För att ta sig in i Stubbstan måste man passera någon av de fyra stadsportarna, ett företag som kan synas enkelt men ofta blir mycket problematiskt om man inte är dvärg eller har något ärende i Stubbstan som legitimerar ens närvaro där. Varje stadsport bevakas av ett tiotal dvärgar ur hedersvakten som med bister uppsyn rutinmässigt kontrollerar passersedlar, fribrev och kejserliga fullmakter. Att skaffa sig en passersedel är lättare sagt än gjort, men det finns givetvis förfalskade att köpa på den svarta marknaden – det enda tråkiga är att de är fasansfullt dyra och oftast inte är särskilt välgjorda. Att försöka muta sig in är att skriva under sin dödsdom då de obrottsligt lojala hedersvakterna betraktar mutor som en kraftig förolämpning – och vad förolämpade dvärgar gör är välkänt.

Portarna hålls stängda nattetid och öppnas endast i undantagsfall – och då nästan uteslutande för att släppa ut folk som dröjt sig kvar för länge hos sina advokater, sin bank eller hos någon dvärgisk rådgivare. Att komma in efter mörkrets inbrott är i stort sett omöjligt – om man inte väljer att ta sig över stadsmuren olovandes, ett brott som enligt chronopisk praxis bestraffas med döden.

Tolv dagar om året hålls dock Stubbstans portar öppna för att hedra minnet av det modiga dussinet och då är alla som vill komma och besöka denna stad i staden välkomna. På gatorna råder det i det närmaste karnevalsstämning och såväl stubbgardister som argolisbröder och klankrigare hjälper Hedersvakten att sköta ordningen.

Hur det kom sig att vi gick förbi den hundra meter långa kön och bara vinkade till hedersvakterna utan att visa några passersedlar eller fribrev? Jag har mitt fribrev tatuerat i pannan. Bry dig inte om att titta. Det är magiskt så du kan inte se det oavsett hur mycket du anstränger dig. Nej, skämt åsido måste jag erkänna att jag känner vaktkapten Borgan Svartskägg ganska väl. Han är skyldig mig så många tjänster att han inte kommer att kunna betala tillbaka dem även om han så lever ett årtusende eller två. En vanlig chronopiabo hade inte brytt sig det minsta, men eftersom dvärgar är principfasta små gynnare gör han sitt bästa vilket gör att jag åtnjuter vissa smärre priviligier i den här delen av staden. Inte illa för en puckelryggig, hjulbent krympling, eller hur grabben?

Se upp där! Du höll nästan på att gå rakt in i den där ingenjören! Man skall inte reta dvärgar i onödan – särskilt inte om man inte är dvärg själv – och att gå in i dem är definitivt på gränsen till det tillåtna. Det var trångt? Inte ditt fel? Du såg honom inte? Må vara att det är trångt på gatorna, men försök inte att urskulda dig. Dvärgar lyssnar inte på det örat – förr ser du dem äta vid samma bord som de Hängivna, än acceptera en tafflig ursäkt från en snorunge som inte ens är torr bakom öronen. Dessutom såg du honom inte bara för att du inte tittade ordentligt. Ta seden dit du kommer. I Stubbstan är du inte förlåten bara för att du är tre huvuden högre än alla andra – snarare tvärtom, så det är bäst att du vaktar din tunga om du är rädd för att förlora den.

Hur jag visste att han var ingenjör? Hans blå tunika och alla verktygen. Det visar att han är med i Kungliga ingenjörsgillet. Bryggarna har korta läderförkläden, vapensmederna smutsvita tunikor och svarta förkläden, juvelerarna gula skjortor, löparna vita tunikor och pannband i läder, krukmakarna bruna skjortor, krögarna vinröda och grävarna grå skjortor och byxor. Sedan har de alltid heraldiska vimplar och runor på sina kläder, rustningar och vapen. Ser du klankrigaren därborta? Att han tillhör klan Bord ser du på den högra vimpeln, den vänstra med de svarta fälten visar att han är officerare. Runan på axelskyddet? Den skall skydda honom från ondskan – i vilken form den än må manifestera sig.

Hör du sången? Den kommer från ett av mina absoluta favoritställen: Braskehus – Stubbstans äldsta, bästa och trevligaste ölstuga, en plats för gudar och hjältar som en av mina gamla vänner brukade säga han gick vidare. Vad han dog av? Akut huvudvärk – dvärgisk stridsyxa spräckte hans arma pannlob. Du är inte sugen på en öl och något litet att äta? Jag råkar faktiskt känna en av krögarna. Förvånad? Tänkte väl det.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Gillen

I många avseenden fungerar den dvärgiska gillesverksamheten som i övriga Chronopia, men skillnaden är den att sammanhållningen inom de olika gillena är mycket större här än någon annanstans. Gillena har tillkommit för att fungera som forum för yrkesmässiga diskussioner såväl som drillning av militära förband (minst en dag i veckan ägnas åt vapenträning i gillets regi). Det är nämligen så att de av gillets medlemmar som inte tillhör någon av de större klanerna, i händelse av krig kommer att strida sida vid sida – organiserade i gillescenturior om hundra man. Detta av den enkla anledningen att det skulle vara stört omöjligt att organisera alla de klaner som inte är i stort mer än en familj. Med gillesystemet kan man snabbt och enkelt sammankalla Rikets alla krigare (talesättet att alla dvärgar är krigare är i högsta grad sant). För de dvärgar som tillhör de mindre klanerna (storfamiljerna) är gillet minst lika viktigt som klanen, medan de större klanerna inte intresserar sig nämnvärt för deras verksamhet, annat än när den hotar klanens egen verksamhet.



Upprörd? För att han vägrade servera dig fisk? Och för att du slog huvudet i altanen? Rätt åt dig – jag sa ju åt dig att tänka på att du är tre huvuden högre än alla andra. De borde bygga som folk? Då vore de väl allt bra dumma. Sten, trä och tegel är inte billigt nuförtiden och dvärgar är som bekant snåla av naturen – förbaskat snåla rent ut sagt. Gnidigare än kejsaren själv menar många, men sådant får man nog inte säga. Farligt nära hädelse och det är onödigt – för att inte säga upprörande dumt – att uppröra både Chronopias starke man och dess starka folk på samma gång, tycker inte du?

Trevligt? Jo, jag håller med dig – Stubbstan är ganska trevlig. Särskilt när man kommer bort från de större gatorna. Där är det nästan trängre än i kejsarens fängelsehålor och alla skall åt olika håll – i fängelset sitter i alla fall folk stilla och bidar sin tid. Hur jag vet det? Det är en annan historia. En helt annan historia.

Visst är trädgårdarna trevliga med sina fruktträd, små tobaksodlingar, hängmattor och välskötta gräsmattor? Där ser du en dvärgisk husmor i full fart med att läxa upp sin femtioårige son. När man själv fyllde femtio hade mor och far sedan länge fått sin aska spridd för vinden, men dvärgarna de kan få dras med sina föräldrar i flera hundra år – jag kan inte sägas att jag avundas dem. Skägg? Hon? Tyckte du att det såg ut som det? Men vadå? Nej, för Atums skull – dvärgkvinnor har inte skägg, inte mer än vanligt folk, kvinnfolk alltså. Du tror visst allt som folk försöker tuta i dig? Inte. Nej, vi får väl hoppas det. Vad det där stora huset är för något? Det är klan Fodruns hotell Hårfagre – Stubbstans enda, största och bästa, menar de själva och hur man skulle kunna påstå någonting annat har jag svårt att förstå. Mystiska gynnare de där Fodrun förresten. Ingen vet vem fursten är och de rykten som cirkulerar är häpnadsväckande. Jag har till och med hört några som tror att han är kejsaren själv. Vad jag tror? Det du, det du…

Där borta ser du en grupp hedersvakter som verkar ha lagt händerna på en goblin med ohälsosamt långa fingrar. Hur han tagit sig in? Genom kloakerna. Chronopias kloaker är ett enda gigantiskt virrvarr av avloppstunnlar, skrymslen, vrår, kanaler och gömställen för de mer ljusskygga elementen. Inte ens dvärgarna kan bevaka alla ingångar, även om jag hört sägas att de har ett alldeles särskilt kloakkommando som skall minimera antalet oinbjudna gäster. Du, jag börjar bli en smula trött i benen. En rikshaw skulle sitta fint. Titta där kommer en – klan Bord givetvis. Den tar vi till Lodbroketorget.

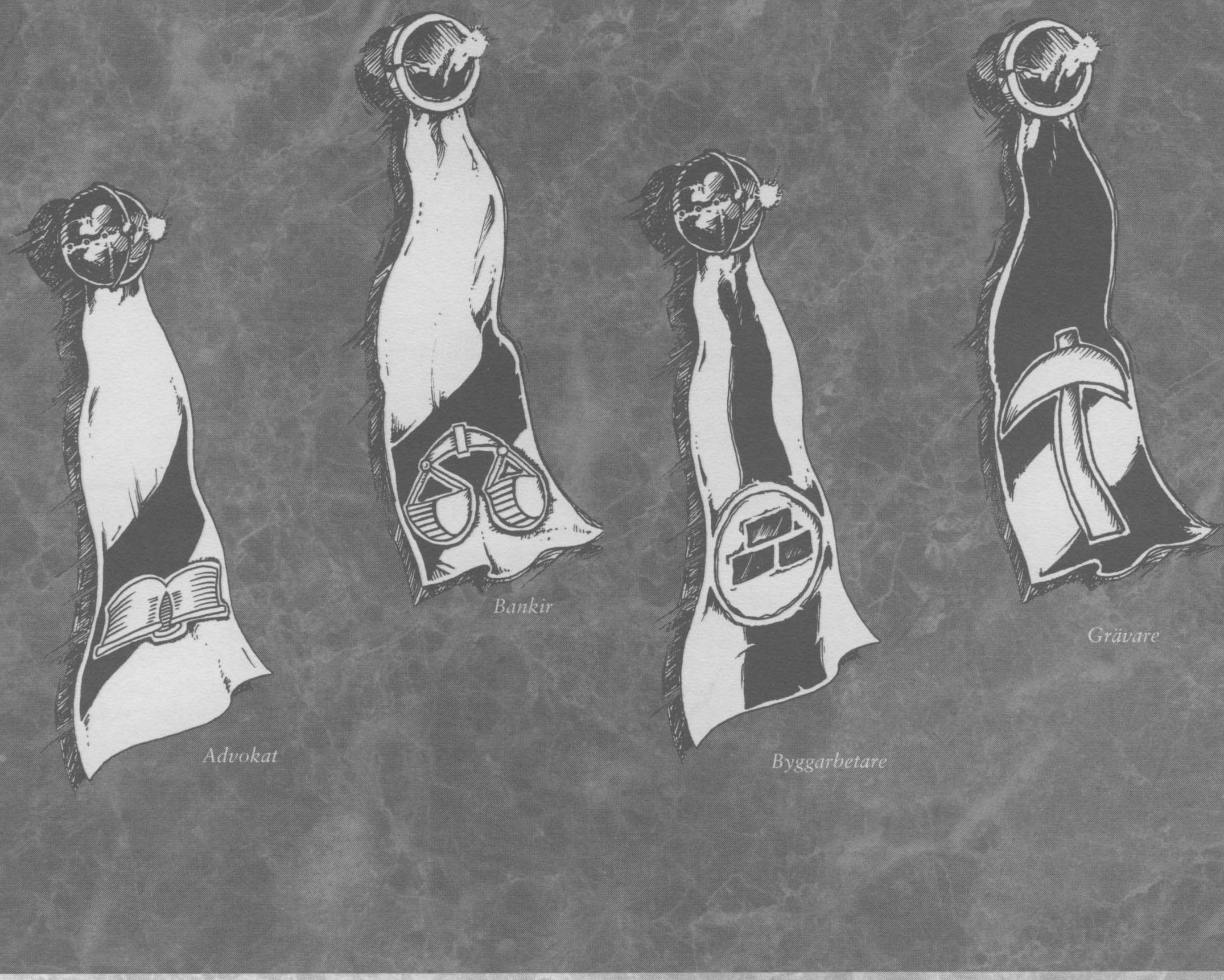
Se så, betala nu – inget gnäll om att du inte har råd. Det skumpade för mycket? Säg det inte högt och tänk inte ens tanken att försöka pruta. Sådant kan göra den raraste dvärg tupp tunnor rasande och då räcker inte dina långa ben för att rädda dig undan.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

DVÄRGISK HERALDIK

Precis som i övriga Chronopia använder Stubbstans och Rikets dvärgar heraldiska vimplar för att markera yrke, status och klantillhörighet. Krigarna bär vita vimplar med svarta fält (klankrigare ett fält i bredd, officerare två och krigsherrar (klanfurstar) tre); hantverkarna svarta vimplar med vita cirklar och yrkeskårens emblem (tre tegelstenar för byggarbetarna, en pump för ingenjörerna, en hammare med städ för smederna, en hacka för grävarna o. s. v.); akademikerna svart-vit randiga vimplar med yrkeskårens emblem (en uppslagen bok för advokaterna, en stjärna för magikerna och åldermännen, en våg för bankirerna, en stjärna i en cirkel för prästerna). Alla i kungens tjänst bär den kungliga gyllene vimpeln med berget, symbolen för den kända världens största, mäktigaste och rikaste dvärgiska kungadöme.

Man använder sig också i stor utsträckning av runor som ristas in på byggnader, vapen, rustningar, vardagsföremål för att skänka dem övernaturliga krafter. Några av de vanligaste symbolerna är en stiliserad åskvigg (krig), berget (Riket, kungadömet och kungen), triangeln (det heliga, Atum), stjärnan (det upplysta), T (gruva, grävare), den kluvna cirkeln (klan), triangel ställd på högkant (jord, jorden), cirkel med fyra 'strålar' (solen), det trefaldiga korset (skydd mot Sid, ondskan), V (död), uppåtvänd dubbelpil (visdom) och nedåtvänd dubbelpil (ondska).



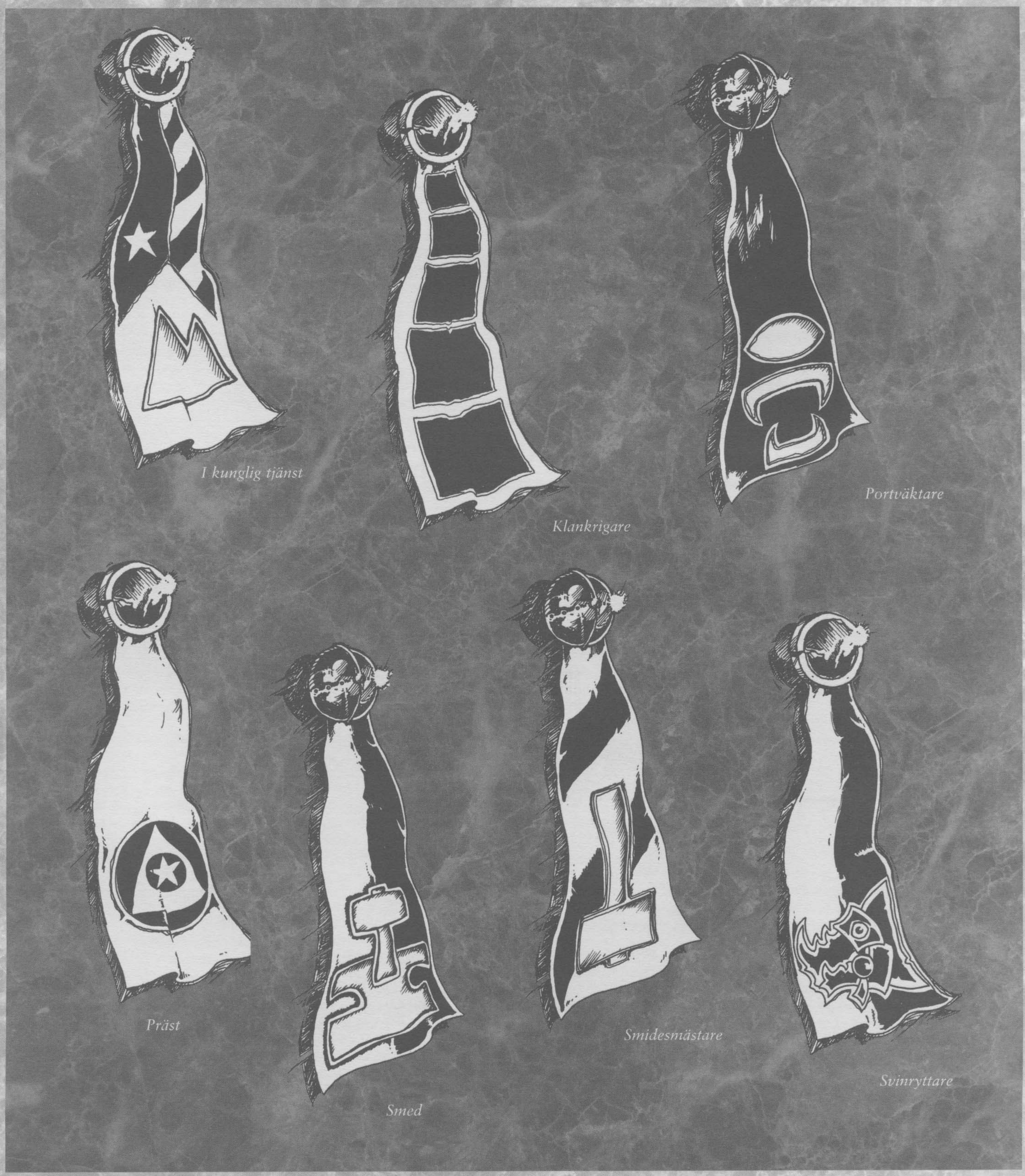
Advokat

Bankir

Byggarbetare

Grävare

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



I kunglig tjänst

Klankrigare

Portväktare

Präst

Smed

Smidesmästare

Svinryttare

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Hotell Hårfagre

Hotell Hårfagre – Stubbstans enda, största och mest exklusiva hotell – ligger på Kremlgatan i Fjornax och ägs och drivs givetvis av klan Fodrun. Föreståndare för hotellet är den gode herr Udrik och under sig har han en manstark personalstab. Hela hotellet är inrett i en utpräglad dvärgisk stil med mörka träslag i såväl paneler, dörrar, lister och möblemang och röd fransig sammet på dynor, gobelänger, draperier, tapeter och gardiner. Väggarna pryds givetvis av målningar med ödesmättade motiv ur den dvärgiska historien, vapensköldar och korslagda dvärgiska stridsyxor. I hörnen står helrustningar med tomt gapande hjälmar i givakt. Personalen är tystlåten och reserverad, men ändå mycket tillmötesgående och så trevlig att man nästan vill ta med dem hem. Stämningen är högtidligt dämpad utan att bli tryckande och man känner omedelbart att man har tagit in på ett hotell där gentlemanna andan sitter i väggarna i korriderna, baren och den rökiga restaurangen.

Tjänst	Priser (i SM)
ENKELRUM (27)	55
DUBBELRUM (25)	110
DUBBELRUM (26)	90

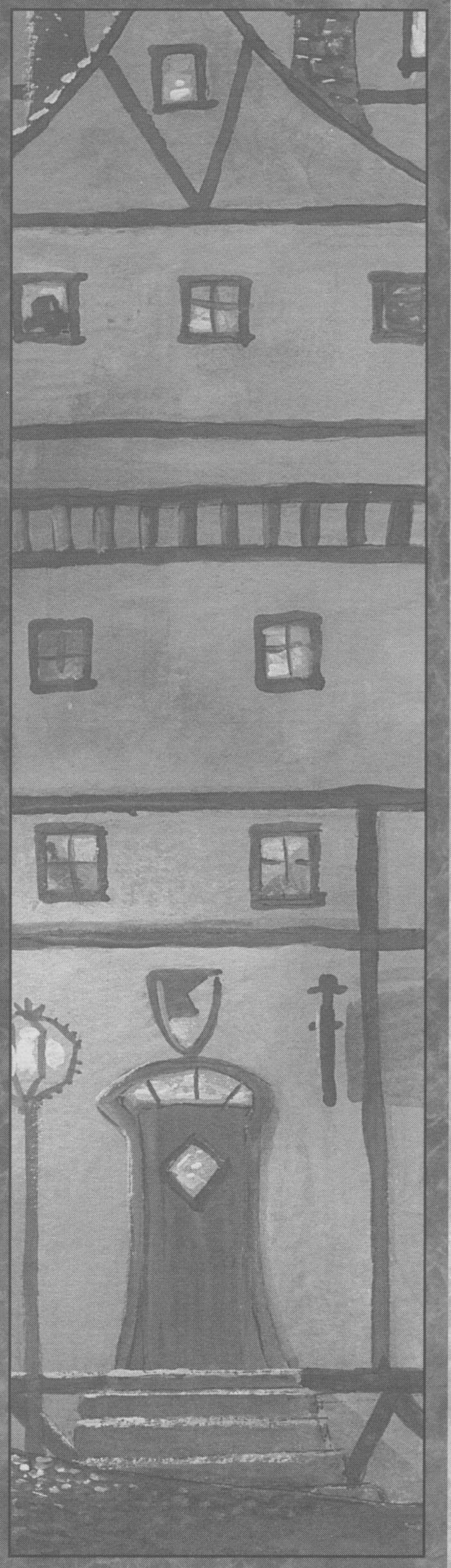
Tjänst	Priser (i SM)
MINDRE SVIT (24)	190
SVIT (23)	380
EXTRA SÄNG	20

BOTTENVÅNING

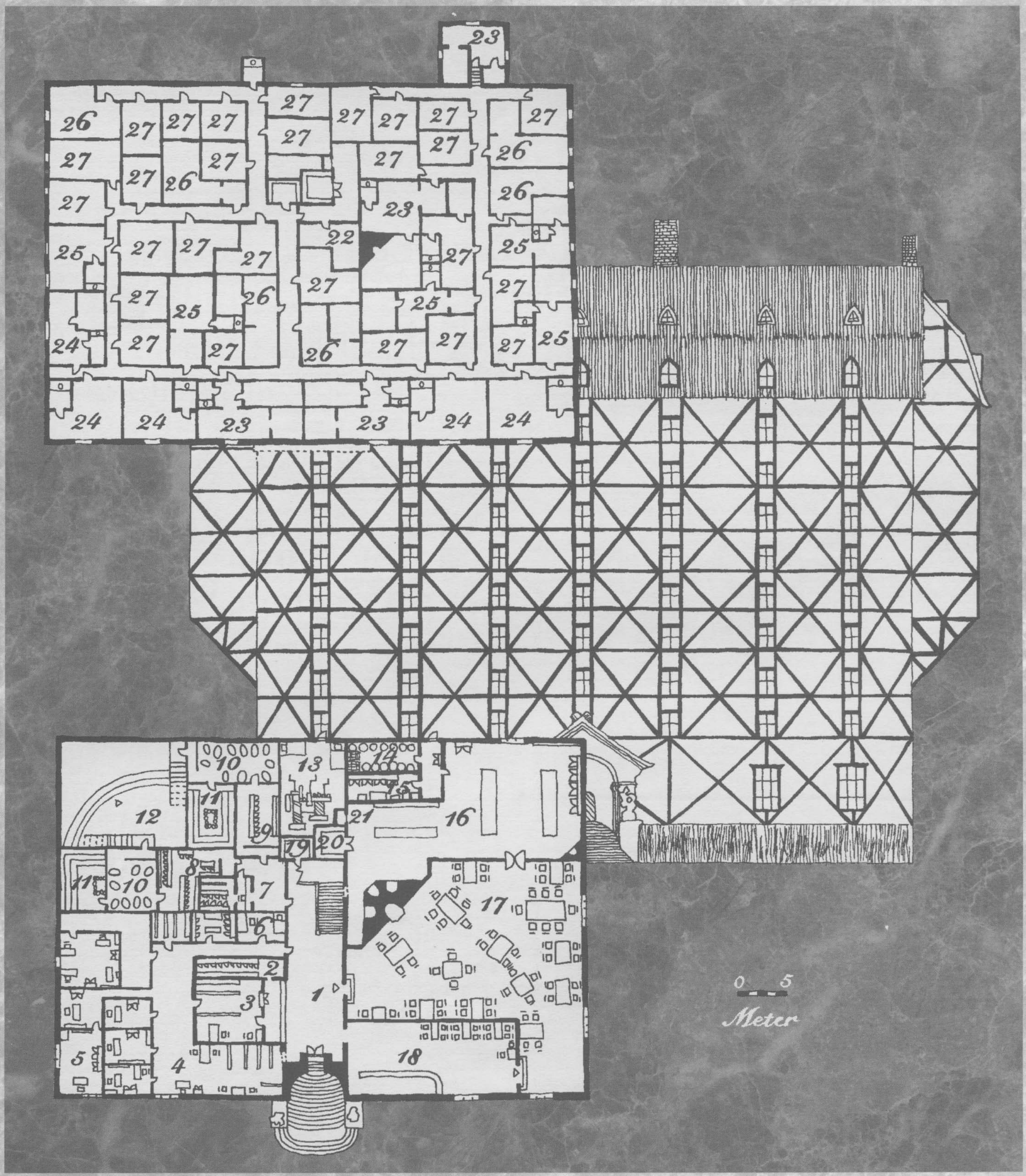
1. Lobby.
2. Kassaskåp. Den som är rädd för att förlora sina dyrbarheter kan lungt låsa in dem här. Givetvis mot en smärre depositionsavgift.
3. Uppehållsrum. För personalen.
4. Bibliotek. Givetvis kan hotellet stå till tjänst med intressant läsning som förströelse för den uttråkade gästen.
5. Udriks kontor.
6. Nattportierns rum.
7. Badentré.
8. Omklädningsrum herrar.
9. Omklädningsrum damer.
10. Bad.
11. Bastu.
12. Bassäng.
13. Hissmaskineri. Här arbetar fyra troll under ledning av ingenjör Jodur.
14. Ölförråd. Här finns alltid minst fem olika sorters öl i lager i stora ekfat.
15. Matförråd.
16. Kök. Fungerar även som personalmatsal.
17. Gröna gripen. Hotellets förstklassiga och tillika dyra restaurang.
18. Röda rummet. Hotellets bar, med god sortering av öl, svampviner och diverse destillat.
19. Personhiss.
20. Varuhiss.
21. Mathiss.

ÖVRIGA NIO VÅNINGAR

22. Förråd. Här finns sänglinnen och rullvagnar.
23. Svit.
24. Mindre svit.
25. Dubbelrum med avträde.
26. Dubbelrum.
27. Enkelrum.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

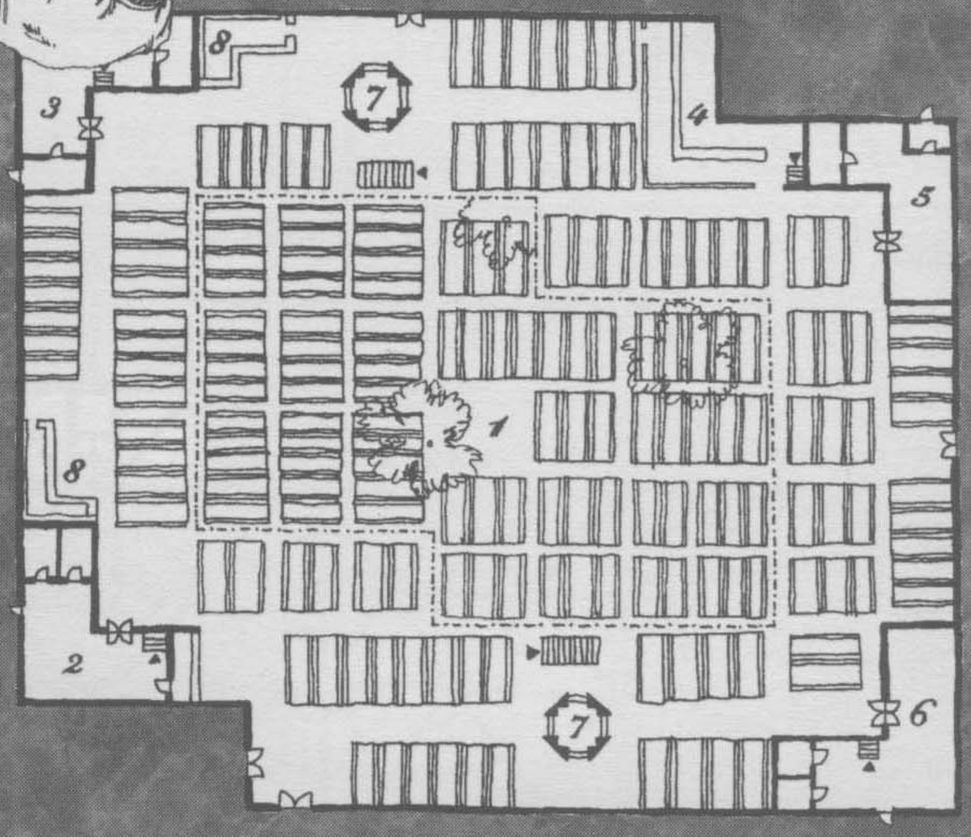
BRAKEHUS

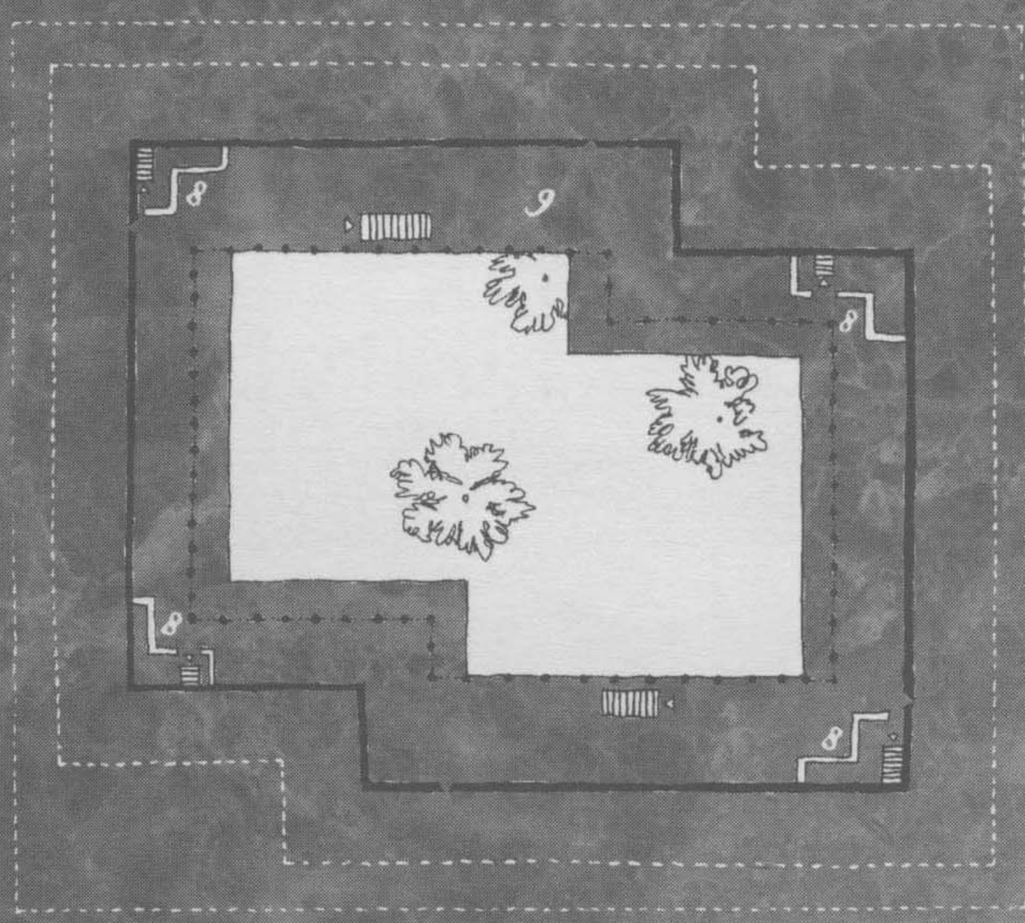
Vid Morgrimsparaden ligger Stubbstans mest kända, bästa och anrikaste ölhall – Brakehus. Det var en av de första inrättningarna som grundades när dvärgarna för några tusen år sedan flyttade upp ur underjorden och under de hundraåriga krigen drev människorna från det som idag är Stubbstan. Mer än någon annan plats i Stubbstan är detta en glädjens, lyckans och avkopplingens boning. Musiken, det öronbedövande, tusenhövdade skrålandet av dvärgiska folkvisor, de aldrig sinande ölfaten, de skummande bägarna, de rykande piporna (vilka gör att man nästan måste hugga sig fram genom den röktyngda luften) och den alltid lika fantastiskt välsmakande maten får även den mest inbitne surpuppa att dra på smilbanden. Man kan inte undgås att ryckas med av den nästan löjligt goda, broderliga stämning som råder och det är ingen som tittar snett ens på en illaluktande orch, falsksjungande goblin eller bister svartgardist om han stämmer upp i sången eller dunkar en skrålande dvärg i ryggen – när festen går i ölets, matens och sångens tecken finns inga onda tankar – det kan till och med hända att han får smaka på snuggan istället för yxan som hade varit brukligt på Chronopias gator. Här behövs inga hedersvakter eller stubbgardister – ölen, maten och tobaken är bäste ordningsvakt.

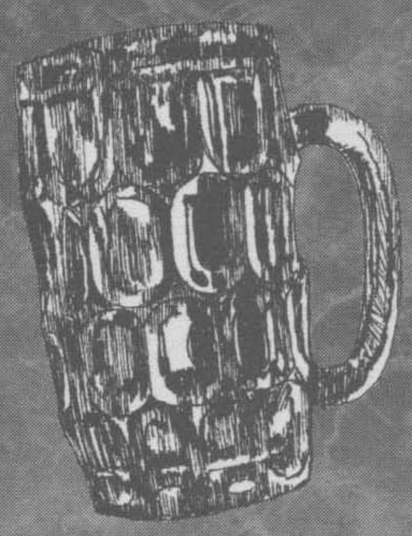
Brakehus är byggt kring en stor taklös innergård (1), där långbord och bänkar ständigt står dukade för tusentals personer. Längs väggarna ligger restaurangerna (2-6) och barerna (8) och vid trapporna som leder upp till altanen (9) ligger tobaksbåsen, där man kan köpa alla möjliga sorters tobak (körsbär, dolinsk öltobak, vit gravtobak, furst Reofrids blandning, Bodrirs riff, lätt tunnelsvinstobak – all tobak med svart lotus som ingrediens är dock förbjuden enligt konungens lag).

Restaurangerna håller alla mycket hög klass. Bäst och dyrast är Bedrors fisk (6), givetvis i klan Bodrins regi; kryddstarkast (vilket inte betyder lite när vi talar om dvärgisk mat) är Lotvids heta hörna (2); billigast Grill Gottfrid (4), där all mat grillas över öppen eld med full insyn för gästerna; mest experimentell Tobirs lilla gula (3), där man serverar mat influerad av det avskyvärda alviska köket och populärast Mor Morgrims (5) som serverar prisvärd dvärgisk husmanskost. Ett mål mat på någon av Brakehus restauranger kostar från 10 SM (Grill Gottfrid) via 25 SM (Mor Morgrims) ända upp till 100 SM (Bedrors fisk).









DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Transporter

Att ta sig fram i Stubbstan är en konst, dvärgarna är många, korta, kraftiga, starka och alltid i vägen. Därför brukar många besökare finna det lämpligt att ordna med någon form av transporthjälp (gör man inte det kan det ibland ta flera timmar att ta sig knappt hundra meter). I nästan varje gathörn har klan Bord eller någon av deras konkurrenter en uthyrningsfirma där man kan hyra sig en rikshaw (det finns många dvärgar som springer omkring på gatorna redo att plocka upp den som är villig att betala), en sekuda, en kullerstenssläde (det går undan när de forsar ned för kullerstensgatorna) eller en gasballong, köpa biljetter till kedjetågen (de löper upp och ned för bergsidan och biljetterna kontrolleras av en uniformerad och beväpnad konduktör) och hissarna. De normala priserna är följande (givetvis förekommer ständiga priskrig, som de luttrade dvärgiska juristerna gör sitt bästa för att stoppa). Tänk på att man allt som oftast får lämna en ganska rejäl deposition (varken gasballonger eller sekudor är särskilt billiga).

Tjänst	Pris
GASBALLONG	250 SM/TIMME
GASBALLONG MED SEKUDOR	400 SM/TIMME
KEDJETÅG (ENKEL BILJETT)	1 SM
KULLERSTENSSLÄDE	3 SM (ENKEL BILJETT)
RIKSHAW	10 SM/KM
HYRA AV SEKUDA	100 SM/TIMME

Han får tag på dig oavsett hur snabbt och vart du springer. Det finns ett talesätt som lyder "en arg dvärg är värre än hundra svartgardister". En smula överdrivet kanske, men det ligger en viss sanning i det. Dvärgisk vrede har nämligen en obehaglig tendens att sprida sig som ringar på vatten. När man upprör en dvärg upprör man inte bara honom utan hans bröder, hans mor, far, systrar, gillesbröder, klanbröder och vapenbröder. Och förresten – om du tyckte att det skumpade så vänta tills du åkt kullerstenssläde. Då både går det undan och skumpar värre än en skenande mastodont – det lovar jag dig.

Så där! Här ser du Lodbroketorget – Stubbstans främsta samlingsplats för törstiga strupar, fulla penningpungar och folk i behov av hjälp. De där borta i hörnet är krigare från klan Cador. De talar med klankrigare från klanerna Trom, Bodrok, Dulin och Bord. Jag undrar vad som är på gång. Där ser du den Chronopiska ambassaden. Det är dit man vänder sig om man vill stanna i Stubbstan – ansöka om uppehållstillstånd eller köpa in sig i någon av verksamheterna. Ja, Stubbstan har en ambassad i Chronopia – det är dit man kan vända sig för tillfälliga uppehållstillstånd, fribrev och passersedlar, men det var givetvis ingenting du tänkte på…

Lodbroketorget

Ett klassiskt dvärgiskt talesätt lyder: "Alla vägar bär till Lodbroketorget" och det är i viss mån sant, i alla fall leder alla stora vägar i Stubbstan till slut fram till den första Chronopiske dvärgkonungens torg. Här är det ständigt, natt som dag, en ivrig kommers, outhärdlig trängsel, en bedövande ljudnivå och hetare än i Sid (dvärgiskt talesätt). Runt den femtio meter höga Morgrimskolonnen på vars topp hjälten själv ståtar som staty pågår en ivrig torghandel under dygnets alla timmar, grönsakshandlare, vapensmeder, krukmakare, kittelflickare, finsmeder, slaktare, garvare, bagare – alla vill de sälja sina varor och de använder sina lungors fulla kraft för att basunera ut sitt budskap. I torgets ena hörn pågår ständigt det som i folkmun kallas Mötet. Där sitter, en amfiteater byggd av järn och plank, Stubbstans åldermän och dryftar angelägna ämnen. Vem som helst är välkommen att lyssna eller ge sig in i diskussionen. Givetvis säljs här också enorma mängder öl i de öltält som finns uppspända längs torgets kanter (Lodbroketorget brukar ibland kallas Chronopias största ölstuga, något som faktiskt är betydligt sannare än man kanske först tror). Hit kan man gå om man vill njuta av den dvärgiska atmosfären (som i för stora portioner kan göra även den mest härdade Chronopiabo matt) eller knyta kontakter. Det finns nämligen en mindre, men väl fungerande Klingornas marknad på torget, där dvärgiska hyrsvärd bjuder ut sina tjänster. I torgets närhet ligger många av Stubbstans viktigaste byggnader, Dvärgiska administrativa byrån, Chronopiska ambassaden (där ambassadör Rilke huserar), klan Bords palats och badhuset.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Klan Nurm

Strax söder om Kungsgatan vajar den röda örnens banér över klan Nurms högsäte. Under de decennierna har klanen genom en rad upphandlingar och övertaganden växt från att ha varit en obetydlig storfamilj till att bli en välbeställd klan med över hundra medlemmar. Palatset som nu är klanens hem var tidigare klan Bodriks furstepalats, men den klanen upplöstes efter en långdragen och minst sagt intensiv juridisk process där klan Nurm, efter att ha hyrt Dulins främsta jurister (varifrån de fick pengarna är för många fortfarande en gåta), stod som segrare och klan Bodriks medlemmar stämplades som dvärgafientliga avfällingar. Beskyllningarna skall bl. a. ha rört samröre med de Hängivna, Ikki (den trehövdade draken, beskrivs mer utförligt i Svärd och svartkonst) och försök till att bygga upp en organiserad brottslighet. I själva verket var det givetvis Nurm, som en av många mindre klaner, som finansierades av de Hängivna. Bland annat har man skickat ett flertal klanmedlemmar som infiltratörer till Kungens hand.

Klanen har ett stående garde på över trettio man som dag och natt patrullerar palatset och dess omedelbara omgivningar. Deras rustningar ståtar med det nurmska emblemet: den röda örnen.

FURST RIORIK

Furst Riorik är en ung, kompromisslös, hetlevrad dvärg med kort stubin och ett fruktansvärt humör. Samtidigt är han klipsk och förhastar sig sällan, annat än om ärendet gäller någons olycka. Samröret med de Hängivna har förmörkat hans sinne och grumlat hans tidigare klara blick.

STY	**18**	**SMI**	**14**	**KAR**	**13**
STO	**9**	**INT**	**15**	**KP**	**13**
FYS	**16**	**PSY**	**14**	**SB**	**+1**

Ålder: 78 år

Viktiga färdigheter: Administration 10, Kunskap om de Hängivna 8, Stridsyxa 18, i övrigt som sergeant (se sid 150 i Grundreglerna).

Speciell utrustning: Mästersmidd dvärgisk stridsyxa, lång ringbrynja och en dvärgisk hornhjälm*.

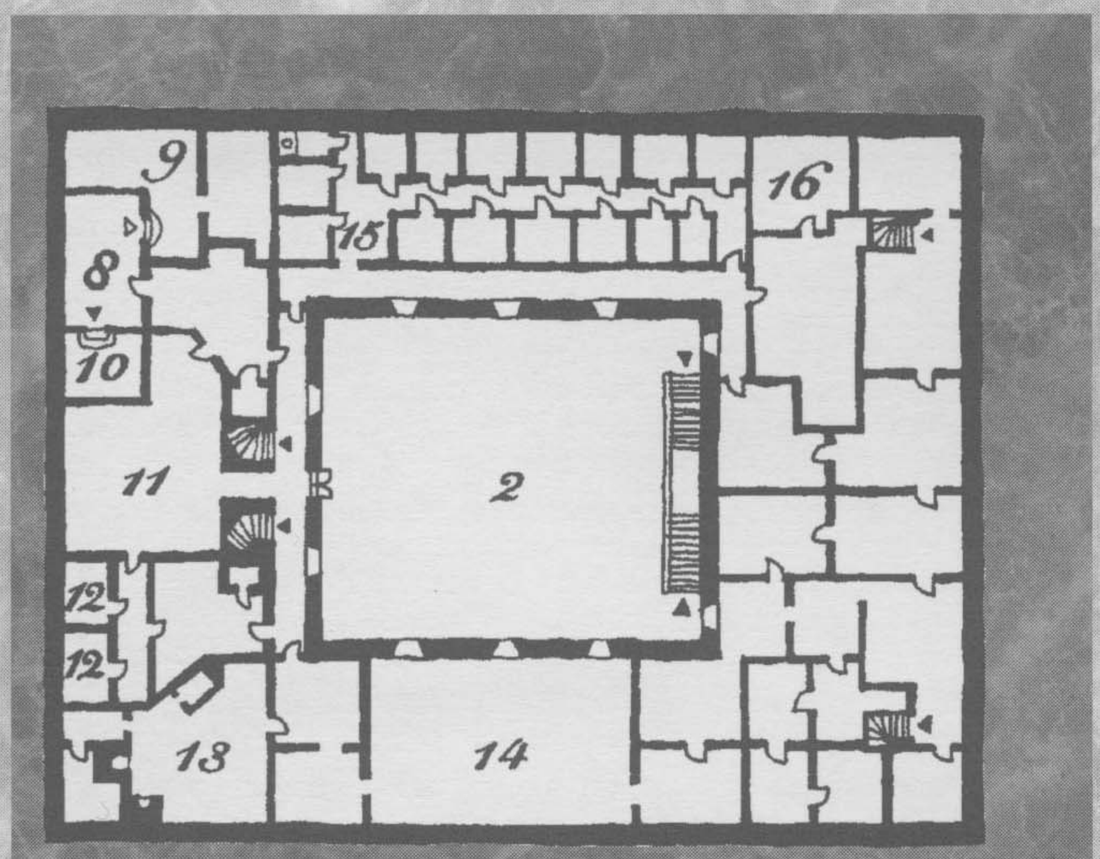
*Vissa av de vapen och rustningar som hänvisas till i texten beskrivs i Krigarens handbok. Om du inte har tillgång till den kan du byta ut dem efter behag.

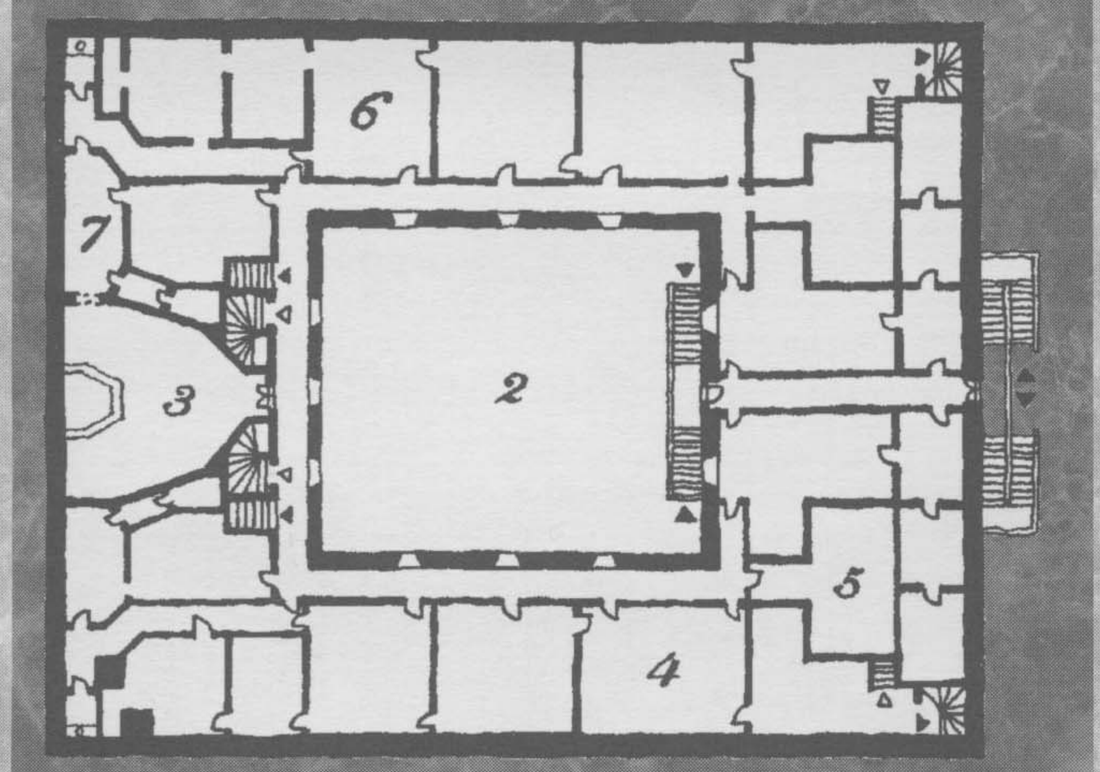
NURMSKA PALATSET

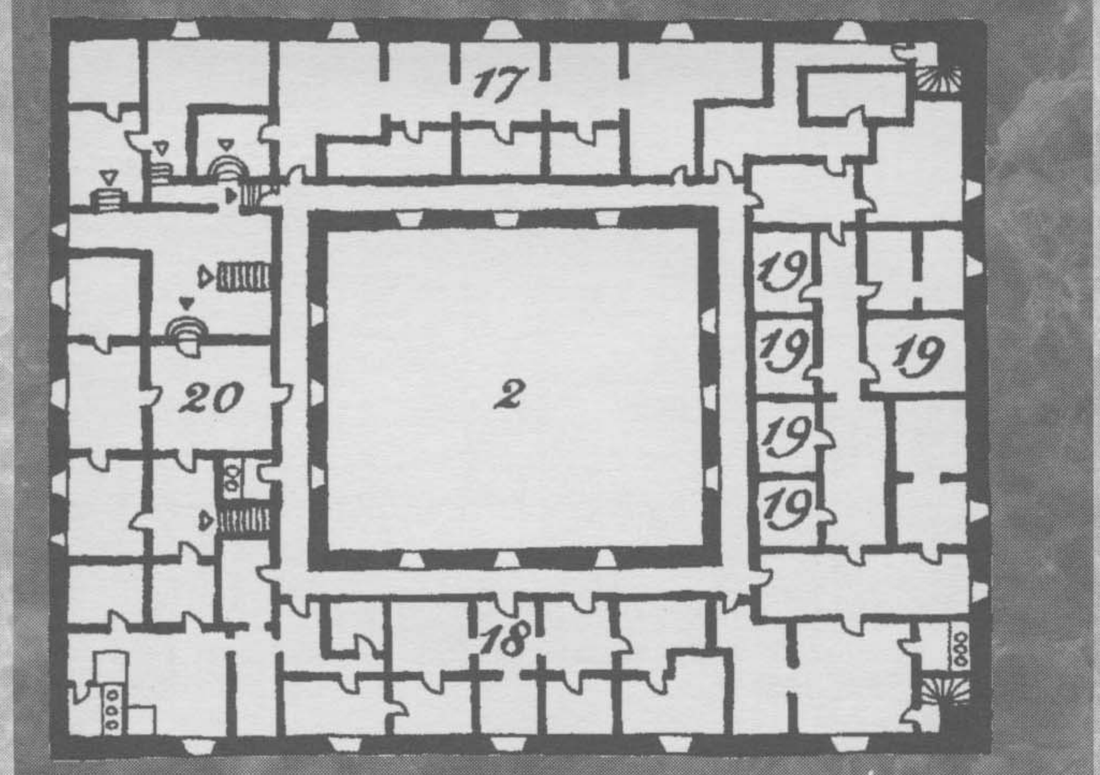
Det nurmska palatset är en imponerande byggnad med sin reliefklädda fasad. Det är byggt i tre våningar där entrén ligger på andra våningen. De rum som inte är numrerade har ingen direkt funktion utan är genomfarts- och avställningsytor. Om du vill står det dig fritt att fylla dem.

1. Entré. En pampig trappa leder upp till en fantasifullt ornamenterad dubbeldörr.
2. Gård. Används ofta för vapenövningar.
3. Tronsal. Här sitter örnfursten Riorik på sin tron vid klanens viktigare sammankomster.
4. Träningsrum. En serie rum fyllda med träningsredskap för vapenlekar.
5. Vapenförråd.
6. Rustningskammare.
7. Härifrån leder en dold dörr in till tronsalen (3).
8-10. Ölkällare, matkällare och potatiskällare.
11. Trofésal.
12. De utvaldas kvarter. Här lever de utvalda, fem bärsärkar (FV15 på Bärsärkagång och bärsärkens yrkesförmåga, i övrigt se Hyrsvärd sidan 150 i grundreglerna) som begåvats med nekrologiska gåvor och därför inte gärna kan visa sig utanför palatset. Vid fester och andra begivenheter hålls de instängda och dörren täcks för med en tung gobeläng.
13. Kök.
14. Matsal
15. Nattkvarter.
16. Nattvaktens kvarter.
17. Förfädernas salar.
18. Laboratorium. Ett mindre laboratorium som används för ofarliga experiment av klanens inkompetente magiker Dolan Yrväder.
19. Gardisternas kvarter.
20. Furst Rioriks svit.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB







Hoppsan! Här kommer en hel bunt nurmska klankrigare med kedjetåget från norra Engil. De har verkligen kommit upp sig under sista tiden. Det är förresten ganska många klaner som kommit upp sig under det senaste seklet. De växer upp som svampar ur marken och suger musten ur någon eller några av de äldre klanerna och plötsligt står de där med ett ståtligt furstepalats och hundratusentals klirrande gulden på fickan, utan att egentligen förtjänat det. Nu stiger de av, så då kan vi väl lika gärna hoppa på. Huset där borta – det som ser ut som det brinner – det är Mooris magikerskola, Stubbstans enda. Här kommer konduktören – bäst för dig att du betalar…

Gulden? Det är vad dvärgarna kallar sina pengar. Men dublonerna? Aha, du är rädd för att inte dina dubloner skall duga. Gick det inte alldeles utmärkt att betala löparen tidigare? Då så. Varför krångla till det? Det är inte så krångligt. För det mesta är en chronopisk dublon värd precis lika mycket som en dvärgisk gulden, men ibland beslutar sig dvärgarna för att införa tvångsväxling för alla besökare. Då bemannas stadsportarna med hundratals bankirer som ser till att växla alla besökarnas pengar mot dvärgiska gulden, oftast av lägre vikt – de är varken dumma eller givmilda. Ingen får lämna Stubbstan med så mycket som ett gulden på fickan under de dagarna – sedan blir handeln fri igen och en dvärgisk gulden blir nästan lika mycket värd som en kejserlig dublon som blir nästan lika mycket värd som en högländsk daler som blir nästan lika mycket värd som…

Vi svänger in här på Via Atum, gatan som skiljer Bendur och Askil, Stubbstans finaste kvarter åt. I Bendur bor bara de riktigt rika – handelsfurstar, huset Fador, huset Gervald, huset Endur; mäktiga befattningshavare som Tritord, administrativa byråns direktör Wodran, Lodrik, kapten för det fria kompaniet Röda vargarna, Tomez Bord, frilansande smedmästare. I Askil bor de som har råd, framgångsrika krigsadvokater, duktiga ingenjörer, krigsherrar, officerare, välbeställda köpmän. En gammal god vän till mig Dormir Tunghur bor där – hans väloljade munläder och knivskarpa intellekt har lyckats klara min livhanke inför den dvärgiska domstolen många gånger – skall bli intressant att se om han är hemma.

Inte hemma! Jo, man tackar. Jag såg allt hans fula nuna i sovrumsfönstret. Om inte vi var vänner? Tydligen inte längre. Jag kan bara inte förstå varför… Nåja, strunt i det. Du vinner några – du förlorar några, sånt är livet. Det enda tråkiga är att jag under den senaste tiden förlorat fler än jag vunnit och jag börjar bli trött på att se mig själv som den genomsnittlige grå, ledsne och besvikne chronopiske förloraren. Bry dig inte om mig – jag bara lät tankarna flyga iväg och tänkte högt för ett tag, grabben. Nej då, det är ingen fara. Säkert! En smula tråkigt bara att du inte fick chansen att röka ett stop äkta dvärgisk tobak hemma hos den gode Dormir. Han har en av Stubbstans förnämsta pipsamlingar, även om han inte gärna skryter om det. Ja, tobak är verkligen viktigt för dvärgarna och den dvärgiska tobaken är mycket godare än all annan chronopisk tobak. Dessutom är de kloka nog att hålla sig borta från tokgräs och svart lotus.

Någonting annat som dvärgarna är måna om? Sina skägg. Vill du skaffa dig en riktig dödsfiende skall du söka upp en dvärg och klippa skägget av honom när han sover – mer förödmjukad än så kan en dvärg inte bli. De har strikta restriktioner kring hur de olika yrkesgruppernas och befattningshavarnas skägg får se ut. Bryter du mot traditionen får du snart se dig om efter nya vänner – utanför Stubbstans murar.

Apropå Stubbstan, tycker du inte att du har sett nog av den nu? Du kanske skulle vilja ta dig ner i underjorden? Besöka det mytomspunna Riket? Gärna? Väldigt gärna? Men se så, lätta på penningpungen då min gosse så skall jag ta och styra upp den här situationen. Om du förstår vad jag menar…

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BANKER

Dvärgarna har Chronopias i särklass mest sofistikerade bankväsende, främst representerat av Cadiska Enhetsbanken och Dordiska Affärsbanken. Den enda av dem som befattar sig med icke-dvärgars pengar är Dordiska Affärsbanken, något som för dem kommit att bli en minst sagt lysande affär. För att få öppna ett konto vid Dordiska Affärsbanken krävs att man deponerar ett kapital motsvarande minst 10.000 gulden (eller som de säger – en kista guld). Sedan kan man utan kostnad deponera mer pengar eller ta ut de pengar man redan satt in, under förutsättning att man kan styrka sin identitet.

Men bankerna bedriver inte bara ren bankverksamhet (i den mening att de ser efter andras pengar) utan de har även växlingskontor på otaliga platser i Chronopia. Vid växlingskontoren kan resenärer växla in sina oanvändbara mynt, sabranska piastrar, brundusiska dinarer, faltrakiska quirens, mot chronopisk hårdvaluta – kejserliga dubloner. Sedan är det dessutom så att inte bara de olika folk som färdas till Chronopia använder sig av andra valutor än den lokala befolkningen – i stort sett varje större handelshus, alvhus, folkslag (wongoser, drakoniter m. fl) präglar sina egna dubloner.

Myntslag (gm)	Kejserliga dubloner (antal för 100)
DALER (HÖGLÄNDERNA)	90
DINARER (BRUNDUSIEN)	50
DUKATER (MARAJIPUTTER)	75
GULDEN (DVÄRGAR)	100
PIASTRAR (SABRANER)	45
QUIRENS (FALTRAKIEN)	65
WITTEN (SÖDRA ÖVÄRLDEN*)	30
ZECCHINER (HÄNGIVNA)	135

**Inbegriper länder som Solnedgångens öar och Kannibalöarna.

PIPOR OCH TOBAK

Tobaken är enligt dvärgarna en av gudarnas mest njutbara gåvor till dem själva – likställd endast med den dvärgiska maten, ölen och mjödet. Varje dvärg med någon heder i kroppen kan alltid bjuda en gäst på ett stop – om inte från sin egen odling så i alla fall från sin brors.

Tobaksrökningen är omgärdad av många ritualer - den är en i det närmaste religiös handling. Exempelvis betraktas en piprökare alltid som fredad (d. v. s. man slår inte en man med pipa i munnen) och har man blivit bjuden på ett stop i ett dvärgiskt hem kan man känna sig säker, ingen ödslar tobak på en man han har för avsikt att dräpa. När en dvärg röker sitt dagliga stop (man skall inte i onödan slita på ett privilegium) märker han inte om himlen faller ned över hans huvud eller om marken rämnar (mer om olika sorters tobak och deras effekter står att finna i kapitlet Utrustning).

Piporna kommer i nästan lika många former, färger och smaker som tobaken. Fiskarna bär sina små traditionella pipor med lätt böjda munstycken; armborstskyttarna raka; magikernas är klotrunda och bankarbetarnas liknar mest små bronslurar. Ingenjörernas pipor är smärre tekniska underverk; krigarnas liknar fackelhållare; prästernas frykiska krukor och grävarnas är sinnrikt konstruerade vattenpipor i miniatyr.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Dormir Tunghur

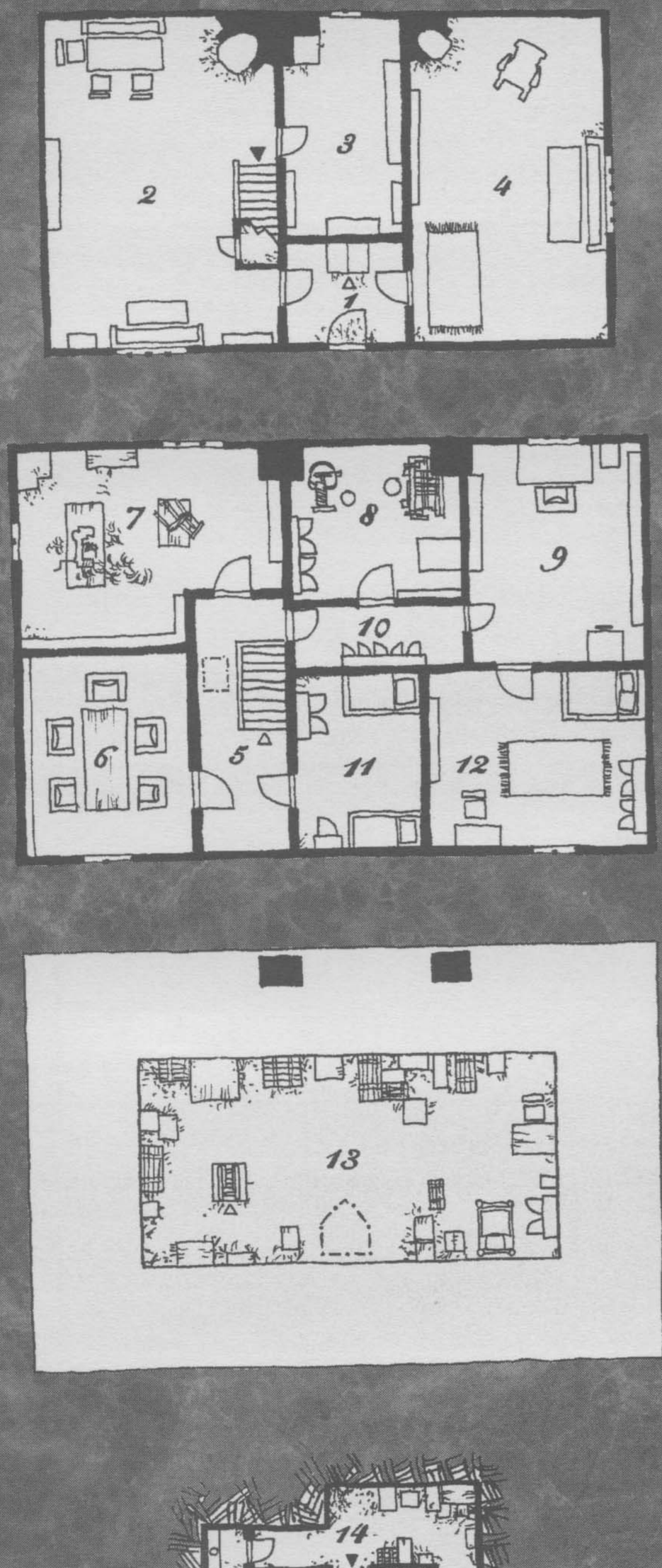
Dormir Tunghur är en av Stubbstans i särklass framgångsrikaste krigs- och affärsadvokater. Under de senaste femtio åren har han vunnit alla fall han åtagit sig, någonting han inte låtit stiga sig åt huvudet. Han hävdar lugnt och stilla att han fortfarande är en alldeles vanlig dvärg, trots att han vid flera tillfällen varit på audiens hos kung Budin III, deltagit i sekelmässan och tjänat tillräckligt mycket pengar för att försörja en mindre klan. För att ytterligare understryka påståendet om sin egen vanlighet har han valt att bo kvar i sin förhållandevis anspråkslösa bostad på Turbingatan i Askil.

Den senaste tiden har Dormir nästan uteslutande antagit sig processer åt klan Nurm, något som (med tanke på deras aldrig sinande skattkista) torde ha inbringat mer pengar än han någonsin kunnat drömma om, men ingen vet vart pengarna har tagit vägen. Vissa menar att han använt dem för att betala av skulder (vilka det nu skulle kunna vara), andra säger att han investerat pengarna och några hävdar att han bara stoppat undan dem i någon av bankerna.

CASA TUNGHUR

(Casa Tunghur kan med fördel användas som exempel på boningshus för en någorlunda välbärgad dvärgisk familj.)

1. Hall
2. Matsal (privat)
3. Kök
4. Vardagsrum
5. Hall. I taket finns en lucka som leder upp till vinden.
6. Matsal. Den här matsalen används för finare bjudningar och representationer.
7. Verkstad. Precis som alla dvärgar är Dormir både krigare och hantverkare. När han inte arbetar med något viktigt mål eller behöver koppla av från arbetet kan han arbeta med snickerier och sniderier i timtal.
8. Spinneri. För att ytterligare poängtera familjens vanlighet har Dormirs fru Lovida under åren fortsatt att vara yrkesverksam som spinnerska.
9. Arbetsrum.
10. Linneförråd.
11. Tjänarbostäder.
12. Sovrum.
13. Vind.
14. Källare. Här ligger också husets avträde.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Hissarna

För att från Stubbstans yta ta sig ned i den dvärgiska underjorden, känd som Riket, använder man sig mestadels av hissar, även om det finns branta vägar som används av pöbeln (alla har inte råd att betala för sig). Hissfärden måste göras i etapper, (varje 'etapp' kostar 3 sm för icke-dvärgar) eftersom sträckan är avsevärd (har man ärenden i Trymur måste man anträda en hissfärd på närmare en och en halv kilometer, något som kan ta ett tag – även om hissarna är välfungerande). Färden ned kan te sig äventyrlig för den ovane resenären. Vattenledningar droppar, kedjorna gnisslar, då och då stryps tillförseln av svart gas till hissbelysningen och allt blir becksvart, i fjärran hörs hamrandet från hundratals hantverkare och det gungar ofta betänkligt.

Dvärgisk mat



Om alvisk mat är känd för sina bisarra och oroväckande ingredienser är dvärgisk mat känd för sin styrka och sin kompromisslösa enkelhet (även om det givetvis finns kockar med konstlade, experimentella ambitioner). Den huvudsakliga beståndsdelen i de flesta dvärgiska maträtter är kött (tunnelsvin, björn, get, får, lamm, höns, kalkon) som kryddas rikligt, kärleksfullt och med omsorg – ofta med så mycket omsorg att en icke-dvärg måste skölja ned varje tugga med åtminstone ett stop skummande iskallt öl. Grönsaker, rotfrukter och liknande används mycket sparsamt – men svamp är oerhört populärt. Rotsoppar, skuggskivlingar, Morgrimsvampar, furstignioner, gruvkremlor, gaskantareller och vitfläckiga goblinöron förvälls, stuvas, smörsteks, friteras och kokas med okonstlad glädje av dvärgiska kockar världen över. Av svamparna gör man också soja, öl, kryddblandningar, kärleksdroger och annat (se Riket). En extremt populär dvärgisk matklassiker – man skulle nästan kunna kalla den nationalrätt – är helstekt lamm med stuvade Morgrimsvampar och sky på getmjölk, soja och gerdin (den i särklass populäraste dvärgiska kryddblandningen). Dvärgarnas relation till fiskar är, tycker många, en smula underlig. Eftersom vattnet för dvärgarna är dödens element och fiskarna lever i det betraktar dvärgarna fiskarna som mer eller mindre övernaturliga varelser. Man tror bland annat att förvillade förfäderssjälar får en ny boning i fiskens kropp (givetvis lever inte dvärgiska förfäder i alla fiskar – de flesta finns instängda på gravgårdarna, se Riket). Havet blir ett tristessens limbo för de arma förfäderssjälarna. Därför betraktas fisk som en ytterst exklusiv matvara – trots att klan Dolin dagligen för in tonvis med fisk till Rikets hamnar – och man äter dem med stor respekt. Dvärgarna hävdar också att om man äter en fisk med en förfäderssjäl skall man få del av förfaderns styrka och visdom som tack för att man befriat honom från de mörka havsdjupens tristess (man kan fråga sig hur mycket roligare de har instängda i en gravgård – men trosuppfattningar är som bekant sällan vattentäta) och den anledningen vägrar man prompt att servera icke-dvärgar fisk.

Kungadömet under jorden

Det var väl inte så farligt? Inte? Ändå var du tvungen att kräkas på lyktväktarens nyputsade läderstövlar. Det märks att du inte är någon van hissresenär. Tur för dig att jag råkade känna hans far, eller var det farfar..? Illa luktade det också, men det var väl all den där dvärgiska maten som du satte i dig på Brakehus – kungskalkon stek i sitt eget fett med friterade skuggmurklor och gråtter, det är sånt som slår tillbaka mot en själv, det säger jag dig. Tja, nu är vi i alla fall framme – förbered dig på ett myller betydligt värre än det på Stubbstans gator och håll hårt i kläderna annars kommer de säkert att skavas av i trängseln. Välkommen till Riket!

Är det inte fantastiskt! Men säg någonting då. Stå inte bara där och gapa! Vackert? Är det enda du kan få fram. Ord som magnifikt, lysande, underbart, storslaget, enormt, strålande, underskönt finns inte i ditt vokabulär? Jovisst? Men det är bara det att skönheten förstummar dig? Tja, jag kan väl erkänna att den tog också mig på sängen första gången.

Hur de vågar släppa in folk som dig och mig här? Om de inte rädda för att bli attackerade? Jodå, det är de nog. Jag förmodar att du missade de fem stora portarna vi nyss passerade? Inte? Bra, det var nämligen en av de befästa dvärgiska utposter som skyddar Riket från angrepp utifrån. De största är de som ligger vid nationsvägarna. Inte ens en armé Hängivna med ulvar, eldsdjävlar, tempelherrar, Edsvurna, flygrockor och allt vad de kan uppbringa skulle kunna ta sig igenom utan att lida så stora förluster att det inte skulle vara värt det. Eller som den alviske krigsherren Ulion sa efter att ha brutit igenom den första av de fem utposter som skyddar nationsvägarna: "En sådan seger till och jag är förlorad". Mycket riktigt lyckades han bryta igenom också den andra utposten, men innan han nådde den tredje föll Argolisbröderna och Stubbgardet honom i ryggen – de hade använt en av de otaliga lönngångar som genomlöper hela Riket och Stubbstan också, för den delen – och nedgjorde hans trupper till sista man.

Ser du han som klättrar upp för stegen där borta, ja, just han som signalerar till dvärgen i gasballongen – det är en lyktväktare. Det är de som ser till att belysningen fungerar, ganska viktig funktion. De som kommer patrullerande där borta tillhör Stubbgardet, det ser du på deras emblem, vimplar och på att de bär den kungliga färgen – guld. Bergkonungens palats ligger en och en halv kilometer ovanför våra huvuden. Där residerar Budin III av Morgrims nation i himmelsk prakt. Om jag varit där? Jo då, det är så fullt av guld att det sticker i ögonen. Vissa säger att han är rikare än kejsaren. Jag vet inte om det är sant, men goda vänner är de i alla fall…

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Riket

Under Stubbstans (1) yta breder den kända världens största och mest vidsträckta dvärgkungadöme, i folkmun kallat Riket, ut sig. För besökaren öppnar sig en magisk värld, ett förtrollande underjordiskt paradis upplyst av skimrande gaslyktor och befolkat av de mytomspunna dvärgarna. Gångar, tunnlar och vägar leder genom hela Riket och för vandraren mellan de mest skilda platser. Gatorna och grottorna, de underjordiska hallarna och klippsalarna är fyllda av ett folkmyller utan lika. Boningshus klänger sig fast längs de hundratals meter höga väggarna och mellan den rusar droppande vattenrör, gasledningar och ständigt arbetande kedjespel fram. Vindlande trappor och smala stigar söker sig upp mot det höga taket. Hängbroar, stegar och hissar för den hugade resenären mellan nivåerna. Underjordiska strömmar, floder och underbara vattenfall på vilka fiskebåtar och små dvärgiska handelsfartyg guppar fram i maklig takt genomkorsar bergssalarna.

Här ligger Bergkonungens palats (3), den Heliga katedralen och det Himmelska palatset (4) och de dvärgiska gravgårdarna (5). För att garantera Rikets säkerhet är nationsvägarna spärrade av befästa utposter (6).

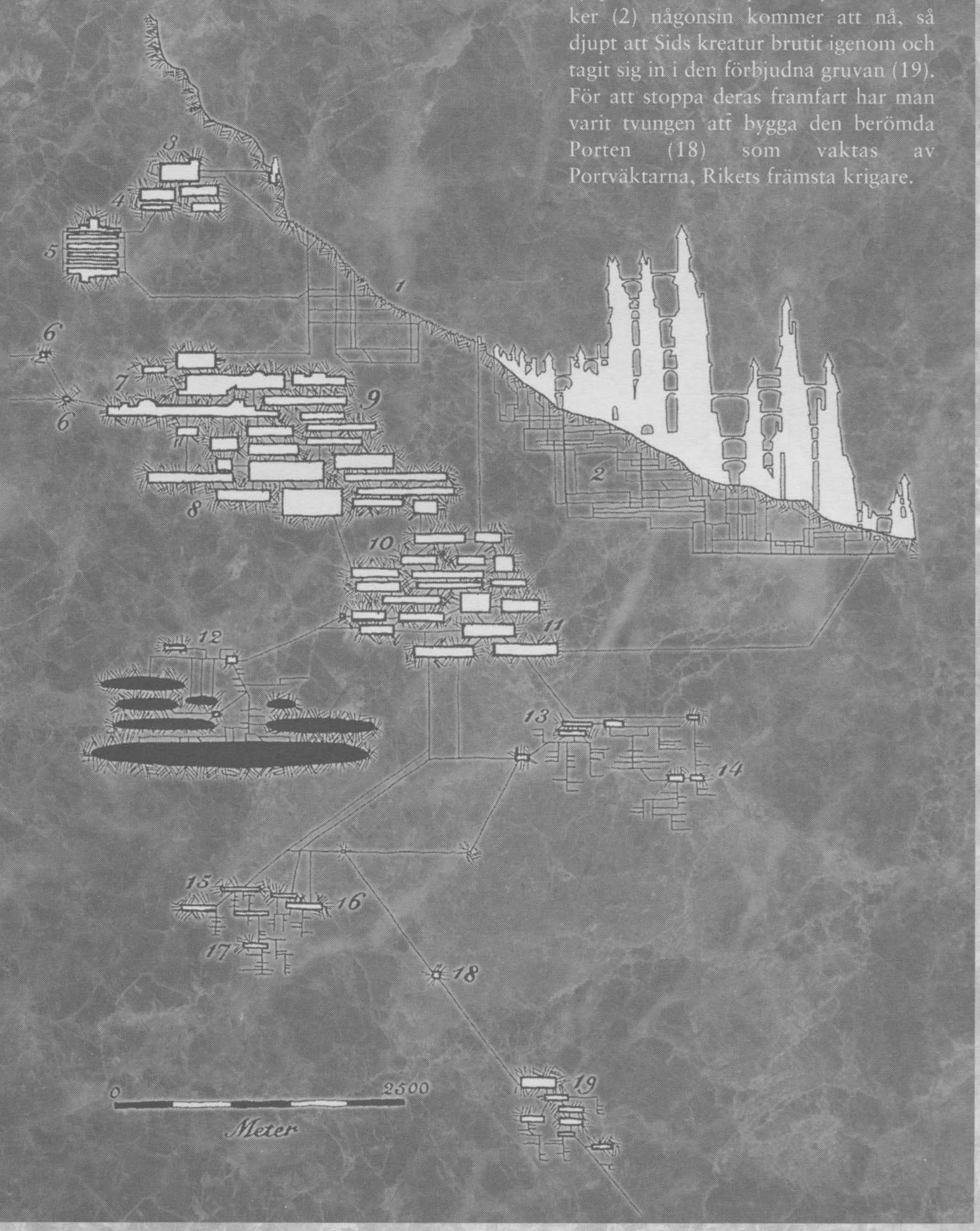
Precis som Stubbstan är Riket uppdelat i fem mindre städer. Längst upp ligger Lodbrok (7), de i särklass mest fashionabla kvarteren. Här finns klan Cadors, klan Lodbroks, klan Fodruns och klan Dords furstepalats, klan Tymars Svinborg och Förfädernas salar.

Under Lodbrok ligger Svadil (8) där bärsärkarnas palats, Argolisbrödernas Atumsborg och världspelaren är belägna.

Söder om Svadil ligger Noatun (9). Där har den Cadiska enhetsbanken sitt huvudkontor, där ligger klan Dorgans Järnpalats, där odlas tobaken i de underjordiska doftgårdarna och där ligger det magnifika krigarnas fält – en jättelik grotta man ägnar sig åt rituella vapenlekar.

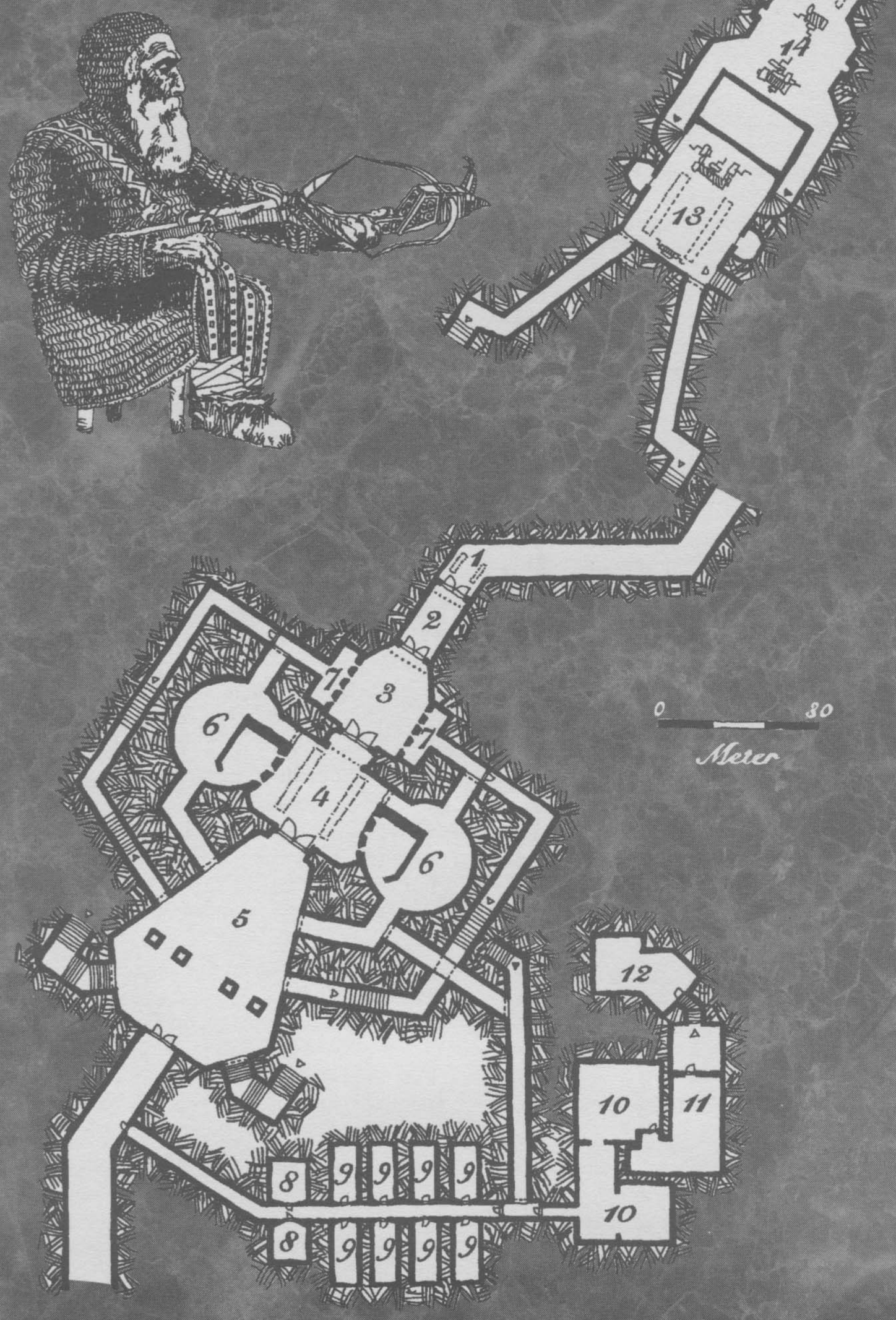
Djupast ligger Trymur (10) och Gjaldin (11). I Trymur ligger många av pumpstationerna och kraftverken och i Gjaldin ligger de underjordiska hamnarna, klan Dunsirs furstepalats, de Sju stora fallen, klan Dolins undervattenspalats.

Under de fem städerna ligger gruvorna ur vilka dvärgarna hämtar sina ofantliga rikedomar. Här nere bryter man guld (16), silver (17), koppar (16), järn (13) och lirium (14). Här nere utvinner man den värdefulla svarta gasen (12). Hur djupt ned de nedersta gruvorna sträcker sina blinda trevare är det ingen som vet, men det är betydligt djupare än Chronopias beryktade kloaker (2) någonsin kommer att nå, så djupt att Sids kreatur brutit igenom och tagit sig in i den förbjudna gruvan (19). För att stoppa deras framfart har man varit tvungen att bygga den berömda Porten (18) som vaktas av Portväktarna, Rikets främsta krigare.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Utposterna



Från Riket leder de stora nationsvägarna under den kända världens yta ut till andra dvärgkungadömen i fjärran länder. Där dessa nationsvägar tar sin början ligger Rikets sista utposter som skall hindra fientliga trupper att störa den dvärgiska husfriden. Utposterna kan bemannas med upp till hundra man, men så många behövs troligen inte för att få även den starkaste fiende på knä. Alla utifrån som vill besöka Rikets måste passera en utpost och där visa upp sin passersedel, sitt fribrev eller sitt inresetillstånd. Dvärgar från andra nationer släpps in utan större restriktioner, men icke-dvärgar måste dagligen rapportera sin närvaro och sin verksamhet i Riket till Hedersvakten – annars utgår omedelbart en efterlysning med utfäst belöning. Alla underjordens fem städer skyddas av utposter som ligger vid de stora vägarna (vägarna som leder från Stubbstan skyddas vid Lodbrok och Trymur), dessutom ligger mindre utposter vid alla vägar som leder mellan de fem städerna för att man skall kunna evakuera en eller flera städers befolkning vid angrepp och fortfarande ha en säker befästning att gömma sig bakom.

1. Första porten. Denna port hålls alltid stängd. Vägen är krökt för att hindra eventuella angripares användande av belägringsmaskiner eller murbräckor.
2. Andra porten.
3. Tredje porten.
4. Fjärde porten.
5. Femte porten. Här väntar normalt huvudstyrkan. Lönndörrarna kan inte upptäckas utan magi om man inte vet att de finns där och hur de öppnas.
6. Andra bakhållet. Härifrån kan man via lönndörrar ta sig in i rum 4 och falla en angripare som befinner sig i rum 5 i ryggen. Väl dolda skottgluggar för angrepp finnes också. Alla dörrar in hit är lönndörrar.
7. Första bakhållet. Härifrån kan armborstskyttarna väl skyddade i lugn och ro beskjuta inkräktarna. Vid varje skottglugg hänger alltid tre armborst.
8. Vapen– och rustningsförråd. Här förvaras alltid vapen och rustningar.
9. Sovsalar. Varje sovsal rymmer maximalt tjugo dvärgar.
10. Matsal.
11. Kök.
12. Förråd.
13. Härifrån sköts det stora gallret. Dessutom kan golvet öppnas (det utmärkta området) för angrepp med armborst, tjära och kokande olja från ovan.
14. Härifrån styrs de två första fällgallren. Man kan också roa sig med att genom ett mästersmitt galler i golvet hälla kokande olja på fiender utanför första porten.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BERGKONUNGENS PALATS

Rikets viktigaste och byggnad och mest storstilade skrytbygge är Bergkonungens palats, byggt av Morgrim Lodbrokes sonson Borid Kvele för att hedra minnet av sin farfar. Det är i alla avseenden enormt (över 500 meter i samtliga riktningar) och dess invändiga prakt (i den mån man nu skulle kunna tänkas se något annat än just den) är bländande. All inredning går i de kungliga färgerna guld och rött och livet och rörelsen får en nästan att tro att man befinner sig på gatorna i en mindre stad. Palatset har en stående vaktstyrka bestående av över tusen dödliga stubbgardister, alla beredda att offra sitt liv för sin konung.

Här dinerar man i Rikssalarna, sammanträder i Morgrimshallen och ställer till med festligheter i Spegelsalarna. I Bergasalen sitter Budin III på Tusenårstronen och varje sekelskifte slår man upp dörrarna till De hundra årens salar och har ett vansinnigt gästabud i dagarna sju för att fira det framgångsrika intågandet i den nya tidsåldern. Vill man orientera sig i dvärgisk historia besöker man de tolv hjältesalarna där de Chronopiska dvärgarnas historia berättas av dvärgarnas främsta konstnärer.

Att dvärgarna kunnat hålla sig oberoende av utomstående så oerhört länge beror på att man har Chronopias starke man – Kejsaren, på sin sida. När kejsaren får många tidsåldrar sedan tog makten över staden kämpade det modiga dussinet vid hans sidan. Sedan dess har det ömsesidiga beroendet bestått och kejsaren kräver ingenting annat i gengäld av dvärgarna än att de skall finnas där när han behöver dem.

KUNG BUDIN III

Kung Budin III är en gammal, men stark och handlingskraftig man som förfarande vet hur man svingar en yxa. Hans ögon brinner av vilja och energi och hans medborgare älskar, dyrkar och respekterar honom. Under det senaste århundradet har han dock fått hård konkurrens av den nye kardinalen Toborius IV, någonting som inte rör honom ryggen – han vet att om han måste kan han sätta honom på plats.

STY	**16**	**SMI**	**14**	**KAR**	**13**
STO	**9**	**INT**	**15**	**KP**	**13**
FYS	**17**	**PSY**	**14**	**SB**	**±0**

ÅLDER: 478 ÅR

VIKTIGA FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 16, HISTORIA 19, KUNSKAP OM ATUM 14, STRIDSYXA 25, I ÖVRIGT SOM KAPTEN (SE SID 150 I GRUNDREGLERNA).

SPECIELL UTRUSTNING: FAXESBANE, EN GYLLENE MAGISK STRIDSYXA (FÖRTROLLA VAPEN E5, SKYDD E3 OCH ELD E4) SOM ENLIGT SÄGNERNA BURITS AV SAMTLIGA DVÄRGAKUNGAR SOM HÄRSKAT I CHRONOPIA.

Där borta ser du Svinborgen, klan Tymars furstepalats. De som kommer ut ur svinansiktets käftar är Svinryttarna – undrar vems ärenden de skall gå idag? Hela klanen är brutala, råbarkade hyrsvärd. Rädsla är ett okänt ord för allihopa, till och med minstingar. Redan som femåringar får de slåss mot vildhundar som de äldre släpar in. Deras riddjur? Tunnelsvin, elaka rackare. Lägger du handen mellan käftarna på en sådan skall du inte räkna med att få behålla den.

Där borta ser du entrén till Förfädernas salar… Akta huvudet! Sekudorna flyger lågt idag, då kommer det nog att regna ovan jord fram till kvällningen. Var var jag? Förfädernas salar – just det! Där hittar du ståtliga statyer och storstilade porträtt av de mäktigaste, framgångsrikaste och ädlaste dvärgiska hjältarna. Framför varje staty eller porträtt finns ett litet altare där man kan utföra puja. Vad det är? Man lämnar gåvor till sin hjälte – kanske för att få hans beskydd eller blidka hans vrede. Många av hjältarna har nästan blivit gudar, tänk bara på Morgrim Lodroke, Boder Loft, Svedil Bredklinga, Bryne Borstfjeder, Alve Björnkäft och Lokor Bjerding. Idag är det nästan ingen som kommer ihåg att de faktiskt trampat runt i Rikets underjordiska salar – precis som vi. Tänk på det gosse. Tänk på att du andas samma luft som en gång historiens riktigt stora hjältar.

Dvärgarnas religion? För länge sedan trodde man inte att de hade någon. Deras språk har inget uttryck för religion, det närmaste man kommer är Atum – deras namn på det högsta väsendet och därför avfärdade Chronopias lärde dvärgarna som andetroende barbarer, vilket givetvis var så fel som det kunde bli. Du skulle se den Heliga katedralen – ett fantastiskt byggnadsverk som rymmer tiotusentals fanatiska dvärgar. Deras gudstjänster är det mest suggestiva och medryckande jag bevittnat – till och med en gammal ateist som jag föll med in i sången och reciterandet, trots att jag då knappt kunde språket. Vi sjöng i timmar och när allt var över kände jag mig renad och stärkt – det kändes som jag skulle kunna befalla världen och den skulle falla på knä inför mig. Deras döda? Dem begraver de i sina gravgårdar, ändlösa katakomber, mausoleer, gravkamrar fyllda med dofter från svunna tider – och skatter lika så. De tror att de dödas själar kan luras ned i vattnet av dödsguden och där fångas i fiskar. Konstigt va? Så är det i alla fall och det var därför som du inte fick äta fisk uppe på Braskehus. Vad skulle hända om en luspudel som du blev besatt av en dvärgsjäl? Ovärdigare boning för en gammal belevad gentleman kan man knappast tänka sig. Eller vad säger du?

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Gravgård

Dvärgarna ser på stor vördnad på sina förfäder och man är mycket mån om att sitt dagliga liv ständigt tänka på dem och måna om dem (dels den egna klanens stamfader och ens egen far och farfar). Man tror också på ett liv efter döden i den mån att man menar att själen lever kvar i kroppens omedelbara närhet efter döden – om den inte lockas på villovägar av Umbards hantlangare och på så sätt luras ned i havets mörker, dvärgarnas personliga limbo. För att undvika det bygger man gravgårdar, jättelika begravningskomplex där man för en billig penning kan köpa en plats åt den döde och dit inte Umbards klåfingriga hantlangare når med sina knotiga händer. De allra flesta gravgårdarna är byggda i berget, bara några få hundra meter ifrån den Heliga katedralen, och hänger samman med varandra genom ett oöverskådligt system av hemliga gångar, lönndörrar, falluckor och ändlösa schakt. Den driftige gravplundraren kan göra sig rik på att öppna gravar, men riskerar samtidigt själv att bli levande begravd – det straff den kungliga lagen föreskriver för störande av förfädernas frid.

1. Entré. Salens väggar är täckta av en relief som föreställer några scener ur de Chronopiska dvärgarnas tidigaste historia, bl. a. Morgrim Lodbroke i full färd med att nedgöra ett kompani sabranska ökenriddare. Större delen av ena väggen är en hemlig dörr.

2. Pelarsal. Pelarsalen står under ständig bevakning av ett halvt dussin dvärgiska krigare på dekis vars löner betalas med kungliga medel. För det mesta sover de eller spelar tärning under ljudligt öldrickande.

3. Labyrint. Alla gravgårdars huvudentré är försedd med en labyrint så att Umbards hantlangare inte skall hitta in till förfäderna och även för att vilsna förfäder inte skall förvilla sig ut i berget.

4. Katakomber. Här ligger tusentals och åter tusentals dvärgar begravda. På gravstenarna som förseglar gravarna kan man läsa den dödes namn, hans närmaste sörjande och några dvärgiska visdomsord. Många dvärgar är som bekant flinka hantverkare och har gillrat sinnrika fällor för att skydda sina anfäder mot gravplundrare.

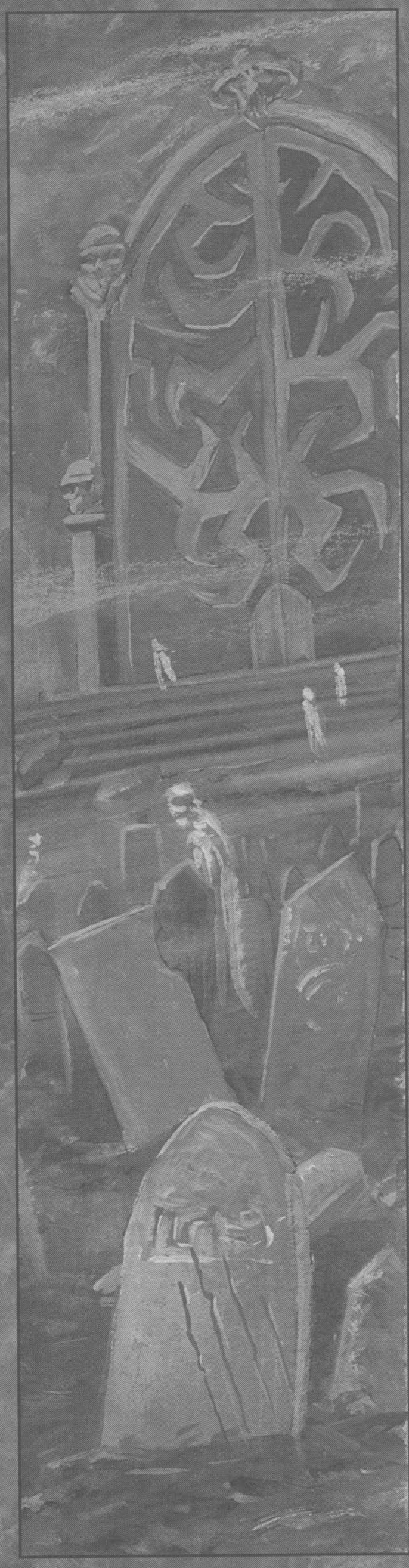
5. Dungbars mausoleum.

6. Wertilis gravkammare. Den gode Wertili var en riktigt rik knös och när han dog gjorde många lycksökare sitt bästa för att hitta hans guld, men det har aldrig återfunnits – trots att graven skändats många gånger och sägs ha skördat fler offer än hedersvakternas yxor.

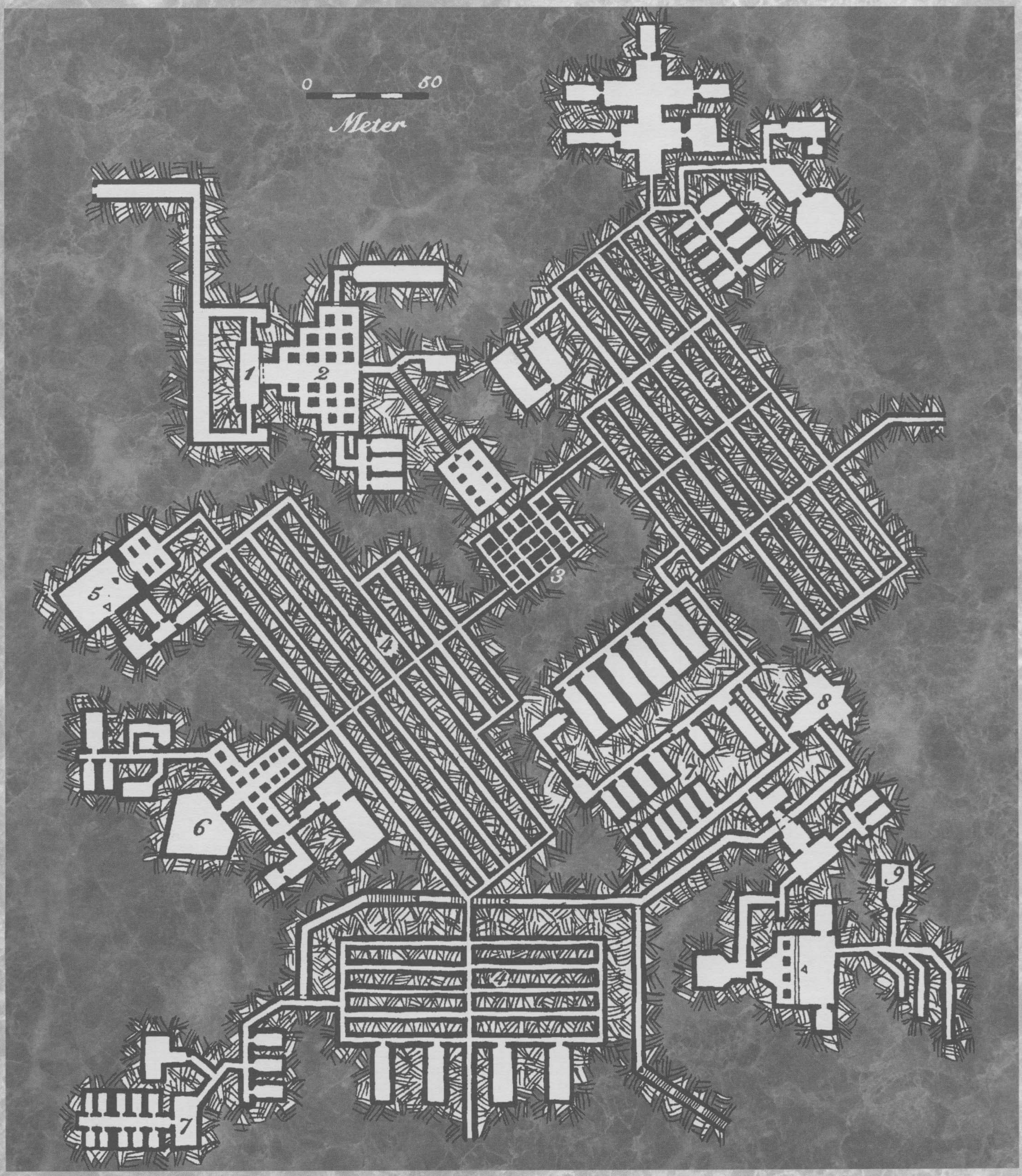
7. Klan Friduns sista viloplats. Klanens samtliga femtio medlemmar dödades under de stora alvkrigen får många åldrar sedan och vilar sedan dess här.

8. Dogfrids hemliga viloplats. Den dvärgiske köpmannen Dogrfrid hade inte för avsikt att sluta sina dagar instängd i något tråkigt mausoleum, mörk katakomb eller fuktig gravkammare och byggde därför sin gravkammare i lönndom så att hans själ skulle kunna komma ut utan att behöva passera labyrinten.

9. Tomt. Det som en gång fanns här, finns inte längre – endast en sarkofag gapar tomt. Vart det har tagit vägen är det ingen som vet.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Den heliga katedralen

Under Bergkonungens palats ligger den Heliga katedralen, Rikets viktigaste religiösa samlingsplats och viloplats för den Morgrimska dynastins samtliga överhuvuden, vilka även står staty som helgon de nischer där de ligger begravda. Entrén är givetvis en helig labyrint för att platsen skall förbli helgad, bergskonungarnas själar inte skall slita sig och Umbards hantlangare inte skall kunna hitta in. Katedralen är imponerande i sin prakt och storslagenhet – där den är som högst mäter den över hundra meter i tak.

Här håller kardinal Toborius IV hov och vid de största mässorna, när tiotusentals exalterade, stolta och fanatiska dvärgar gemensamt reciterar poem ur Sångerna verkar det som om taket skall lyfta, även om man vet att det är närmare en kilometer till markytan. Vid mässorna ägnar man sig åt att sjunga sånger, hälsa konungen som världens härskare och Atums ställföreträdare, röka pipa gemensamt (särskilda av kardinalen och konungen helgade Atumspipor skickas runt i katedralen och alla tar sig ett bloss på snuggan) och svära varandra och Riket evig trohet. Som avslutning läser kardinalen och hans överstepräster högtidliga välsignelser över de deltagande.

RELIGIONEN

Dvärgarna har en tredelad världsbild. Här i vår verklighet – som de kallar Atrun – residerar de dödliga, men om man tränger tillräckligt djupt ned eller strävar ut i världsalltet når man till slut Sid, det ondas hemvist. Där dväljs helvetiska avgrundsmonster som bara väntar på att få sluka Atum den gudomliga världen som på samma gång är och inte är en del av vår verklighet. Verkligheten hålls samman av världspelaren som står i Svadil och om den någonsin brister skall också verkligheten rämna och Sids kreatur härska över världen.

Man sätter sin tro till guden Atum, som är skapelsen, det goda och världen personifierad, och hans gudafränder. Den populäraste och mest dyrkade av gudarna är den krigiske, upprorriske ölguden Lothan, som är Atums broder och i sina värsta stunder är sina söner bärsärkarnas like. Atum har en dotter, Indar och två söner, Umbard och Tirmil. Atum är hemmets, härdens, kärlekens och fruktbarhetens gudinna och Tirmil livets och njutningens gud. Umbard däremot är de mörka djupens, vattnets och dödens gud – den blinde hämnaren vars mest välkända son är det fruktansvärda havsvidundret Liftraser som han födde genom att i ren ilska mot sin far kapa sin högra hands lillfinger.

Man är noga med att följa sina religiösa föreskrifter, även om en viss sekularisering smugit sig in i de delar av dvärgariket där kontakten med övriga Chronopia blivit ohälsosamt stor. Den trogne dvärgen är religiös till kropp och själ och älskar Atum, sin konung och sin nästa av hela sitt hjärta – även om de blir rejält upprörda ibland.

KARDINAL TOBORIUS IV

Toborius IV är en dvärg som vet vad han vill och han har redan fått det. Som i ett järngrepp håller han sina underordnade och de troende – han vet att han under sin livstid kommer att bli både större än kungen och Atum, det är bara en fråga om när.

STY	17	SMI	12	KAR	15
STO	8	INT	19	KP	10
FYS	16	PSY	25	SB	±0

Ålder: 398 år

Viktiga färdigheter: Administration 10, Atums väg 21, Kunskap om Atum 20, Tvåhandsyxa 21, Övertala i övrigt som Mästare (se Dvärgisk advokat sid 146 i grundreglerna).

Besvärjelser:

Speciell utrustning: Tvåhandsyxa med kärna av lirium och en hektagonformad magisk behållare (lagrar 22 PSY-poäng).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Magi

Dvärgar är inte kända för att vara särskilt duktiga magiker. Faktum är att ytterst få dvärgar någonsin utbildat sig vid någon av Chronopias hundratals magikerskolor, magikloster och ordensborgar, så få att vissa menar att dvärgar inte klarar av att hantera de magiska kraftflödena – något som givetvis väcker starka känslor om det sägs högt. Det är dock inte sant. Dvärgar kan också bli magiker. De i det dvärgiska samhället som är mest intimt förknippade med magin är Atumsprästerna. Här beskrivs två vitt skilda typer av magi; Atumsprästernas ceremoniella magi och bärsärkarnas levande tatueringar.

Atums väg

Atums väg är till stor del ceremoniell magi med kraftiga begränsningar – i många fall krävs mer än en närvarande magiker. Den används uteslutande av dvärgiska präster och lärs inte ut till utomstående – oavsett hur goda bundsförvanter de må vara.

5 ATUMS VÄLSIGNELSE

ATUMS VÄG

FV RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

En mer kraftfull variant av prästens yrkesförmåga. Varje effektgrad ger den förhäxade +3 på allt han företar sig under besvärjelsens varaktighet.

5 ATUMS FÖRBANNELSE

ATUMS VÄG

FV RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

En mer kraftfull variant av prästens yrkesförmåga. Varje effektgrad ger den förhäxade –3 på allt han företar sig under besvärjelsens varaktighet.

7 HIMMELSK ELD

ATUMS VÄG

FVx5 RUTOR

OMEDELBAR

Prästen åkallar Atums himmelska eld som sköljer över den olycklige. Elden gör 1T6 i skada per effektgrad. Rustningar skyddar som vanligt, men kan ta eld.

11 ATUMS YXA

ATUMS VÄG

PERSONLIG

BERÖRING

Prästen skapar en yxa i svart, solid sten ur tomma intet. Yxan, som är en tveeggad stridsyxa av den typ som förekommer i legenderna (Atum skal ha använt en liknande när han formade världen) väger två kilo och gör 1T10+1 per E.

13 BERGETS VREDE

ATUMS VÄG

FVx7 RUTOR

OMEDELBAR

Prästen åkallar bergets ande som aggressivt bombarderar det utvalda målet med stenar. Stenarna gör 1T8 i skada per effektgrad och kan undvikas med ett svårt SMI-slag. Ytterligare effektgrader kan användas för fler stenar som alla kan riktas mot olika mål. Rustningar skyddar som vanligt.

14 LUGNETS VINDAR

ATUMS VÄG

FVx10 RUTOR

FVx3 MINUTER

Prästen åkallar en lugnande vind som sveper fram över landskapet. Alla som berörs av vinden (upp till tio personer per effektgrad) måste slå ett motståndsslag mot prästens PSY eller glömma alla fientliga känslor under varaktigheten. De förhäxade lägger sina vapen till marken, hjälper nedslagna att resa sig och skakar förtroligt hand med sina bittraste fiender. Förtrollningen bryts om någon i den förtrolladdes närhet utsätts för en fientlig handling.

15 ATUMS VEDERKVICKELSE

ATUMS VÄG

FVx15 RUTOR

FVx1 TIMMAR*

Besvärjelsen måste kastas till samma effektgrad av minst tre präster gemensamt för att få effekt. Om den lyckas ger den 25 dvärgkrigare +1 i CL/E på allt de företar sig under besvärjelsens varaktighet. Innan viktiga slag brukar man samlas i den Heliga katedralen för att utföra gigantiska VEDERKVICKELSER.

*Vid besvärjelser som kastas av flera magiker gemensamt beräknas räckvidd och varaktighet efter den magiker som har lägst FV.

17 BERGETS STYRKA

ATUMS VÄG

FVx10 RUTOR

FV/5 TIMMAR

BERGETS STYRKA förlänar under varaktigheten 25 dvärgkrigare övermänsklig styrka, vilket visar sig genom att den skada de gör i närstrid ökar kraftigt. Besvärjelsen måste kastas samtidigt, till samma effektgrad av minst tre magiker.

E1	+1
E2	+1T2
E3	+1T4
E4	+1T6
E5	+1T10
E6	+2T6
E7	+3T6 O. S. V.

19 ATUMS ANLETE

ATUMS VÄG

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

Prästerna åkallar Atums sanna anlete som visar sig inför offren (25 per E). De måste lyckas med ett normalt PSY-slag eller tvingas att slå på Skräcktabellen. Besvärjelsen måste läggas samtidigt, till samma effektgrad, av minst två präster.

21 KLIPPANS HUNGER

ATUMS VÄG

FVx15 RUTOR

FV/2 STRIDSRUNDOR

KLIPPANS HUNGER måste kastas samtidigt av minst fyra magiker för att få effekt. Besvärjelsen öppnar en gapande, till synes bottenlös ravin i berget. Ravinen är fem meter lång och en meter bred för varje effektgrad. Besvärjelsen har vid ett flertal tillfällen gett anstormande fiendearméer ett snöpligt slut på härtåget. Ravinen sluter sig och låter berget sluka de olyckliga när varaktigheten har löpt ut.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Skägg



Dvärgarna ägnar sina skägg mer omsorg än någon annan utseendemässig detalj. De kammar (minst två gånger varje dag) och tvättar dem (nästan dagligen) mycket grundligt. En dvärg med ett välvårdat skägg kan räkna med att respekteras av sina meddvärgar, medan den som låter sitt skägg växa vilt och bli tovigt och smutsigt möts av mörka blickar fyllda av skepsis och misstro (det finns få sätt att som dvärg snabbare förbruka det förtroendekapital man en gång hade hos sina rasfränder). En stolt dvärg är sin egen barberare.

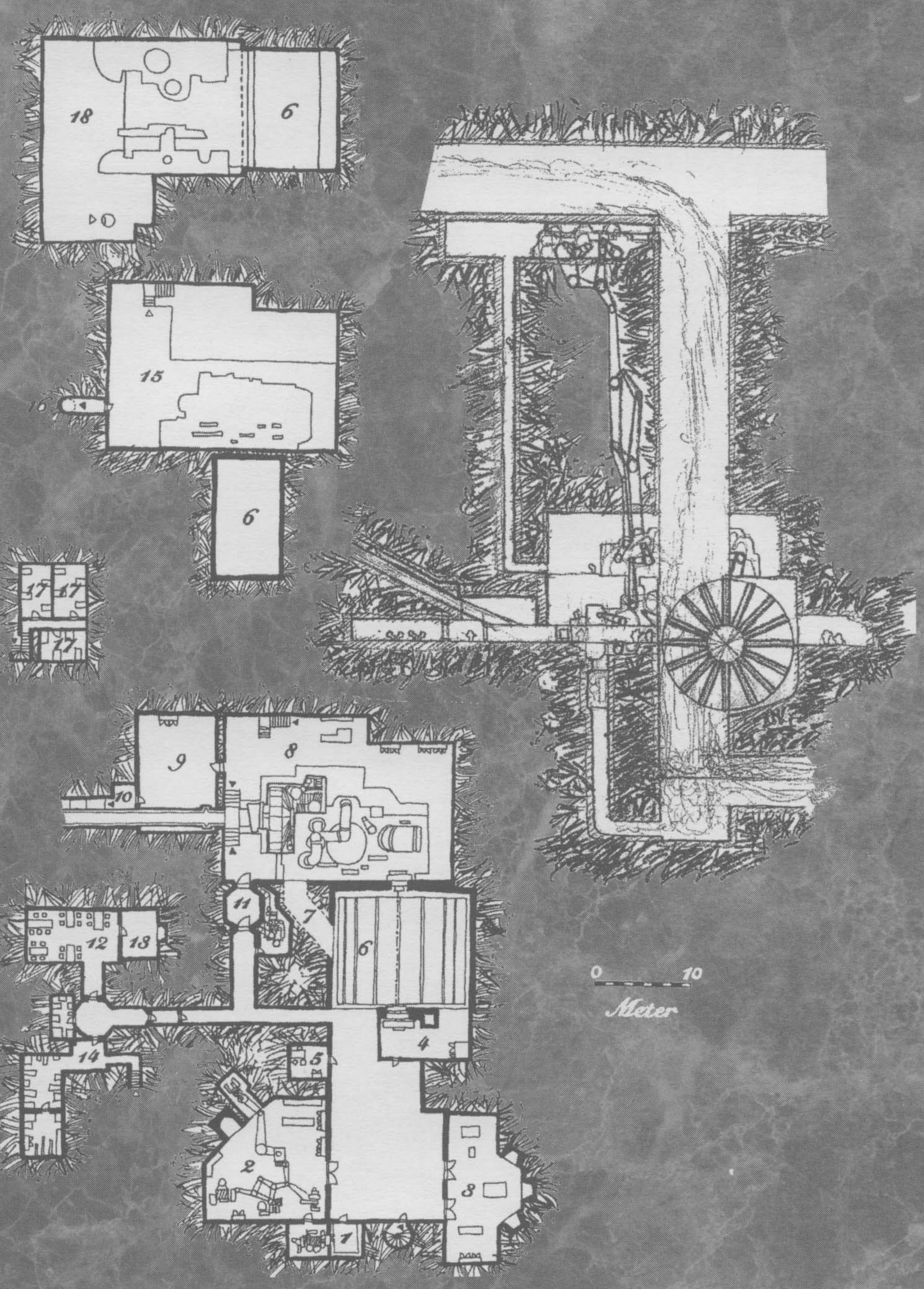
Skäggen är omgärdade av uråldriga traditioner och den som bryter dem bryter också med sitt dvärgiska ursprung. Alla klaner har olika kombinationer på de färgrika band som används för att knyta samman skäggflätorna – endast kungaklanen Morgrim bär gyllene band.

Bland krigarna flätas vanligen både skägg och mustasch; veteranerna flätar tinningslockarna, men klipper skägget; portväktarna knyter sina tvenne skäggflätor med blåa band; stubbgardisterna har fem s. k. kungliga flätor och bärsärkarna låter skägget frodas även om det händer att det gör en och annan fläta de också; de riktigt ärrade slagskämparna som färdats i både öst- och västerled låter ibland raka av sig skägget helt (under de förhållanden man lever under som hyrsvärd kan det vara svårt att sköta sitt skägg så väl som man borde och istället för att vanhedra sig själv, sitt folk och förolämpa Atum kan man lika gärna "lämna skägget hemma" för att citera den berömde dvärgiske gardeskaptenen Bork Slätansikte). Hantverkarna håller normalt skägget kortklippt av praktiska skäl, men ju äldre de blir och desto mindre de arbetar desto längre blir också skägget. Prästerna låter skägget växa långt och flätar endast en fläta i mitten av hårhavet, medan advokaterna odlar sina mustascher och rakar skägget. Ingenjörerna har en enkel skäggfläta och magikerna har tre som flätats samman till en enda stor fläta.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Pumpstation

En av de dvärgiska uppfinnarnas i särklass viktigaste uppfinningar torde vara kraftturbinerna och pumpstationerna, som gör det möjligt att via ett sinnrikt system av tryckförändringar, kedjor, rör och ångkraft förse i stort sett hela Riket med rinnande vatten, fungerande hissar, kraftfulla försvarsmekanismer och ständigt rullande kedjevagnar. Pumpstationerna är dock sårbara för angrepp utifrån och genom att slå ut en pumpstation kan en angripande fiende strypa tillförseln av svart gas, vatten och kedjekraft till ett helt område, i vissa fall till och med en hel stad (exempelvis förses hela Noatun i praktiken med vatten, svart gas och kedjeenergi via endast en pumpstation – ombyggnad pågår dock). Därför är de alltid välbevakade och för att få tjänstgöra vid en pumpstation måste man vara både en kompetent krigare och skicklig ingenjör (se Kunnig, Dvärgisk hantverkare på sidan 147 i grundreglerna).



1. Hiss.
2. Metallverkstad.
3. Träverkstad.
4. Servicerum. Härifrån kan man reparera skovelhjulet.
5. Vaktrum. Här finns alltid minst tre beväpnade vakter.
6. Schaktet och skovelhjulet.
7. Utlopp. Här forsar vattnet ut när det passerat hjulet.
8. Turbinen. Något av det allra yppersta den kända världens mekaniker någonsin presterat. Mer banbrytande uppfinning än elden enligt såväl dvärgiska experter som nyfikna utomstående.
9. Oanvänt rum.
10. Servicetunnel. Tunneln löper flera kilometer längs med röret.
11. Vattentät dörr.
12. Matsal.
13. Kök.
14. Förråd.
15. Övre maskinrummet.
16. Schakt. En stege leder till rum 18.
17. Sovrum.
18. Översta maskinrummet. Härifrån kan vattentillförsel strypas när skovelhjulet behöver ses över ordentligt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Gasljuset? Är du imponerad? Bara nyfiken? Det drivs av svart gas, när det är natt släcker lyktväktarna några av lyktorna för att det skall bli lite skummare – vore det ingen skillnad på dag och natt skulle till och med dvärgarna bli tokiga, dessutom ser de ganska väl i mörker. De stora droppande rören som löper längs klippväggarna är vattenrör och i de stora cylindrarna som är försedda med luckor och stegar löper kedjespelen – de som förser Riket med kedjeenergin som driver alla slussar, broöppningar, hissar och jättelika vindbryggor. Energin kommer från jättelika skovelhjul som drivs runt av forsande vatten och framställs i jättelika konstiga manicker och makapärer som står i hårt bevakade pumpstationer. Låter det otroligt? När vi kommer till Svadil skall jag ta dig till de Sju stora fallen, då skall du få se...

En syn för gudar, inte sant? Härifrån Beridux klipprestaurang har man en fantastisk utsikt och maten är dessutom hygglig – även om den är svinaktigt dyr. Typiskt dvärgar att ta betalt för utsikten. Där invid de Sju stora fallen kan man gå längs rangliga broar... Det verkar riskabelt? Det är inget för den harhjärtade och det är ingen som har tvingat dig. Härifrån är det inte långt till världspelaren – se upp här kommer en svampleverans! Tokiga? Har de bråttom så har de och då är det bäst att hålla sig undan. Svamp är inte särskilt tokigt heller. Kan användas till det mesta. Sårsalva, potenshöjare, uppiggare, mirakelmediciner, kärlekselixir, soja, huvudvärk, öl, sömngift och andra obehagliga droger, men bäst av allt är det nog trots allt i mat.

Världspelaren? Dvärgarna tror att den håller upp himlavalvet eller något sådant – ganska mossigt om jag får säga vad jag tycker så länge inga dvärgaöron lyssnar. Kom nu så ger vi oss av nedåt...

Intressant tur, inte sant? Kullerstensslädarna fungerar lika bra här som ovan jord. Synd bara att du skulle köra på den där köpmannen. Han var från klan Bodrin dessutom och de är långsintare än de flesta dvärgar – riktigt mastodontminne, är det inte så man säger? I alla fall kommer han att somna och vakna till bilden av ditt ansikte. Tur för dig att han inte hade några klankrigare med sig. vad det var han skrek? Milt översatt någonting i stil med: "Jag skall slita ut dina inälvor genom ögonen och strypa din mor med dem." Har du otur kanske han har kontakter inom Tjänsten. Vad det är för något? Å, ingenting särskilt, bara kungens hemliga underrättelsetjänst – Kungens hand heter den om jag inte minns fel – som utför lite drygt dussinet mord varje dag bara i Chronopias finare delar.

Där kommer en grupp utarbetade grävare med sin sedvanliga eskort av härdade klankrigare. Inte för att inte grävarna kan ta hand om

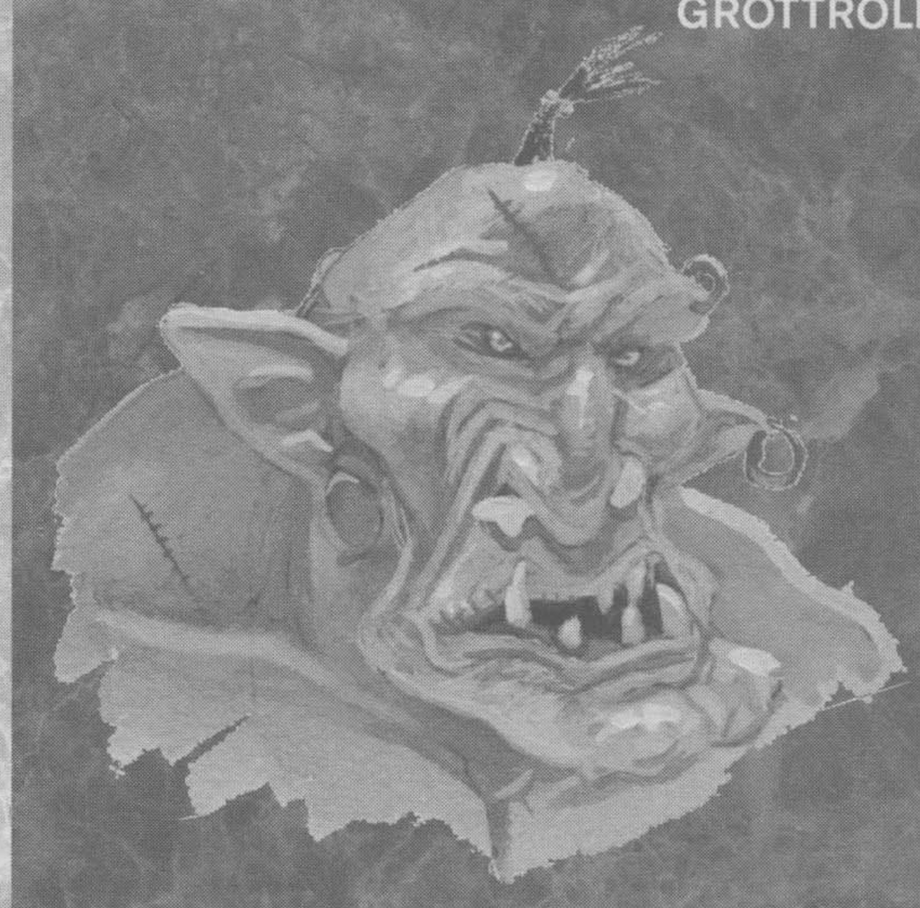
Svampar

Svampar är näst tobak, öl och fisk den största dvärgiska passionen. En dvärg på gott humör och med full mage (vilket i och för sig nästan är en förutsättning för det goda humöret) kan utan problem plocka och äta ett par korgar. I den dvärgiska underjorden växer de mest fascinerande svampar – vissa av dem flera meter höga (den svarta jätteriskan och den grönfläckiga björnskivlingen) och med fötter som mäter över 20 meter i omkrets (det händer att både dvärgar och gobliner – de senare mer ofta – flyttar in i uråldriga svampar). Av svamparna gör man soja, brygger öl och lagar mat. Man använder dem till droger, eller äter dem råa som tilltugg, eller aptitretare.

Trolltyg

Ett ständigt gissel för de Chronopiska dvärgarna är stadens vidsträckta kloaker som på otaliga ställen sträcker sig på dvärgarnas territorium. Via kloakerna smyger sig hungriga grottroll, ilskna orcher och retsamma gobliner (se sidorna 154 och 157 i grundreglerna) in för att göra upp med sina värsta fiender dvärgarna. Det finns ingenting som irriterar trollen så mycket som att killar som är så mycket mindre än de själva som dvärgarna är skall ha så ofördjänt mycket mer pengar och därför gör det sitt bästa för att ta vad de anser vara rättmätigt deras.

GROTTROLL



Grottrollen är elakare, otrevligare, mer intelligenta och betydligt brutalare än sina ibland löjligt dumsnälla kusiner stadstrollen. Deras hud är grågrön och skrovlig, deras mödrar fula och deras klubbor precis som deras andedräkt dödliga vapen. De lever under Chronopia i kloakerna, glömda grottor och gruvgångar.

STY	23	SMI	12	KAR	6
STO	25	INT	9	KP	22
FYS	19	PSY	11	SB	+1T6

Viktiga färdigheter: Bärsärkagång 17, Hoppa 10, Klättra 11, Närstridsvapen #1 14, Närstridsvapen #2 10, Slagsmål 14, Smyga 9, Upptäcka fara 10.

Speciell utrustning: Jättestor träklubba.

Naturligt skydd: 1 poängs skrovlig, läderartad hud.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

sig själva, men man kan aldrig vara nog på den säkra sidan. Ohälsosam miljö de där gruvorna. Dålig luft, stendamm och flisor som flyger genom luften när de låter sina hackor hugga in i klippväggarna – inte alls bra för luftvägarna. Det är därför grävarna blir yngst av alla dvärgar, bara en sådär fyrahundra år och vilken ålder är det för en karl. Dessutom dyker alltid de elaka grottrollen upp med sitt illvilliga anhang. Fula typer de där grottrollen – både i mun och i ansiktet. Att klämma fram en sådan illbatting skulle kunna krossa vilket modershjärta som helst, men trollkonorna är lika fula de, så de ids inte grämas över sitt öde.

Andra säger att de är illvilliga dvärgar som organiserar försvinnandena. Har du hört talas om Sid? Inte? Det är i alla fall dvärgarnas uppfattning om den hemska tillvaron bortom vår värld. En del av dem har av någon anledning valt att ty sig till föreställningar om brinnande helveteseldar, huvudlösa monster, sadistiska slavgudar och annat obehag. De bildar hemliga sekter och smyger omkring på nätterna och håller på med en satans massa otyg, men nog om det. Följ med mig här så skall jag ta med dig till hamnkvarteren.

Hamnarna är imponerande, inte sant? Här lassar och lossar dussintals fartyg från ännu fler länder varje dag. Allt tack vare klan Dunsir. Utloppet där borta leder upp i en av Chronopias hamnar, jag kan inte minnas vilken. Om vi är långt under marken? Vi är i de djupaste delarna av Gjaldin. Längre ned än så här kommer du inte levande. Hur båtarna kan ta sig hit? Det måste luta? Dvärgarna är listiga gynnare, som jag sa. Det har konstruerat ett fullkomligt revolutionerande slussystem – man måste slussa hundratvå gånger, sammanlagt en och en halv kilometer för att komma hit ned.

Borta vid tullhuset ser du ett fryvisk handelsskepp, en brundusisk fregatt, ett handelsskepp från Solnedgångens öar och – ett piratskepp!? Vad i hela fridens namn gör det här? Tja, säga vad man vill om dvärgarna,

Sekterna

Inte alla dvärgar förfasas över det hot som kommer från underjorden och hotar att välta hela den dvärgiska tillvaron över ända. Det finns de som välsignar den och väntar med skräckblandad förtjusning på Mörkrets tidsålder. Dessa ovanliga individer lever fortfarande på ytan normala liv, men träffas under stort hemlighetsmakeri och sysselsätter sig med morbida ritualer. De hänger sig åt gravskändning och hädelse. De välter Atum– och Lothanstatyer, bränner Ordet på bål och ägnar sig åt extatiska ritualer för att bekräfta sin gemenskap. De flesta av sekterna är små, men de växer sig starkare dag för dag och en dag kommer de verkligen att vara en kraft att räkna med. Kungens hand gör allt som står i sin makt för att jaga rätt på sekterna. Straffet för inblandningen i en Sidsekt är givetvis döden.

Underjordens hamnar

I Gjaldin ligger de flesta av Rikets underjordisk hamnar – portarna till världen utanför och av handelsmän världen över benämnda som Lyckans nycklar. Hit kommer skepp från när och fjärran – från såväl Kannibalöarna som Solnedgångens öar, från Brundisien och Faltrakien, från Eldsländerna och från Marajiputternas hemländer – för att köpa och sälja varor. Från det att de släpps in i hamnen genom inloppet (1) (vilket leder ut i den Chronopiska hamnen – antalet slussar är imponerande) står de under ständig bevakning från dvärgiska patrullbåtar och undervattensbåtar såväl som från hedersvakter och specialkommenderade klankrigare från Dunsir som skall garantera Rikets säkerhet (detta står inskrivet i en klausul i det avtal som Dunsir träffat med kungen och som gjort handeln möjlig). Innan någon handel kan äga rum skall alla varor förtullas, vilket görs vid tullkontoret (9). Dvärgiska varor som exporteras av dvärgiska handelsmän behöver inte förtullas.

I hamnarna stöter man inte bara samman med handelsmän, matroser och hamnsjåare, utan också med fiskare som kommer genom morgondimman för att lägga till vid fiskehamnen (2) med den sena nattens fångst av havens läckerheter, redo att säljas till morgontrötta dvärgafruar på den närbelägna marknaden i Fiskepalatset (3). Där kryllar det alltid av fiskare som bjuder ut sin fångst, handelsmän från främmande länder som suktar med exotiska kryddor, parfymer, vackra tyger och sådant som tills för bara några hundra år sedan var ett okänt inslag i den dvärgiska vardagen.

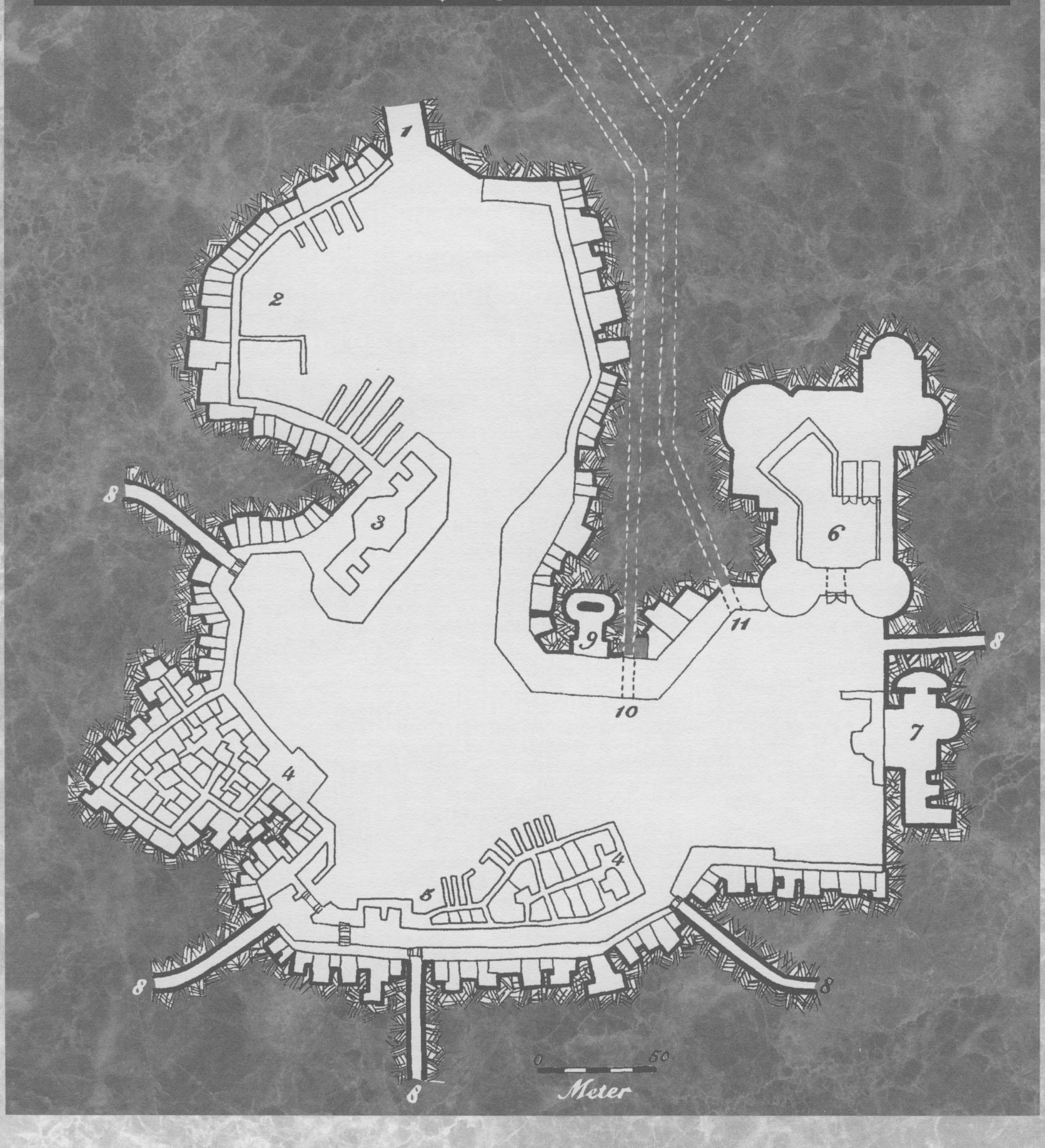
Här finns äkta hamnkvarter (4) där hamnsjåarna, kaptenerna och deras familjer bor. De sjuder av aktivitet och ingenstans är ljudnivån så hög, gamman så god och känslan av gemenskap så hög som på de dvärgiska hamnkrogarna. Gränderna genljuder av skratt, sång, musik och dans och armkrokarna blir fler än man orkar räkna till när ölet stigit en åt huvudet. Även om kulturkrockarna inte är lika otaliga här som i de andra Chronopiska hamnarna är de desto tydligare här.

De dvärgiska patrullbåtarna såväl som undervattensbåtarna utgår från kungliga fort (7 och 6). Undervattensbåtarna söker sin väg ut till de underjordiska oceanerna genom ett hemligt utlopp (10) och för att undvika kollisioner återvänder man genom ett annat, tillika hemligt, inlopp (11). De få gånger fientliga skepp lyckats ta sig in till någon av de underjordiska hamnarna (deras avsikter har dolts av magi och dubbelbottnade fartyg) har de snabbt sjunkit på grund av att gigantiska hål oförklarligt uppstått i skrovet.

Från hamnarna kan man också färdas med taxi-båtar (5) vart man vill i Riket genom de oändligt långa, vindlande kanalerna (8). Givetvis förutsätts att man har ett kungligt fribrev eller en passersedel och dessutom kan betala för sig.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Underjordens hamnar



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KUNGENS HAND

Någonstans i Riket, endast de invigda vet var, ligger den kungliga underrättelsetjänstens högkvarter. Där arbetar i största avskildhet hundratals dvärgar med att spåra infiltratörer, korrupta klanfurstar, perverterade hantlangare åt de Hängivna, mystiska dvärghatare, förvirrade mästersmeder och omdömeslösa girigbukar beredda att offra sitt land och sitt folk för några välklingande guldmynt. Organisationen är mycket effektiv och fruktad – dess agenter kända som de obarmhärtiga svartskäggen, i samhällets alla skikt betraktade som notoriska olycksbringare. Det finns ett dvärgiskt talesätt som i kort lyder "om svartskäggen knackar på dörren så packa din kappsäck får då är inte ditt liv värt kläderna du har på dig".

Precis som Riket och så mycket annat i den dvärgiska tillvaron genomsyras organisationen av femtalet. Man har fem avdelningar – lönnmördarna, agenterna, den Högste, kontraspionaget/internutredningar och informationsavdelningen.

Kungens hand leds av den ärrade dvärgiske veteranen Hervod Thord – även kallad den Högste – som med stor nit gör sitt bästa för att utplåna det Hängivna inflytande som under de senaste seklet gjort sig mer och mer gällande inom Hedersvakten – vilket varit möjligt på grund av internutredningarnas impopularitet (man hjälper dem alltså inte ens när det är frågan om Rikets säkerhet). En aktionsplan kallad den Stora utrensningen är enligt obekräftade uppgifter under uppsegling.

STY	**15**	**SMI**	**16**	**KAR**	**12**
STO	**8**	**INT**	**16**	**KP**	**13**
FYS	**17**	**PSY**	**16**	**SB**	**±0**

ÅLDER: 359 ÅR

VIKTIGA FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 11, DROGKUNSKAP 18, FINNA DOLDA TING 17, KUNSKAP OM DE HÄNGIVNA 9, KASTKNIV 19, SMYGA 19, TVÅHANDSYXA 18, I ÖVRIGT SOM ALVISK LÖNNMÖRDARE (SE SID 144 I GRUNDREGLERNA).

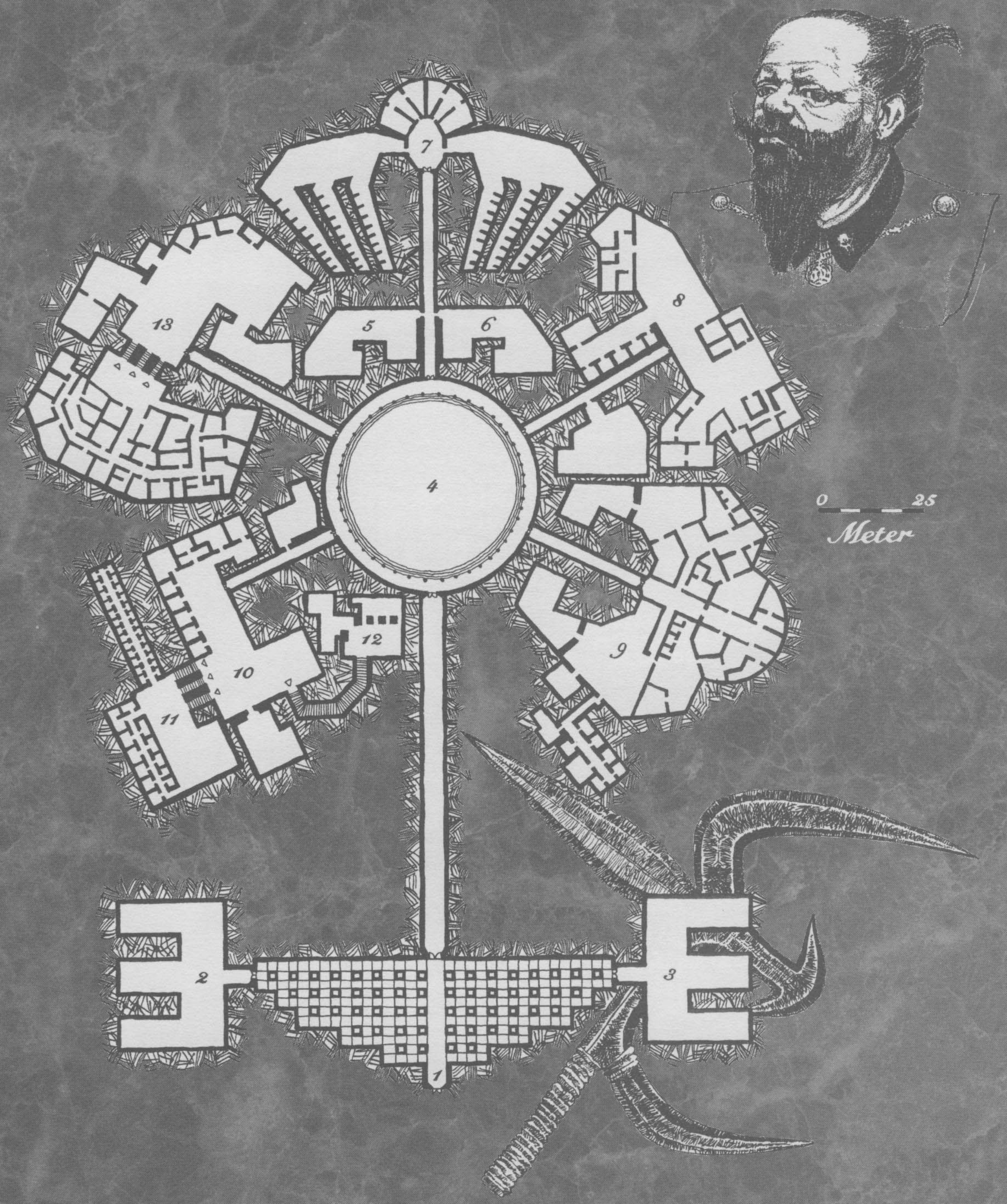
SPECIELL UTRUSTNING: TVÅ DVÄRGISKA KASTKNIVAR I SVART STÅL.

1. Pelarsal. Innanför entrén öppnar sig en pelarsal vars golv och tak är fyllt med motiv ur dvärgarnas historia. Givetvis är det inte bara att gå rakt fram, utan för att inte utlösa en rad dödliga fällor måste ett särskilt mönster följas. Vad som finns utanför huvudporten är en väl bevarad hemlighet.
2-3. Arkiv. Här finns de kunskaper som Handens agenter tillägnat sig under århundradenas lopp.
4. Rikssalen. En magnifik sal med utsökta mosaiker över såväl golvet och väggarna som i det välvda taket. Här sitter sambandsenheten och koordinerar de olika avdelningarnas ansträngningar.<
5-6. Hemliga arkiv. Hit har endast den Högste och vissa ur hans stab tillträde.
7. Huvudet. Den Högste och de han har omkring sig är organisationens huvud – här sammanställs sambandsenhetens analyser och här tas alla de avgörande besluten.
8. Handen. Här tar man beslut rörande de aktiva agenterna, man ger dem uppdrag, beslutar om när de skall gå in i vila och hur långt de får gå för att skydda kungen och hans rike – oftast hur långt som helst.
9. Det inre ögat. Det inre ögat kallas den del av Kungens hand som organiserar kontraspionaget och har hand om de smutsiga och impopulära internutredningarna.
Här ligger också de välbesökta obduktionssalarna där skickliga dvärgiska medici ständigt sliter frenetiskt med att fastställa dödsorsaker.
10. Den heliga elden. Den evigt brinnande heliga elden har fått bli symbol för de plågor som informationsavdelningen utsätter sina arma offer för. I kontoren runt om tortyrkammaren sitter de luttrade agenterna och låter sig inspireras av de torterades hjälplösa, uppgivna och ångestladdade skrik.
11. Fängelseceller.
12. Den yttersta domen. Ned i källarvalvens mörker tas endast de riktigt hårda för att knäckas. Ingen har någonsin sluppit levande därifrån.
13. Dolken. Lönnmördarna är den största delen av organisationen och de arbetar nästan uteslutande utanför Stubbstan med att utplåna kejsarens fiender, dvärgafientliga handelshus, snedögda wongoser, ondskefulla alver och andra som inte förtjänar att leva (vem som nu gör det i Chronopia?).



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kungens hand



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

men de upphör i alla fall aldrig att förvåna. De har undervattensbåtar också – fantastiska skapelser. Jag förstår inte var de får allting ifrån. Om jag har åkt med en sådan? Visst har jag det, men det var många år sedan... Då kan man få se både ett och annat skall du veta. Efter det jag såg – blekhajar, klippare, vattenormar – måste jag säga att fiskarna är modiga karlar som vågar ge sig ut ensamma eller två och två på de tusen underjordiska sjöarna utan att veta vad som lurar under ytan. Vattnet är ju svart som natten och även om man har med sig en gaslykta eller två är det svårt att se mer än några centimeter under ytan.

Du, jag behöver vila mina ben igen. Vi tar oss en öl på Svarta Hadra, förnämlig dvärgisk sylta – många klasser bättre än de bästa Chronopias skitiga hamnkvarter har att erbjuda.

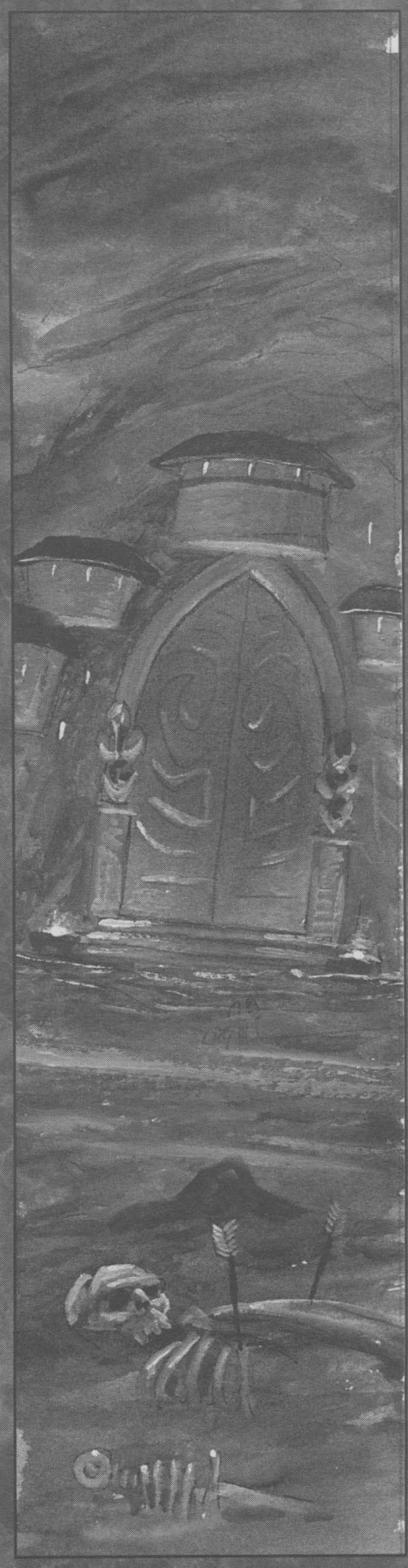
Vakna grabben! Vakna! Det börjar bli dags för dig och mig att dra oss hemåt. Nej, det går inte bra att sova under bordet – dvärgar anser sånt beteende omanligt och upprörande. En karl skall känna sina begränsningar. Du ber om ursäkt? Bra. Du skulle inte ha druckit det sista stopet? Stämmer bra. Inte det näst sista, det för det och det dessförinnan heller, för den delen. Gamle Ulbar – det kan vi ta på vägen upp i hissen.

På sin tid var han en av de främsta krigarna Riket kunde uppbringa – nu har åren sprungit ifrån honom. Jag kan sätta mitt huvud i pant på att han kommer att få stå staty i Förfädernas salar när hans liv tar slut. Han tjänstgjorde i Hedersvakten, Stubbgardet, Argolisbröderna – var en av de som drev tillbaka Sids horder ned i mörkret och såg till att Porten förseglades så att de aldrig skulle kunna återvända. Några år senare träffade jag honom vid Klingornas allians och vi upplevde några sanna glansår tillsammans, men det var innan det här hände mig. Vad? Du tror väl inte att jag alltid har varit krympling? Jag har varit ung och rask en gång, precis som du. Hur det gick till? Jag skulle gärna berätta, men nu stannar hissen och när dörrarna öppnas och vi stiger ut i den Chronopiska natten kommer det att bli Morgrimsporten för dig – om vi lyckas övertala dem att öppna. Vart jag skall ta vägen? Jag har några ärenden att uträtta...

Porten

För nästan ett kvarts millenium sedan hittade dvärgarna en ny åder djupt ned under såväl Riket som Chronopia, extremt rik på både guld, silver och ädla stenar. Brytningen var snart igång och grävare och klankrigare från alla klanerna skyndade till för att muta in sitt område skörda rikedomar större än man någonsin kunnat drömma om. Guldklimpar stora som kalkoner och ädelstenar stora som knytnävar var ingenting ovanligt och kommersen blomstrade som aldrig förr vid Rikets hamnar och i Stubbstan. Sedan kom mörkret. Besatta av girighet och iver bröt några olyckliga grävare inseglet och släppte loss Sids kreatur som välde upp ur sina mörka hålor med blottade tänder och klor, vansinnesljud bubblande fram ur struparna. Med en fantastisk uppoffring av såväl Hedersvakten, Stubbgardet och Argolisbröderna kunde man försegla gruvan – som nu är förbjuden mark för alla – och de mardrömsmonster som tog sig igenom och upp i Riket mötte döden i form av modiga klankrigare och väl ledda gillescenturior. Tusentals dvärgar dödas under det Mörka kriget, några återfanns aldrig och därmed inleddes en ny tidsålder för det dvärgiska folket. Ett brutalt hot mot deras tillvaro hade blottats och det gick inte längre att känna sig säker.

Idag drygt tvåhundra år senare vaktas Porten, den sista utpost man har mot Sid, mörkrets makter och deras hemvist bortom den förbjudna gruvan, av Portväktarna – de främsta krigarna ur Argolisbröderna, Hedersvakten och Stubbgardet. Det händer då och då att Sids kreatur gör en anstormning, men än så länge har de inte lyckats ta sig igenom – även om det har varit oroväckande nära. Dessutom har ryktet om den förbjudna gruvans rikedomar börjat locka till sig Chronopiska lycksökare. De försöker nå gruvan via den Chronopiska kloakerna, ett företag som är svårt, men säkert inte omöjligt.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KAPITEL FYRA: VÄSEN

I STUBBSTAN VIMLAR DET AV MÄRKLIGA PERSONER FRÅN NÄR, FJÄRRAN OCH NEDAN. PÅ GATORNA SPATSERAR VITSKÄGGIGA ÅLDERMÄN, SLIPADE BANKIRER OCH ÖLSUGNA KLANKRIGARE, I GROTTORNA UNDER RIKET LEVER BLODSTINKANDE BÄRSÄRKAR, MYSTISKA ENSTÖRINGAR, LIKBLEKA FISKARE OCH FASANSFULLA BLODTÖRSTIGA MONSTER, SOM HÄMTADE UR DVÄRGBARNENS HEMSKASTE MARDRÖMMAR, REDO ATT GÖRA CHRONOPIA TILL EN ONDSKANS HÖGBORG.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

STUBBSTANS INNEVÅNARE

I Stubbstan och Riket lever och verkar hundratusentals dvärgar. Vissa av dem har sällan eller aldrig satt sin fot utanför Stubbstans murar. För dem är människor och alver legender och de Hängivna illasinnade rykten påhittade av en desillusionerad virrhjärna. Här beskrivs de dvärgar som rollpersonerna mest sannolikt kommer att stöta ihop med om de besöker staden.

ARGOLISBRODER

Atums främsta försvarare, den dvärgiska kyrkans och klanen Mindirs främsta vapen är Argolisbröderna – krigare med ett uppdrag från Gud. Så länge de har Atums eller Kardinalens välsignelse är de beredda att kasta sig in i vilken helvetesport som än må öppna sig framför deras ögon. De slåss tills de förenas med Atum.

STY	**16/19**	**SMI**	**13/14**	**KAR**	**11/13**
STO	**9/10**	**INT**	**11/12**	**KP**	**12/14**
FYS	**15/17**	**PSY**	**15/17**	**SB**	**±0/+1T2**

FÄRDIGHETER: DRA VAPEN 13/17, GEOLOGI 10/12, HANTVERK 10/14, KUNSKAP OM ATUM 8/14, SJUNGA 8/10, SPELA INSTRUMENT 9/13, TVÅ VAPEN 13/16, VAPENFÄRDIGHET #1 17/19, VAPENFÄRDIGHET #2 14/16, VAPENFÄRDIGHET #3 11/14.

*VÄRDET EFTER SNEDSTRECKET GÄLLER FÖR UPPLYSTA ORDENSBRÖDER.

UTRUSTNING: SKINANDE HELRUSTNING, FÖRNÄMLIGA VAPEN, TABARD, ATUMSMEDALJONG.

BÄRSÄRK

Av alla dvärgiska krigare är bärsärkarna de galnaste mest fruktade och kompromisslösa – frågan är om de ens känner ordets betydelse. Lugn, ånger, väntan, stillhet och ro är inte heller de ord som finns i bärsärkens vokabulär. Han göra bara det han älskar mest lever, festar och dödar.

STY	**19**	**SMI**	**13**	**KAR**	**9**
STO	**10**	**INT**	**10**	**KP**	**14**
FYS	**18**	**PSY**	**15**	**SB**	**+1T2**

FÄRDIGHETER: BÄRSÄRKAGÅNG 15, DRA VAPEN 15, DROGKUNSKAP 12, GEOLOGI 13, HANTVERK #1 14, HANTVERK #2 11, KLÄTTRA 14, TVÅ VAPEN 14, VAPENFÄRDIGHET #1 18, VAPENFÄRDIGHET #2 16, VAPENFÄRDIGHET #3 14, VAPENFÄRDIGHET #4 12.

UTRUSTNING: ETT ANTAL VAPEN, BLANDADE RUSTNINGSDELAR OCH 1T3 LEVANDE TATUERINGAR.

GRÄVARE

I Rikets gruvor arbetar de män som gjort det dvärgiska samhällets fortbestånd och blomstring möjlig – grävarna. Natt som dag, timme ut och timme in bryter de oförtutet malm, utvinner gas och utsätter sig själva medvetet för livsfara endast med nationens bästa i åtanke. De är Stubbstans sanna hjältar.

STY	**16/18**	**SMI**	**12/13**	**KAR**	**11/12**
STO	**9/9**	**INT**	**11/12**	**KP**	**13/12**
FYS	**17/15**	**PSY**	**13/16**	**SB**	**±0/+1**

FÄRDIGHETER: DROGKUNSKAP 11/13, GEOLOGI 12/17, HANTERA FÄLLOR 12/15, HANTVERK 8/13, KNOPAR 12/16, SCHACK & BRÄDSPEL 8/13, SJUNGA 9/12, SPELA INSTRUMENT 8/13, VAPENFÄRDIGHET #1 15/17, VAPENFÄRDIGHET #2 11/13, VAPENFÄRDIGHET #3 9/11, ÖVERLEVNAD 10/15.

*VÄRDET EFTER SNEDSTRECKET GÄLLER HÄRDADE GRÄVARE.

UTRUSTNING: HACKA, VERKTYG, EXTRA HANDVAPEN, LÄTT RUSTNING, PANNLYKTA.

HEDERSVAKT

Ordningen i Stubbstan och Riket upprätthålls av den tiotusenhövdade Hedersvakten, bestående av hederliga, rättvisa och kungatrogna krigare ur klanernas led. De patrullerar gatorna, vaktar stadsportarna och ser till att varken den kungliga eller den kejserliga lagen bryts.

STY	**15/17**	**SMI**	**12/13**	**KAR**	**11/11**
STO	**9/10**	**INT**	**11/12**	**KP**	**13/14**
FYS	**16/17**	**PSY**	**14/16**	**SB**	**±0/+1**

FÄRDIGHETER: AVVÄPNA 13/15, DRA VAPEN 13/15, GEOLOGI 7/10, HANTERA FÄLLOR 9/12, HOPPA 9/13, KLÄTTRA 11/15, HANTVERK #1 12/14, HANTVERK #2 8/11, LÅSDYRKNING 11/14, UNDRE VÄRLDEN11/13, VAPENFÄRDIGHET #1 15/18, VAPENFÄRDIGHET #2 12/15, VAPENFÄRDIGHET #3 10/13.

*VÄRDET EFTER SNEDSTRECKET GÄLLER FÖR VAKTSERGEANTER.

UTRUSTNING: DVÄRGSMIDD HEDERSYXA, AXELPLÅT, DVÄRGISK HORNHJÄLM, SKÄGGKAM.

KLOAKKRIGARE

De dvärgiska kloakkrigarnas huvudsakliga uppgift är att hålla Stubbstans kloaker rena från ohyra och framför allt se till att inte fulingar som troll och tjuvaktiga gobliner smiter igenom. De konstruerar avancerade fällor och bommar igen kloakgångarna med solida galler. Ett oglamouröst, men nödvändigt arbete.

STY	**17**	**SMI**	**15**	**KAR**	**10**
STO	**8**	**INT**	**11**	**KP**	**12**
FYS	**16**	**PSY**	**15**	**SB**	**±0**

FÄRDIGHETER: AKROBATIK 10, DRA VAPEN 15, HANTERA FÄLLOR 13, HANTVERK 15, HOPPA 13, KLÄTTRA 15, KUNSKAP OM CHRONOPIAS UNDERJORD 17, SIMMA 14, SKÖLD 13, STRID I MÖRKER 15*, VAPENFÄRDIGHET #1 16, VAPENFÄRDIGHET #2 13.

UTRUSTNING: OÖMMA KLÄDER, LÄTT RUSTNING, HANDVAPEN, TJUTARE*.

*BESKRIVS I VAPEN & RUSTNINGAR I CHRONOPIA.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KUNGLIG AGENT

Några av den morgrimska nationens allra dödligaste vapen är deras agenter. Dessa obarmhärtiga, hänsynslösa, effektiva, dödliga och ljudlösa dvärgar söker upp nationens fiender var de än må befinna sig och ser till att de inte längre utgör ett hot mot konungen och hans verk.

STY	**17**	**SMI**	**17**	**KAR**	**12**
STO	**10**	**INT**	**13**	**KP**	**13**
FYS	**17**	**PSY**	**16**	**SB**	**+1'**

Färdigheter: Akrobatik 15, Avväpna 14, Dra vapen 16, Finna dolda ting 14, Geologi 8, Giftkunskap 15, Hantera fällor 14, Hantverk 13, Klättra 11, Låsdyrkning 15, Lyssna 13, Smyga 15, Undre världen 17, Vapenfärdighet #1 17, Vapenfärdighet #2 15, Vapenfärdighet #3 12.

Utrustning: Dvärgiska kastknivar, gifter, handvapen, mörka kläder, lätt rustning, dyrkar.

KÖPMAN

Dvärgiska köpmän är i högra grad än andra giriga, snåla, kompromisslösa, intrigerande och principfasta. Otaliga är de knep de tar till för att håva in storkovan medan deras konkurrenter går från förhandlingsbordet medellösa. De avtal som sluts vid den dvärgiske köpmannens bord bryts aldrig utan att även avtalsbrytaren nacke brytes.

STY	**15**	**SMI**	**10**	**KAR**	**13**
STO	**10**	**INT**	**15**	**KP**	**13**
FYS	**13**	**PSY**	**16**	**SB**	**+1**

Färdigheter: Administration 14, Finna dolda ting 15, Geologi 9, Hantverk #1 15, Hantverk #2 12, Hoppa 8, Klättra 7, Slagsmål 15, Vapenfärdighet #1 14, Vapenfärdighet #2 10, Värdera 16.

Utrustning: Propra kläder, vapen i gehäng, skäggkam.

LYKTVÄKTARE

Natt som dag illumineras Rikets gator och torg av gasbelysning. De som ombesörjer detta kallas lyktväktare och har ett avsevärt ansvar. Ständigt skall de se till att lyktorna tänds och släcks vid rätt tidpunkter, att ingen gas slipper ut och att rören och ledningarna håller tätt. De rör sig i grupper om fyra på stadens gator.

STY	**18**	**SMI**	**14**	**KAR**	**13**
STO	**9**	**INT**	**15**	**KP**	**13**
FYS	**16**	**PSY**	**14**	**SB**	**+1**

Färdigheter: Geologi 8, Hantverk 10, Hoppa 15, Klättra 17, Räkning 9, Vapenfärdighet #1 14, Vapenfärdighet #2 10.

Utrustning: Fasatsten (känner av ljusstyrkor), gillesskläder (svarta, gula och orange), verktyg, lätt rustning, valfritt handvapen och sköld.

LÖPARE

Kommunikationen och transporterna i den dvärgiska stadsdelen sköts till största delen av löpare som vidarebefordrar budskap, hämtar bud och tar dvärgar och besökare från en plats till en annan. De är snabba, outtröttliga och hänsynslösa i sin framfart på Stubbstans gator. Mer än en gång har det hänt att en ouppmärksam besökare hamnat ordentligt i kläm.

STY	**17**	**SMI**	**13**	**KAR**	**11**
STO	**10**	**INT**	**11**	**KP**	**14**
FYS	**18**	**PSY**	**13**	**SB**	**+1**

Färdigheter: Avväpna 10, Dra vapen 12, Hantverk 13, Hoppa 15, Klättra 15, Köra rikshaw/kullerstenskälke 15, Vapenfärdighet #1 14, Vapenfärdighet #2 10.

Utrustning: Rikshaw eller kullerstenskälke, dvärgiska löpskor, tunn tunika, valfritt handvapen.

MATROS

De modiga dvärgar som vågar sig ut på dödens element tillhör nästan alltid klanerna Dolin och Dunsir. De är salta havstyper med snuggan rätt i mun och kastharpunen över axeln – redo att när som helst ta sig an en djävulsrocka, vattenorm eller självaste Liftraser.

STY	**15/17***	**SMI**	**14/16**	**KAR**	**10/8**
STO	**9/9**	**INT**	**10/10**	**KP**	**13/14**
FYS	**17/19**	**PSY**	**13/15**	**SB**	**±0**

Färdigheter: Fiska 13/17, Hantverk #1 14/18, Hantverk #2 10/14, Knopar 14/19, Navigering 11/17, Simma 13/18, Sjökunnighet 17/21, Vapenfärdighet #1 15/17, Vapenfärdighet #2 12/14, Vapenfärdighet #3 8/11.

*Värdet efter snedstrecket gäller väder- och fiskbitna veteraner.

Utrustning: Mindre fiskebåt med sänkhåv, nät, tunnor, baljor, drag, båtshakar, två vapen, flytväst av korkticka och annat man kan behöva när man fiskar.

PORTVÄKTARE

Endast de absolut främsta klankrigarna, Argolisbröderna, Stubbgardisterna och Hedersvakterna får bli Portväktare och det är sällan som någon klarar av en längre tjänstgöring vid porten. En sann portväktare backar aldrig, räds aldrig och är alltid redo att ta Sids kreatur vid hornen slunga dem tillbaka ned i de hålor ur vilka de en gång kravlade upp.

STY	**20**	**SMI**	**14**	**KAR**	**12**
STO	**10**	**INT**	**14**	**KP**	**14**
FYS	**17**	**PSY**	**18**	**SB**	**+1T2**

Färdigheter: Avväpna 16, Dra vapen 16, Hantera fällor 15, Hantverk 16, Heraldik 8, Hoppa 12, Klättra 13, Schack & Brädspel 10, Sköld 16, Slagsmål 17, Två vapen 15, Vapen #1 19, Vapen #2 17, Vapen #3 14.

Utrustning: Mästersmidda dvärgiska vapen, dvärgiska helrustningar, vimplar och utmärkelser som visar på allt han upplevt.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ATUMSPRÄST

Stubbstans mest hängivna religionsutövare är Atumsprästerna. Oförtrutet sprider de sitt budskap, övertygade om att frälsning och riktig tillbedjan är det enda sättet att trygga den dvärgiska rasens fortbestånd. De är ivriga att välsigna och förbanna alla som kommer i deras väg. Aktar man sig inte kan man bli värvad som korgosse snabbare än kvickt!

STY	**15/17**	**SMI**	**11/11**	**KAR**	**14/16**
STO	**9/9**	**INT**	**15/17**	**KP**	**12/13**
FYS	**14/16**	**PSY**	**16/20**	**SB**	**±0**

FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 12/16, HANTVERK 12/14, HISTORIA 16/20, KUNSKAP OM ATUM 12/18, ATUMS VÄG 10/17, LÄRDOMSFÄRDIGHET #1 14/19, LÄRDOMSFÄRDIGHET #2 10/15, RÄKNING 8/16, VAPENFÄRDIGHET #1 13/16, VAPENFÄRDIGHET #2 8/12

*VÄRDET INOM PARENTES GÄLLER ÖVERSTEPRÄSTER.

UTRUSTNING: ATUMSSTAV, PRÄSTKÅPA, MIRELLA (PRÄSTSJAL), TITRA (HUVUDBONAD).

SIDKULTIST

Inte alla dvärgar ser hotet från underjorden som ett verkligt hot utan betraktar Sids kreatur med beundran och skräckblandad förtjusning. Dessa går samman i de synnerligen olagliga Sidsekterna där man gör sitt bästa för att förbereda sig inför den annalkande Mörkrets tidsålder.

STY	**16**	**SMI**	**12**	**KAR**	**11**
STO	**9**	**INT**	**13**	**KP**	**14**
FYS	**17**	**PSY**	**14**	**SB**	**±0**

FÄRDIGHETER: DRA VAPEN 11, HANTVERK 10, KLÄTTRA 14, KUNSKAP OM ATUM 15, KUNSKAP OM SID 15, SLAGSMÅL 12, VAPEN #1 15, VAPEN #2 11, VAPEN #3 9.

UTRUSTNING: ALLT DE KAN TÄNKAS BEHÖVA FÖR ATT DERAS MÖRKA RITUALER INTE SKALL BLI LÅNGTRÅKIGA.

STUBBGARDIST

Klanerna skickar vart femte år sina främsta krigare för att tjänstgöra som stubbgardister. De är principfasta, orubbliga i sitt lugn och dödliga sin vrede. Med liv och lem skyddar de hans Högvördighet, alla goda dvärgars förebild. Vanligen betraktas tjänstgöringen som avslutad efter fem år, men de allra skickligaste får stanna kvar för att drillas till officerare.

STY	**17/19**	**SMI**	**13/15**	**KAR**	**11/14**
STO	**9/10**	**INT**	**12/14**	**KP**	**13/14**
FYS	**16/18**	**PSY**	**14/18**	**SB**	**+1/+1T2**

FÄRDIGHETER: AVVÄPNA 14/16, DRA VAPEN 14/16, HANTVERK 13/16, HOPPA 9/11, KLÄTTRA 11/14, SCHACK & BRÄDSPEL 11, SKÖLD 14/17, SLAGSMÅL 15/17, STRIDSKONST 16/18, TVÅ VAPEN 13/15, VAPEN #1 16/19, VAPEN #2 14/16, VAPEN #3 10/13.

*Värdena efter snedstrecket gäller officerare.

UTRUSTNING: ETT DVÄRGSMITT VAPEN, ETT AVSTÅNDSVAPEN, DVÄRGISK HELRUSTNING, DVÄRGISK HORNHJÄLM.

SVINRYTTARE

Klan Tymars svinryttare är utanför Stubbstans murar kända för sin fantastiska lojalitet mot den som betalar deras löner och deras enorma effektivitet vad det gäller att få uppdrag utförda. Inte heller rynkar de på näsan om fienden verkar övermäktig utan de sätter bara sporrarna i sidan på sina tunnelsvin som stormar framåt som levande murbräckor

STY	**18**	**SMI**	**14**	**KAR**	**11**
STO	**10**	**INT**	**12**	**KP**	**14**
FYS	**17**	**PSY**	**14**	**SB**	**+1**

FÄRDIGHETER: AVVÄPNA 14, DRA VAPEN 14, HANTVERK 13, KLÄTTRA 14, RIDA 18, SKÖLD 13, SLAGSMÅL 14, TVÅ VAPEN 13/15, VAPEN #1 17, VAPEN #2 13, VAPEN #3 10.

UTRUSTNING: TUNNELSVIN, SCHABRAK, HANDVAPEN, RUSTNING.

TUNNELSVIN

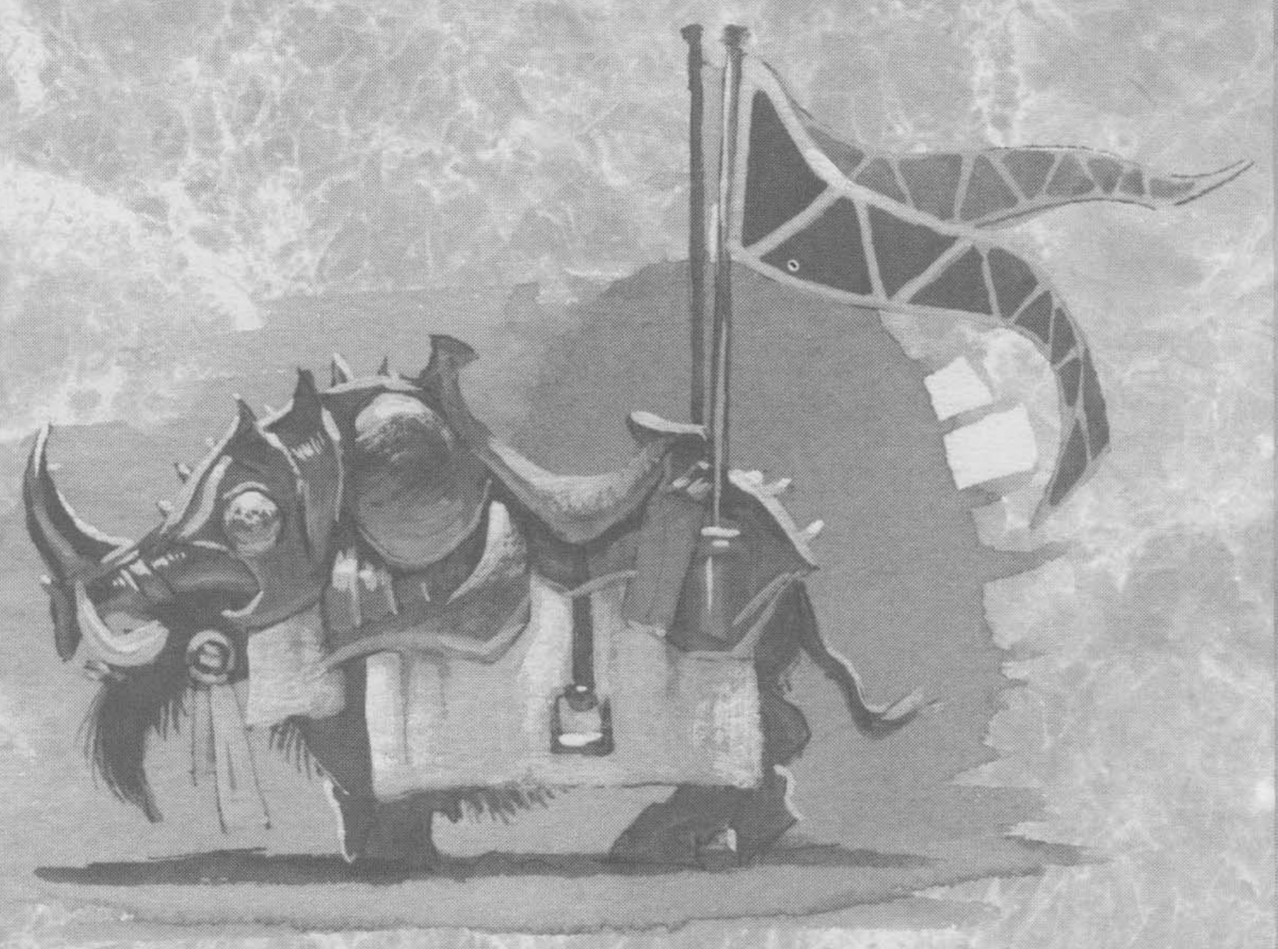
Tunnelsvinen är svinryttarnas enorma riddjur. De är starkare, kompaktare, farligare och blödtörstigare än de flesta av Chronopias hyrsvärd och slåss oberoende av sin ryttare.

STY	**45**	**SMI**	**11**	**KP**	**23**
STO	**28**	**INT**	**8**	**SB**	**+2T6**
FYS	**18**	**PSY**	**14**		

FÄRDIGHETER: BETT 12 (1, 1T8, HALV SB), FINNA DOLDA TING 8, SPÅRA 13, STÅNGNING 12 (1, 1T8).

NATURLIGT SKYDD: TRE POÄNGS BORST.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: TUNNELSVINET KAN KOMMUNICERA TELEPATISKT MED SIN RYTTARE (SE HUR DU SKAPAR).



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Dödens väktare

Dödens väktare är dvärgarnas namn på alla havslevande varelser, så väl fiskar som vattenormar – de vanligaste och mest intressanta beskrivs här kortfattat.

BLEKHAJ

I de kolsvarta djupen går de ständigt hungriga, hänsynslösa och blodtörstiga blekhajarna 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.

STY 30 **SMI 11** **KP 26**
STO 35 **INT 4** **SB +2T6**
FYS 17 **PSY 8**

FÄRDIGHETER: BETT 13 (1, 1T10, HALV SB), SPÅRA 13.

NATURLIGT SKYDD: TVÅ POÄNGS SKINN.

VIT DJÄVULSROCKA

Klädd i dödens färg färdas djävulsrockan genom de tusen underjordiska sjöarna. 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.

STY 29 **SMI 12** **KP 33**
STO 49 **INT 3** **SB +2T6**
FYS 16 **PSY 9**

FÄRDIGHETER: SVANSSNÄRT 12 (1, 1T4).

NATURLIGT SKYDD: ETT POÄNGS SKINN.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: DEN VITA DJÄVULSROCKA KAN HOPPA OCH 'GLIDFLYGA' UPP TILL HUNDRA METER. DEN KAN OCKSÅ ANGRIPA EN BÅT GENOM ATT KASTA SIG UPP I LUFTEN OCH SEDAN LÅTA SIN KROPP FALLA ÖVER DEN. DEN GÖR DÅ DUBBEL SKADEBONUS I SKADA.

KLIPPARE

Klippare är mindre rovfiskar, ständigt på jakt efter nytt kött att sätta tänderna i. 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 hamnarna där de kalasar på fiskrens.

STY 8 **SMI 14** **KP 8**
STO 5 **INT 4** **SB ±0**
FYS 11 **PSY 10**

FÄRDIGHETER: BETT 8 (1, 1T6), SPÅRA 12.

NATURLIGT SKYDD: 0 POÄNGS HUD.

VATTENORM

Vattenormarna är de underjordiska sjöarnas mest mytomspunna djur. De förekommer flitigt i de fantastiska fiskarhistorier som berättas på hamnsyltorna. De är långa, färglösa, ormliknande rovdjur och sägs vara fruktansvärt långsinta. Flera gånger har det hänt att samma vattenorm under flera års tid följt en fiskare för att göra hans liv till en evig plåga.

STY 54 **SMI 15** **KP 36**
STO 54 **INT 8** **SB +4T6**
FYS 18 **PSY 11**

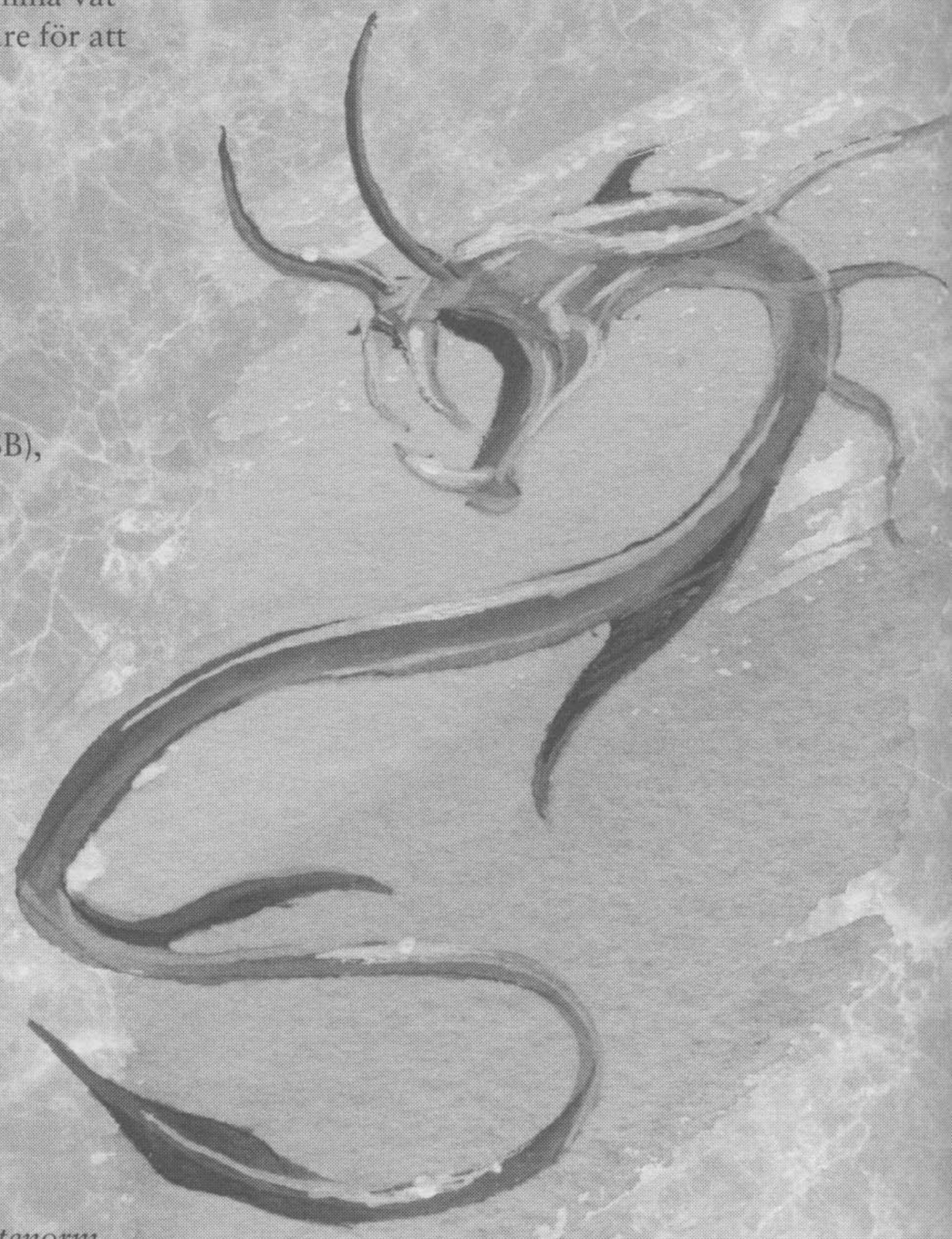
FÄRDIGHETER: BETT 12 (1, 1T6, HALV SB), FINNA DOLDA TING 9, SPÅRA 14.

NATURLIGT SKYDD: FYRA POÄNGS HUD.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: VATTENORMEN KAN OCKSÅ ANGRIPA EN BÅT GENOM ATT KASTA SIG UPP I LUFTEN OCH SEDAN LÅTA SIN KROPP FALLA ÖVER DEN. DEN GÖR DÅ DUBBEL SKADEBONUS I SKADA.

Sids kreatur

Någonstans långt ned under Chronopias allra djupaste kloaker och hemliga gravkammare lurar en ondskefull, mörk kraft – av Chronopiaborna och domedagsprofeterna kallad "Han som lurar i mörkret". Han betraktas som en av de som kommer att bidra till Chronopias undergång och de Hängivnas övertagande. Vissa menar till och med att han är den källa ifrån vilken de Hängivna hämtar sin kraft, andra ser honom ser deras Hjälpare, inte deras gud. Dvärgarna däremot vet vem han är – han är ondskans kreaturs fader, herre över Sids mörka arméer och den enda som kan hota den ändå förhållandevis fridfulla dvärgiska tillvaron, vilket han också gjort (se Porten i kapitlet Riket). Här beskrivs några av de deformerade dödsbringare som försöker sprida mörkrets evangelium – allt skall förgås.



Vattenorm

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

CLOACINE

Cloacinerna är kortväxta, kraftiga, illaluktande humanoida varelser vars kroppar är täckta med mattsvarta fjäll. De saknar ögon, öron och näsa, men deras ständigt klapprande käftar är fyllda med sylvassa tänder som ständigt längtar efter lite dvärgiskt kött att tugga på.

STY 17 **SMI 13** **KP 12**

STO 8 **INT 7** **SB ±0**

FYS 15 **PSY 9**

FÄRDIGHETER: BETT 12 (1, 1T10), KLOR 11 (2, 1T6), HOPPA 14, KLÄTTRA 10.

NATURLIGT SKYDD: 4 POÄNGS FJÄLL.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: 1T2-1 GÅVOR FRÅN SID. SLÅR ENDAST MED 1T20.

BOOTE

Booterna är Sids förkämpar, stora muskulösa humanoida mörkermonster. Deras kraftiga armar hänger vid sidorna som dvärgiska stånghammare och på deras läppar spelar ständigt ett uttryckslöst leende. Under deras tjocka, stenliknande hud kan man ana rörelserna av brutna benpipor. Med otämjbar frenesi och vrede hugger de sig fram igenom de dvärgiska leden och skördar offer efter offer.

STY 25 **SMI 13** **KP 18**

STO 20 **INT 11** **SB +1T6**

FYS 16 **PSY 12**

FÄRDIGHETER: BETT 12 (1, 1T8, HALV SB), NÄVE 16 (2, 1T8).

NATURLIGT SKYDD: 8 POÄNGS STEN. VAPEN SOM GÖR SKADA PÅ EN BOOTE FÖRLORAR SJÄLVA LIKA MYCKET I BRYTVÄRDE.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: 1T3 GÅVOR FRÅN SID



Lilit

LILIT

Ett av Sids allra mest fruktansvärda monster är de hänsynslösa liliterna – ostoppbara djuriska dödsmaskiner utan hämningar eller ånger. På alla fyra drar de fram över de underjordiska slagfälten som fradgande mastodonter och nedgör allt som kommer i deras väg.

STY 45 **SMI 12** **KP 8**

STO 36 **INT 5** **SB +3T6**

FYS 18 **PSY 10**

FÄRDIGHETER: BETT 10 (1, 1T10, HALV SB), FINNA DOLDA TING 6, LYSSNA 12, STÅNGNING 12 (1, 1T6).

NATURLIGT SKYDD: 6 POÄNGS HUD.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: 1T2 GÅVOR FRÅN SID

SECCER

Seccerna är Sids stolta fältherrar – vansinniga, perverterade barn av sin ännu mer ondskefulle härskare. Deras kött täcks av gråaktig pulserande hud och ur deras porer stiger svaveldoftande gaser. Blottande sina tänder i ett läpplöst leende dompterar de sina trupper med stor framgång och effektivitet.

STY 34 **SMI 14** **KP 16**

STO 16 **INT 15** **SB +1T4**

FYS 16 **PSY 18**

FÄRDIGHETER: BETT 18 (1, 1T10, HALV SB), FINNA DOLDA TING 15, LYSSNA 16, NÄRSTRIDSVAPEN #1 19, NÄRSTRIDSVAPEN #2 14, UPPTÄCKA FARA 12.

NATURLIGT SKYDD: 2 POÄNGS HUD.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: 1T4+2 GÅVOR FRÅN SID

SVARTLINGAR

Leylingar (se Magi i Chronopia) är inte bara små, harmlöst kuttrande varelser som samlas för att mysa i magikernas närhet. Till mörkermagikerna dras enorma mängder av elaka leylingar – svartlingar. Svartlingarna är både större och elakare än sina kusiner leylingarna och kalasar på den magiska energin som glupska troll, samtidigt som de njuter av att plåga svagare varelser (exempelvis gobliner, leylingar, svaga familarin). I vanliga magikers hem dyker de upp så snart den minsta beröring med den mörka sidan förekommer och sätter omedelbart igång att terrorisera som en bunt inbitna chronopiska ligister. De välter laboratorier upp och ned, de äter upp formelsamlingar och är obehagliga i största allmänhet. Mörkermagikerna brukar uppskatta deras sällskap lika lite som de andra magikerna och slänga ut dem efter bästa förmåga (som den berömde nekromantikern Khanar sade: "Jag vet hur man sparkar svartlingar").



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GÅVOR FRÅN SID

Han som lurar i mörkret förlänar många av sina tjänare kraftfulla gåvor för att stärka dem i deras krig mot de föraktfulla dvärgarna, så att de skall kunna bryta igenom barriärerna och avsluta Rikets era och inleda den mörka tidsåldern då allting ruttnar och världen faller samman. Slå med 2T20 på tabellen nedan för att avgöra resultatet – förmågorna beskrivs nedan.

2T20	Förmåga
2-5	STANK
6-7	BLODTÖRST
8-9	GIFT
10-12	DVÄRGDRÄPARE
13-14	KAMELEONT
15-16	KRAFTHOPP
17-18	EXTRA KROPPSDEL
19-20	KASTVAPEN
21-22	KVICK
23-25	SADIST
26-27	SKRÄCKINJAGANDE UTSEENDE
28-29	MANIPULATION
30-31	REGENERERA
32-33	PARALYSERANDE BLICK
34-35	MÖRKERBLIXT
36-37	PARASIT
38-39	TERROR
40	OSÅRBARHET

STANK

Varelsen stinker så kraftfullt att alla i hans närhet får –5 på CL på allt det företar sig om de inte skyddar sig genom att använda gasmask eller liknande.

BLODTÖRST

Varelsen måste efter att ha nedlagt en motståndare lyckas med ett Normalt PSY-slag eller kasta sig över sin fallna fiende och börja kalasa på dennes läckra lekamen. Gästabudet pågår 1T10 SR eller tills varelsen störs i sitt ätande.

GIFT

Varelsens attacker är försedda med ett snabbverkande muskelgift med STY 1T10+10. Effekten kommer fem gånger så snabbt som normalt.

DVÄRGDRÄPARE

Varelsen är en vältränad dvärghatare och får därför +5 på CL på allt den företar sig under strider där dvärgar är inblandade.

KAMELEONT

Kameleonten kan utan problem smälta in i sin omgivning genom att anpassa både kroppsvärme och hudens teckning efter omgivningen. En betraktare får CL för Finna dolda ting och Upptäcka fara minskad med 10.

KRAFTHOPP

Tack vare sina kraftiga ben kan varelsen hoppa upp till tio meter horisontellt och fyra meter vertikalt utan ansats. De långa hoppen låter den enkelt landa bakom eller mitt ibland fiendens styrkor.

EXTRA KROPPSDEL

Varelsen har en extra kroppsdel (en arm, ett ben, ett huvud). Den extra kroppssdelen ger varelsen en extra attack sist i varje stridsrunda.

KASTVAPEN

Naturliga projektiler (2T20 stycken) växer på varelsens kropp. De kan slungas iväg med CL SMI och gör då 1T8 (+halv SB i skada). Återväxten av förbrukade projektiler är 1T10 per dag.

KVICK

Varelsen är extremt snabb och anfaller alltid först i varje stridsrunda. Om den möter en krigare med förmågan Snabbslående avgörs turordningen dem emellan i sedvanlig ordning.

SADIST

Den nattsvarte sadisten älskar att leka katt och råtta med sitt offer (förmågan är olämplig för cloacer) och gör sitt bästa för att dra ut på den olyckliges lidande – något som en dag garanterat kommer att visa sig ödesdigert.

SKRÄCKINJAGANDE UTSEENDE

Alla med fientliga avsikter som kommer inom tre meter från varelsen måste lyckas med ett Normalt PSY-slag eller tvingas att slå på Skräcktabellen.

MANIPULATION

Varelsen kan genom att övervinna sitt offers PSY med sin egen på motståndstabellen få denne att göra vad helst han önskar. Kontrollen bibehålls bara så länge varelsen koncentrerar sig. Offret får göra ett nytt motståndsslag varje SR. CL minskar dock med ett varje stridsrunda.

REGENERERA

Varelsen regenererar skador med en takt av en KP per stridsrunda.

PARALYSERANDE BLICK

Varelsen kan genom att möta en annan varelses blick och övervinna dess PSY med sin egen på motståndstabellen få varelsen att paralyseras under 2T6 stridsrundor. Den paralyserade är inte medveten om vad som händer runt omkring honom – det är som om tiden skulle ha stannat.

MÖRKERBLIXT

Varelsen kan slunga en blixt av koncentrerat mörker mot valfritt offer. Blixten gör 1T6 i skada per spenderat PSY-poäng och betraktas som en besvärjelse med samma FV som varelsens ordinarie PSY.

PARASIT

Det bor ett monster i varelsen. Då och då sliter den upp ett hål i varelsens kött och attackerar dess fiender. Parasiten är ormliknande, men saknar hud och attackerar med bett (FV 14, skada 1T10).

TERROR

Varelsen kan genom att övervinna en motståndares PSY med sin egen på motståndstabellen tvinga denne att slå på Skräcktabellen med +5. Förmågan kan användas samtidigt mot samtliga varelser inom PSY meter.

OSÅRBARHET

Varelsen tar ingen som helst skada av icke-magiska vapen, eld, fallande klippblock och liknande. Magi och magiska vapen skadar honom som vanligt och han kan fortfarande drunkna eller kvävas.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

INKRÄKTAREN



Underjordens mörker härbärgerar en fruktansvärd fara, ett dödligt monstrum som smyger fram i skuggorna från de svaga gaslyktorna, som rusar fram i de nattsvarta tunnlarna för att dyka upp – till synes ur tomma intet – varhelst de oförsiktiga dvärgarna sätter sina breda och klumpiga fötter och nedgöra dem obarmhärtigt till sista man. Få är de som har sett Inkräktaren och överlevt, och ännu färre de som gjort det med vett och sans – flera stolta dvärgkrigare har fått läggas in på Sanatorium för att de ständigt jagas av minnet av den fasansfulla varelsens stora svarta, blänkande ögon, det oändliga raderna av jättelika huggtänder och de sträva tungornas gäckande spelande mellan käftarna. De långa, knotiga armarna, den tjocka, läderartade huden och det elaka grinet. Men det minne som är svårast att förtränga, som aldrig lämnar det olyckliga ögonvittnet, är hur de jättelika, klinglikknande klorna – Inkräktarens armar slutar i enorma, klor, lika vassa som en välslipad hedersyxa – sliter alla motståndare i bitar, hur huvuden med hopplöst uppgivna miner, armar utan axlar, ben avslitna vid knäna och lemlästade kroppar slår i marken i en hypnotisk, aldrig avstannande, rytm.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Inkräktaren är en av Sids bestar, en härförare som är sina egna legioner, en stolt gardeskapten i ensamt majestät, en hängiven mörkerherre utan legioner, som dras till liriumets förtrollande kraft och dyker upp varhelst dvärgarnas grävare drar sina gruvvagnar. Den har inget syfte, inget mål annat än att försöka göra liriumgruvorna till sitt eget territorium, till en mörkrets högborg otillgänglig för de skäggiga dvärgbarbarerna.

Hos dvärgarna berättas historierna om Inkräktaren som om det bara fanns en, att det var en ensam gisslare som dväljdes i mörkret unde jorden, men flera samstämmiga rapporter från gruvornas djup berättar om attacker mot grävare på olika platser, samtidigt. Så om inte Inkräktaren har den ytterst sällsynta förmågan att vara på två platser samtidigt så finns det mer än en Inkräktare i gruvorna.

STY	**52**	**SMI**	**14**	**KP**	**31**
STO	**45**	**INT**	**18**	**SB**	**+3T6**
FYS	**16**	**PSY**	**18**		

FÄRDIGHETER: BETT 16 (1, 1T10, HALV SB), FINNA DOLDA TING 15, HOPPA 13, KLOR 15 (2, 1T10) LYSSNA 17, SMYGA 13, UPPTÄCKA FARA 12.

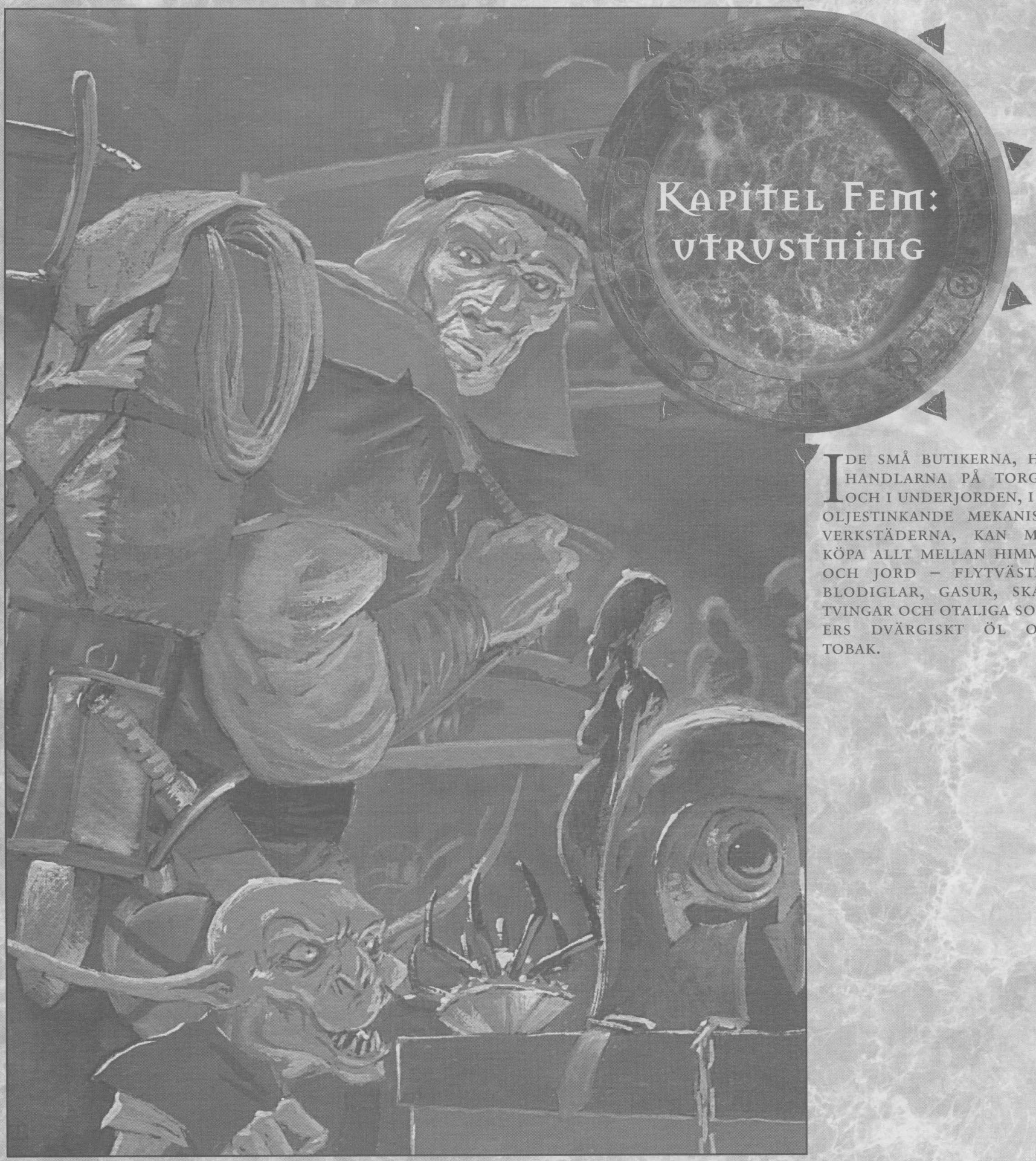
NATURLIGT SKYDD: 4 POÄNGS HUD.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: SKRÄCKSLÅ 5/5, 1T4+2 GÅVOR FRÅN SID. INKRÄKTAREN KAN DESSUTOM KVICK VARIANT AV BESVÄRJELSEN TELEPORTERA TILL FV 13, OCH HAR KÄNNA LUKTEN AV LIRIUM PÅ ÖVER EN MILS AVSTÅND.

KALABALIK I GRUVAN

När vi steg ut ur hissen vid Edvons hål, en av de djupast liggande dvärgiska gruvorterna, möttes vi av en fruktansvärd syn. Överallt låg slaktade grävare och skyddsvakter badande i sitt eget blod, med bukarna uppsprättade, avslitna huvuden med tillhörande ryggrader, stympade kroppar, herrelösa armar och ben, lemmar och kroppar som hade skändats till oigenkännlighet. Min första tanke var att det var de Hängivnas verk – inga andra varelser som trampar chronopisk jord kan ha så perverterade tankar i sina sinnen – men mina dvärgiska kamrater tittade på varandra, nickade tyst i samförstånd och gick sedan sakta fram för att se om någon kanske hade överlevt attacken. Inte för att de trodde det men för att kungens lag föreskrev det när Sid hade krävt ett offer. Själv satte jag mig ned vid hissen, min mage vände sig ut och in och jag kräktes. Trots att jag hade härdats av nästan tio års stenhård tjänstgöring vid Klingornas allians var det här det värsta jag varit med om. Det var då de kom. Ut ur mörkret bortom gaslyktorna flackande sken kom de – svarta, mörka skepnader, vedervärdiga styggelser som fick blodet att isas i mina ådror (jag frös som om jag satt i Snöhäxans torn). De var fruktansvärdare, mer helveteslika, mer demoniskt vedervärdiga än de värsta av de Hängivnas monstrum. Eldsdjävlarna och flygrockorna liknade mest teckningar i en trevlig barnbok i jämförelse, och jag greppade hårdare om min yxas skaft, blundade och hoppades att de skulle ha försvunnit när jag öppnade ögonen. Men det hade de inte. Med vanställda hånleenden, barbariska grin på sina demoniska läppar kastade sig över oss som frakiska bergslejon som hugger tänderna i ett fällt byte. Det sista jag minns är hur Badrax, den gamle portväktaren, vrålade "För kungen och kejsaren". Sedan är allt ett enda stort virrvarr av rovdjursklor, virvlande stormyxor, glimmande huggtänder, färskt blod i mitt ansikte, på mina händer, på mitt matt glimmande yxblad, det taktfasta huggandet från Badraxs välslipade bataljyxa, röda hatiska demonögon, det välkända ljudet av krossade skallar och desperata rop pa hjälp, kungen och helige Atum. De säger att vi vann, att de hittade mig och Badrax några dagar senare, barrikaderade bakom likhögar, med blod, inälvor och hjärnsubstans i skägget. Men jag kan inte säga att jag minns…

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Kapitel Fem: utrustning

I DE SMÅ BUTIKERNA, HOS HANDLARNA PÅ TORGEN OCH I UNDERJORDEN, I DE OLJESTINKANDE MEKANISKA VERKSTÄDERNA, KAN MAN KÖPA ALLT MELLAN HIMMEL OCH JORD – FLYTVÄSTAR, BLODIGLAR, GASUR, SKALL TVINGAR OCH OTALIGA SORTERS DVÄRGISKT ÖL OCH TOBAK.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Åtkomlighet	Kod
RIKET	R
STUBBSTAN	S
FINARE KVARTER	F
DE UNDERJORDISK HAMNARNA	H
UNDRE VÄRLDEN	U
HELA CHRONOPIA	CH
EXTREMT VANLIG (FINNS ÖVERALLT)	A
VANLIG	B
OVANLIG (SPECIALISTER)	C
SÄLLSYNT	D
MYCKET SÄLLSYNT	E
FÖRBJUDET ENLIGT KEJSARENS LAG.	X
SPECIELLT	VAR.



1. Kläder

Namn	Pris	Vikt	Åtk.
DVÄRGISKA LÖPSKOR	285	0,5	S, R, D
GILLESKLÄDER	270	1,5	S, R, C
GRUVHJÄLM	340	2	R, C
GRÄVARKÄNGOR	350	2,5	R, C
HERALDISK VIMPEL	5-15	–	S, R, B
KLANDRÄKT	120-1850	VAR.	S, R, B
KOCKHÄTTA	25	–	S, R, B
LIVRÉ	475	2	CH, C
MIRELLA	135	0,25	S, R, C
PRÄSTKÅPA	170	1,5	S, R, D
SMEDFÖRKLÄDE	45	1,2	CH, C
TABARD	60+	0,5	CH, B
TITRA	155	1,25	S, R, D
TUNIKA	25	1	CH

2. Tjänster

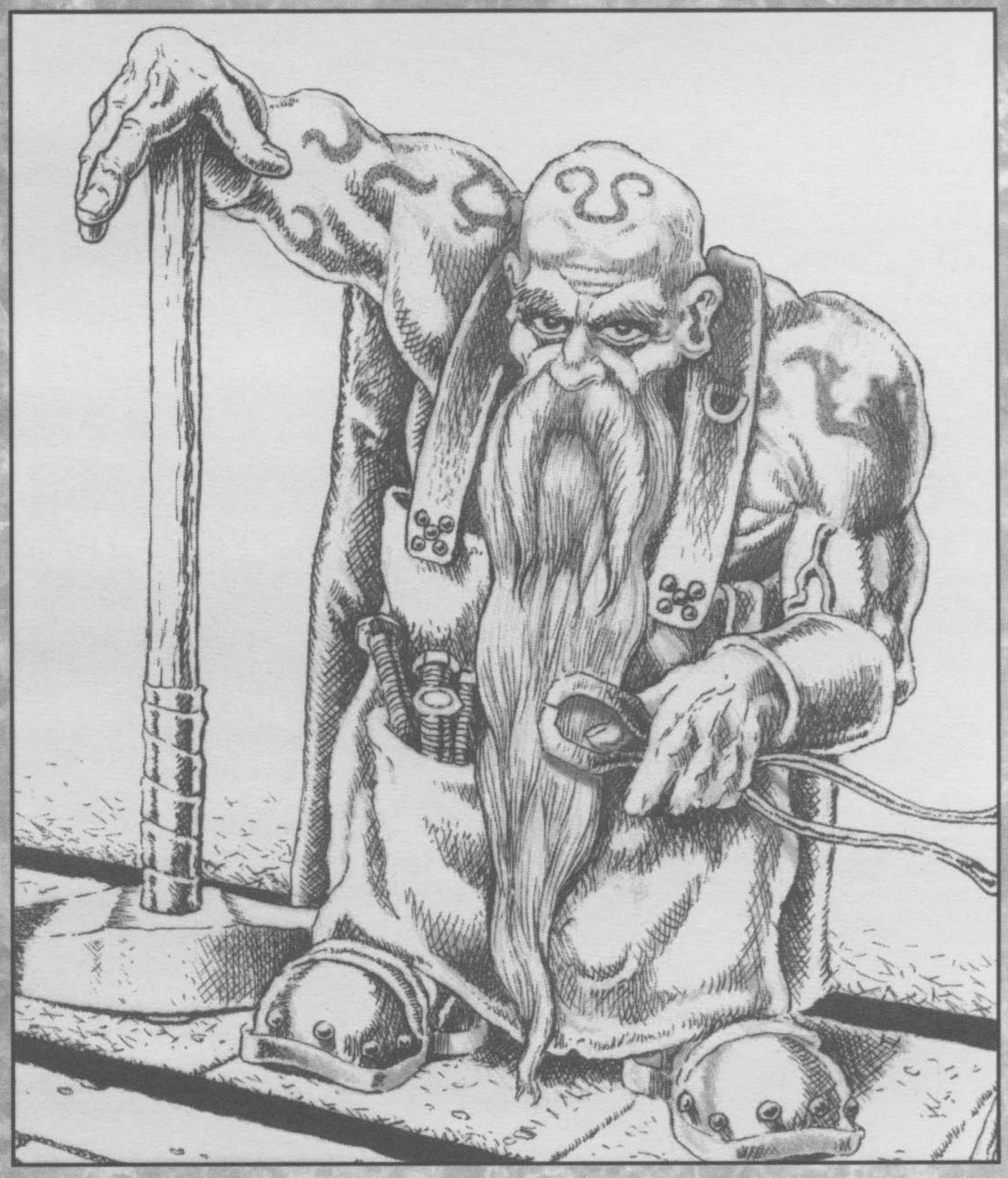
Namn	Pris	Åtk.
ADVOKAT (VID PROCESSER)	60-500/TIMME	S, R, D
ANSÖKAN OM PASSERSEDEL	150	S, C
BARBERARE	10	CH, C
BEGRAVNING	0-2.500	S, R, B
BOUPPTECKNING	2% AV VÄRDET	S, R, D
HANTVERKARE	15/TIM+MATERIAL	CH, C
HEMKÖRNING	2/KM	CH, B
HEL/HALVSULNING	15/8	CH, C
LÖPARE	4/KM	S, R, C
KONTRAKTSUPPDRAGANDE	5% AV BELOPPET	S, R, D
MENTOR	10–150/TIMME	CH, C
VÄXLING	2%, LÄGST 20 SM	S, R, D

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

3. Diverse

Namn	Pris	Vikt	Åtk.
ATUMSMEDALJONG	45	–	R, A
BALJA	40	2	CH, B
BANJO	420	1,5	S, C
BLODIGLAR (10 ST)	50	–	CH, C
BÅTSHAKE	45	3	CH, B
DVÄRGISKT GASUR	3.140	50	R, S, F, D
FASATSTEN	40	–	R, C
FISKEDRAG	2	–	CH, B
FLYTVÄST AV KORKTICKA	125	1	R, H, D
FÖRGYLLD SKÄGGKAM	550	0,5	R, F, D
GASTERMOMETER	650	1	R, S, F, D
GRUVSTÖTTOR (10 ST)	325	VAR.	R, B
KUGGHJUL (15 STYCKEN BLANDADE)	185	≈5	R, S, C
OK	55	3	CH, B
PIPOR:			
FISKARE	65	0,25	R, H, D
GRÄVARE	130	0,3	R, C
INGENJÖR	150	0,75	R, D
KLANKRIGARE	70	0,4	R, S, C
MAGIKER	125	0,2	S, D
PRÄSTER	100	0,3	R, D
RAKKNIV	45	0,25	CH, C
SKÄGGBAND	5–25	–	R, S, A
SPINNROCK	355	6	CH, C
SVINRYTTARSPORRAR	35-150	0,5	***
SÄNKHÅV	275	20	H, C
TOBAK (EN PÅSE/100 STOP):			
BODRIRS RIFF	45	0,25	S, R, B
DOLINSK ÖLTOBAK	55	0,25	S, R, B
FURST REOFRIDS BLANDNING	47	0,25	S, R, B
LIDEMANS BLÅ	25	0,25	CH, A
LÄTT TUNNELSVINSTOBAK	38	0,25	R, C
VIT GRAVTOBAK	85	0,25	R, S, C
ZODISK BLODSBLANDNING	125	0,25	R, D
TRON	250-10.000	VAR.	VAR.
VÄVSTOL	1.325	35	CH, C
ÖGONGLAS	500/GRAD	0,25	S, D
ÖL (20-LITERS TUNNA):			
ATUMSBRYGD	235	20	C, *
BATALJBRYGD	80	20	S, R, B
FODRUNS SKIVLING	65	20	S, R, B
KLIPPÖL	75	20	R, B
PRÄSTTUMME	155	25	S, C
SKÄGGPILSNER	80	21	S, R, B
STARKT SVIN	55	20	S, R, B
STUBBSTANS PILSNER	40	20	S, R, A
SVARTMJÖD	125	20	S, R, C
VISHETENS KÄLLA	660	20	S, R, C
ÅLDERBRYGD	180	23	**

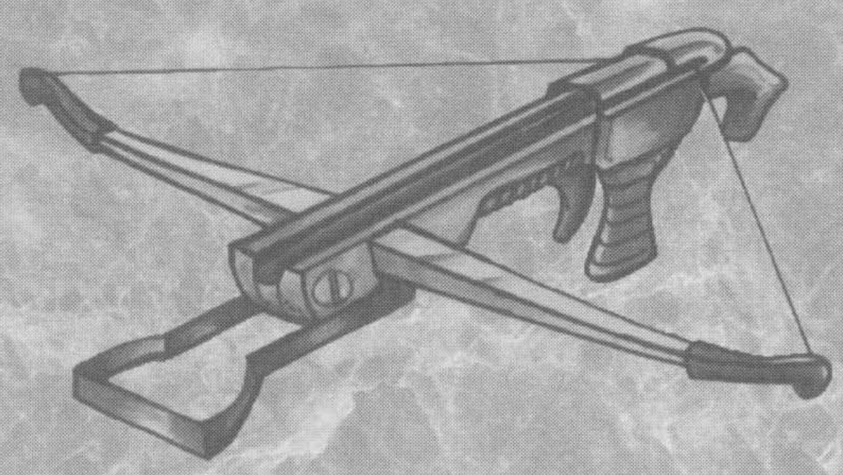
* = Katedralen
** = Lodbroketorget
*** = Tymars smeder

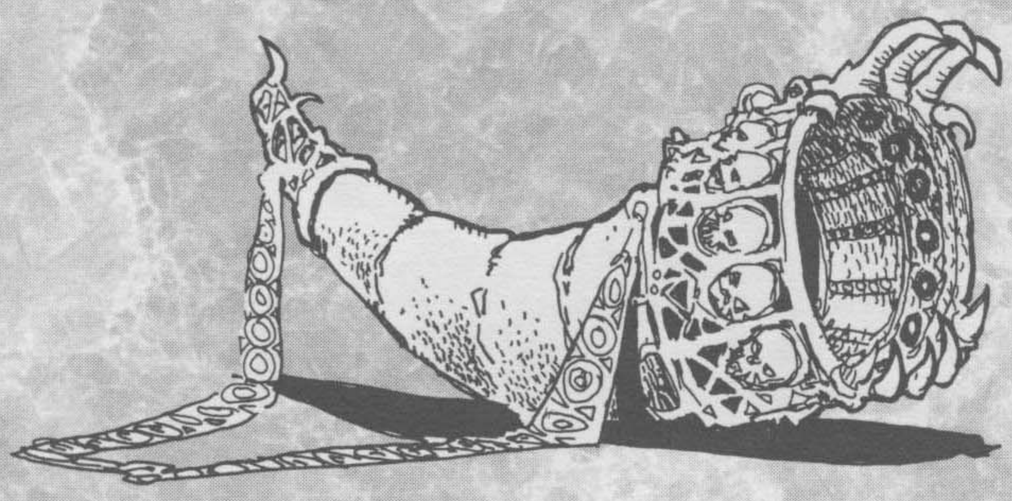


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

4. Verktyg

Namn	Pris	Vikt	Åtk.
BENSÅG	175	1	S, R, D
BITPINNE	10	0,2	S, R, D
GASDRIVEN STENFRÄSARE	1.525	25	S, R, D
KOKILL	45	2	CH, D
KRANIUMBORR	535	3,25	R, D
MEJSEL	40	0,5	CH, C
RASP	55	1	CH, C
SKALLTVING	450	5	S, R, D
SKALPELL	75	3	CH, C
SLIPSTEN	125	15	CH, C
TRÄPLUGG (50 ST)	38	1	CH, A
TVING	80	2	CH, C
VINKELHAKE	125	0,5	CH, C





Öl

Att dvärgarna dricker öl lika gärna som de tar sig ett pipstop är ingen större hemlighet – de dvärgiska ölstugorna är kända i hela Chronopia. De öl som serveras i Stubbstan och Riket bör som regel drickas med andakt och med urskiljning, vissa av dem har nämligen underliga egenskaper. Atumsbrygd är ett av klan Mindirs många öl. Det dricks endast i samband med gudstjänster och då med stor andakt (+2 i CL på magiska och andliga aktiviteter). Bataljbrygden dricks före alla stora slag för att stärka moralen (en dvärg med bataljbrygd innanför västen viker aldrig).

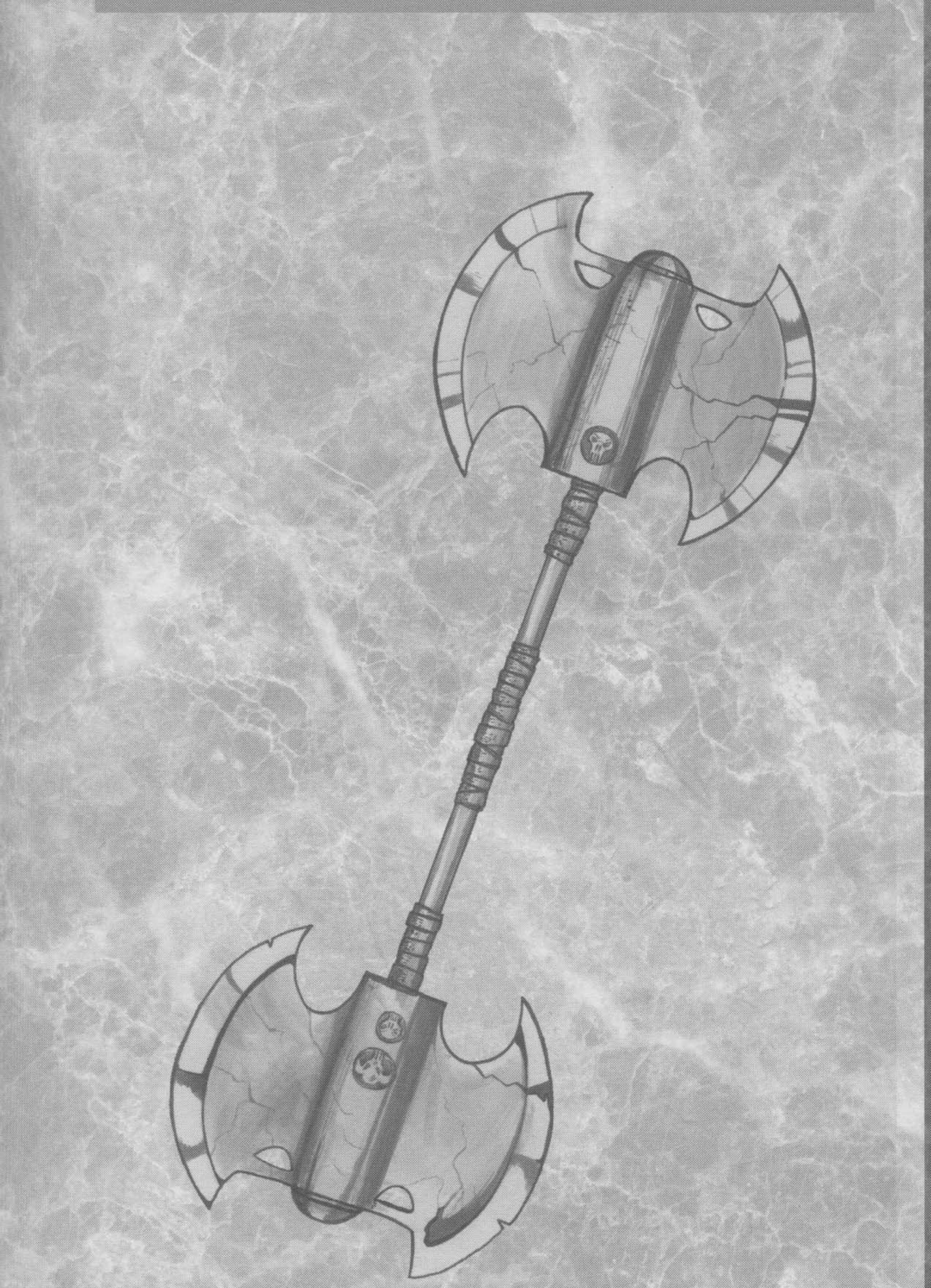
Fodruns skivling, Klippöl, Prästtumme, Skäggpilsner, Starkt svin och Stubbstans pilsner är alla öl av olika tillverkare och olika god kvalitet utan särskilda egenskaper. Stubbstans pilsner är den som bryggs i störst kvantiteter och säljs mest, särskilt till besökare och tavernor utanför Stubbstan, eftersom de fascineras av det låga priset (vilket givetvis beror på att ölet är så dåligt att de bättre tavernorna inte ens serverar det)

Svartmjöd verkar fantastiskt avslappnande, redan efter några klunkar och det dyraste mjödet, Vishetens källa, ger drickaren möjlighet att för en gångs skull se klarare och längre än vanligt, att kunna urskilja sammanhang och dra långtgående slutledningar. Ålderbrygden är reserverad endast för åldermännen och deras samtalspartner under dagarna, veckorna, månaderna och åren som förflyter medan de sitter på Lodbroketorget och filosoferar.

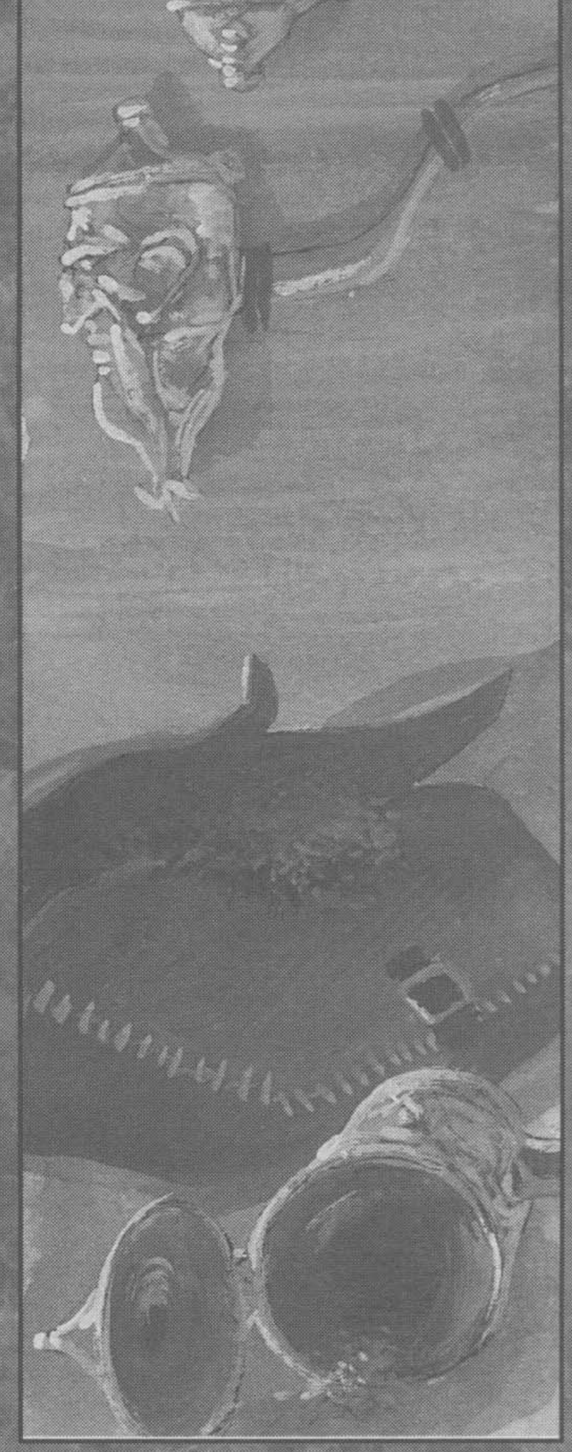
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

5. Transportmedel

Namn	Pris	Åtk.
FISKEBÅT	2.250	H, C
GASBALLONG	8.500	S, D
GASBALLONG M. PROPELLER	12.500	S, D
KULLERSTENSKÄLKE	1.750	S, R, C
RIKSHAW	2.500+	S, R, C
TAXI-BÅT	2.500	H, C
UNDERVATTENSBÅT	–	–



Tobak



Som bekant är tobak en av dvärgarnas i särklass största passioner och dagligen röks det fler stop i Stubbstan än någon annanstans i hela Chronopia. Här ligger röken tätare än i ett brinnande kvarter i Grytan. De tobakssorter som nämns i utrustningslistan har alla olika effekter.

Bodrirs riff är den mest rökta dvärgiska tobaken och saknar, precis som den billiga exportsuccén Lidemans Blå några speciella effekter. Dolinsk öltobak röks ofta till mat då den framhäver smaken, särskilt på fisk. Furst Reofrids blandning är känd för att vara uppiggande (+1 på CL på allt man företar sig under den närmaste timmen) och skall även minska sömnbehovet – varför den röks över måttan mycket av grävarna.

Den lätt tunnelsvinstobak är klan Tymars försök att hävda sig i konkurrensen, vilket lyckats ganska väl – tobak fungerar lugnande och avslappnande och ger rökaren förmågan att behålla sitt lugn i nästan alla situationer (ger +5 på motståndsslag för Skräcktabellen och liknande).

Vit gravtobak rökes nästan uteslutande i samband med begravningar och av klan Mindirs präster för att hylla de döda. Zodisk blodsblandning skall enligt vissa illvilliga rykten ha goblinblod som en av sina huvudingredienser. Hur det är med det vet bara bärsärkarna själva, men den sätter fart på adrenalinet (+3 i CL på allt, men man blir också extremt lättretlig under 1T4 timmar).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

VAPEN

Dvärgarna är som bekant ypperliga smeder, kända särskilt för sina utomordentligt överlägsna vapen, vilka inte kan jämföras med något annat hantverk i hela den kända världen. Redan i Vapen & Rustningar i Chronopia beskrevs en rad dvärgiska vapen utförligt med illustrationer. Här kompletteras den beskrivningen.

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
DRAKDÖDARE	3T8+2	34	0	10	13	2.975
STRIDSYXA	2T6+2	17	0	5,5	13	1.750
HUGGARE (YXA)*	1T6+3	9	0	3	13	400
SPRÄTTARE	1T6+2	7	0	2	15	750
TROLLDRÄPARE	2T8+3	29	0	9	13	2.450

* Handskyddet betraktas som ett knogjärn med spikar.

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt	Pris
KASTKNIV*	1T6+1	8	STY RUTOR	1,5	300

*för illustration, se kartan för Kungens hand på sidan 58.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Kapitel Sex: En död mans heder

En död mans heder är ett fartfyllt äventyr i Stubbstan och Riket som blandar högt och lågt, detektivarbete med batalJer och sammandrabbningar. Här figurerar en död advokat, ett försvunnet kuvert, en hälsning från graven, utpressning, förräderi och en stundande katastrof – bara den som sitter med alla kort på hand kan förhindra den. Det är inte en nackdel om rollpersonerna har erfarenhet sedan tidigare äventyr, men även en nybakad äventyrargrupp har god möjlighet att klara sig, om inte helskinnade så åtminstone utan större skavanker.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

INTRIGEN

Dormir Tunghur har länge varit en av Stubbstans främst krigs– och affärsadvokater. När han dör en till synes stillsam död i sitt arbetsrum är det för att han har gått för långt – han har använt uppgifter han lyckats tillägna sig genom sitt yrke för att utpressa ett stort antal agenter åt de Hängivna. Nu hade han kommit en plan "Nattsvart" på spåren, någonting som gjort att betalningarna från Klan Nurm mer än tiodubblats de senaste månaderna. Nurm vågade inte längre riskera att uppgifterna skulle läcka ut så de beslutade att eliminera honom. Dormir hade visserligen hotat med att allt skulle bli känt om han dog en onaturlig död, men klan Nurms lönnmördare visste att ta med sig det kuvert som skulle "öppnas i händelse av mitt för tidiga och onaturliga frånfälle. Dormir Tunghur".

Strax efter Dormirs död börjar det dyka upp folk som ställer märkliga frågor till så väl rollpersonerna som den sörjande änkan. Det är hedersvakter, löpare från köpmän, agenter från Kungens hand och representanter för andra personer som utpressats av Dormir, alla lika oroliga för att uppgifterna skall komma ut. Det börjar bli uppenbart att allt inte står rätt till.

INLEDNING

Det är kväll och rollpersonerna är på väg hem till sin gode vän Dormir Tunghur (de får gärna ha stött ihop med honom under tidigare äventyr) för att avlägga visit. När de anländer möts de i dörren av hans älskvärda hustru Lovida som låter hälsa att "herrn sitter i arbetsrummet, men ni kan gå upp". När rollpersonerna knackar på hör de bara ett tyst stönande och ljudet av en kropp som faller till golvet. När de kommer in i arbetsrummet ser de sin vän ligga död på golvet. Allting tyder på att han fått en hjärtattack och avlidit nästan omedelbart (det är den diagnos som vilken medicus som helst kommer att ställa). Givetvis har Dormir giftmördats av en av klan Nurms lönnmördare som tagit sig in genom fönstret när Dormir för en stund vänt ryggen till för att öppna kassaskåpet och låsa in kvällens arbete. Den gode lönnmördaren har givetvis varit tillräckligt vaken för att stjäla med sig det betydelsefulla kuvert vars existens inte kommer att uppdagas förrän långt senare.

På platsen finns ingenting för rollpersonerna att göra annat än att konstatera att deras vän faktiskt snöpligt nog har fått en hjärtattack och dött medan de stått utanför dörren och väntat. Givetvis kommer de omedelbart att misstänka att någonting är i görningen, men exakt vad kommer de omöjligt att kunna sätta fingret på vad det är. På begravningen två dagar senare ges en första känning.

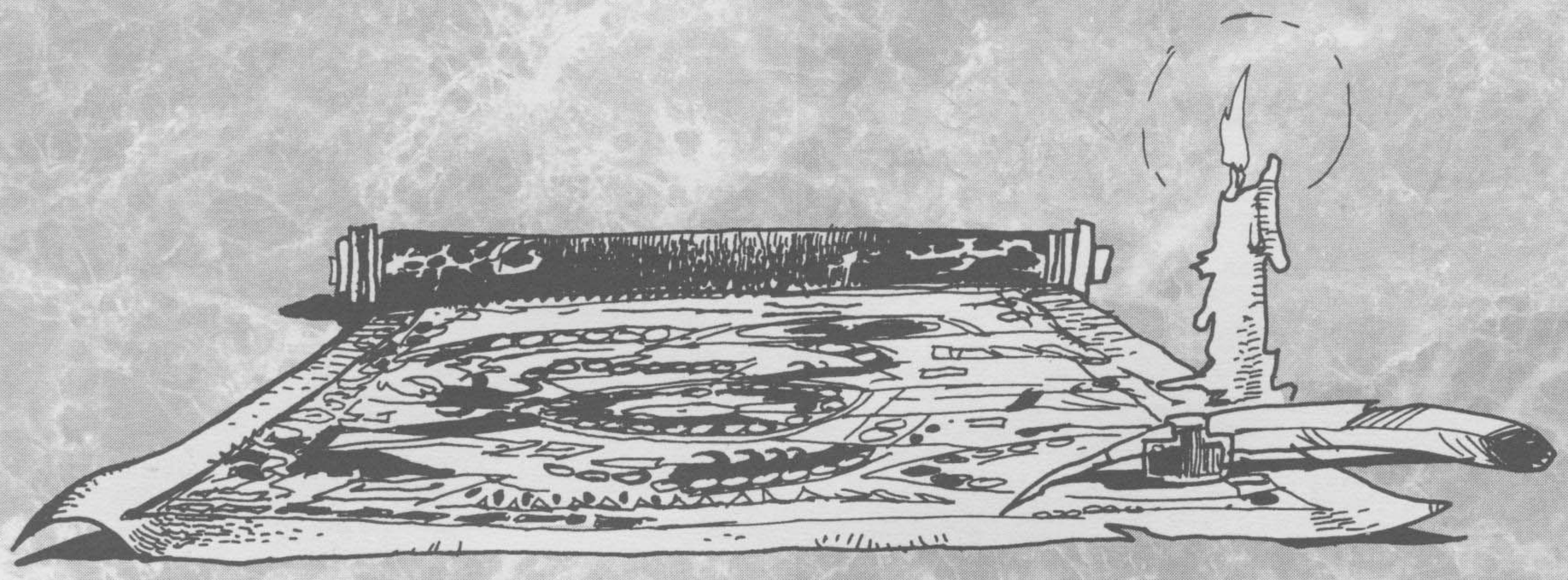
Om rollpersonerna propsar på att göra en grundlig undersökning av rummet och gatan utanför, taket och allt annat i omgivningarna så låt dem göra det. De kommer inte att hitta något – lönnmördaren visste vad han gjorde.

BEGRAVNINGEN

Två dagar senare begravs Dormir. Ceremonin hålls i en mindre kyrka i Askil. Deltagarantalet är ganska stort – under sina år som advokat fick Dormir tillfälle att bekanta sig med de mest varierande personer. Klan Nurm representeras av furst Riorik, och även andra kända ansikten dyker upp. Efter ceremonin för änkan tillsammans med sonen Torkil kroppen till den gravgård (4, se Riket) där resten av släkten Tunghur ligger begravd och där en kopia av innehållet i det försvunna brevet ligger i Dormirs faders nisch. Utanför kyrkan kommer två hedersvakter (Torval Rilk och German Dort) fram till rollpersonerna och börjar ställa frågor angående Dormirs död. Särskilt intresserade är de (de återkommer till det flera gånger) av huruvida han yttrade några sista ord. Brevet nämner de inte. Torval och German tillhör givetvis de som blivit utpressade av Dormir och de ser hans död lika mycket som etthot som en befrielse. De behöver inte längre leva på vatten och bröd för att ha råd att betala Dormir, men de fruktar det som kommer att hända dem om innehållet i kuvertet skulle bli allmänt känt.

FRÅGOR OCH SVAR

Efter begravningen kommer oron att stegras. Alla som Dormir har utpressat, vilket visar sig vara fler än lämpligt, känner till att det skall finnas ett kuvert som innehåller allt som behövs för att skicka dem i döden med omedelbar verkan. Dessa kommer alla sakta, men försiktigt att söka upp änkan och rollpersonerna, eftersom de var de sista som såg Dormir i livet. Samtalen har alla samma karaktär. Den frågvise inleder med att beklaga Dormirs frånfälle, man diskuterar den döde en smula och till sist kommer den oundvikliga frågan: Han sa möjligtvis ingenting innan han dog? Inga sista ord? Var det alldeles säkert? Någon kanske till och med försäger sig och frågar om han inte nämnt något om ett kuvert. De som kommer att dyka upp för att ta kontakt med rollpersonerna är följande:



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

• Torval Rilk och German Dort, hedersvakter (se Varelser). Bägge förrädare och ganska råbarkade sådana. Om rollpersonerna försöker ge intryck av att veta något är en maskerad nattlig påhälsning inte otrolig. De försöker skrämma rollpersonerna.

• Flatex Rulder, köpman (se Varelser). Bor i Bendur och har gjort stora pengar på sitt spioneri och agentverksamheten som till största delen bestått i att kartlägga den ekonomiska aktiviteten i dvärgriket.

• Riorik Nurm, klanfurste. Under sina sista år i livet arbetade Dormir nästan uteslutande för klan Nurm. Riorik har visserligen själv kuvertet, vilket han förvarar inlåst i en kista i sin svit (rum 20, se Stubbstan), men han är trots det extremt intresserad av att veta hur mycket rollpersonerna vet. Får han ett intryck av att de vet mer än de borde försöker han få dem eliminerade eller skuggade, beroende på hur allvarlig han upplever situationen.

• Bodron Flatus, mästersmed. Bodron har för de Hängivna avslöjat några av den dvärgiska smideskonstens innersta hemligheter och vill inte att det skall komma ut. Lever och verkar i Engil.

• Jordir Lifvur, skomakaremästare (se Dvärgisk hantverkare, sidan 147 i grundreglerna). Boende i Svadil. Har brutit sitt samröre med de Hängivna och är numera vit som snö, även om hans förflutna är en smula sotigt. Tillbakadragen och ger upp ganska snabbt.



Efterforskningar

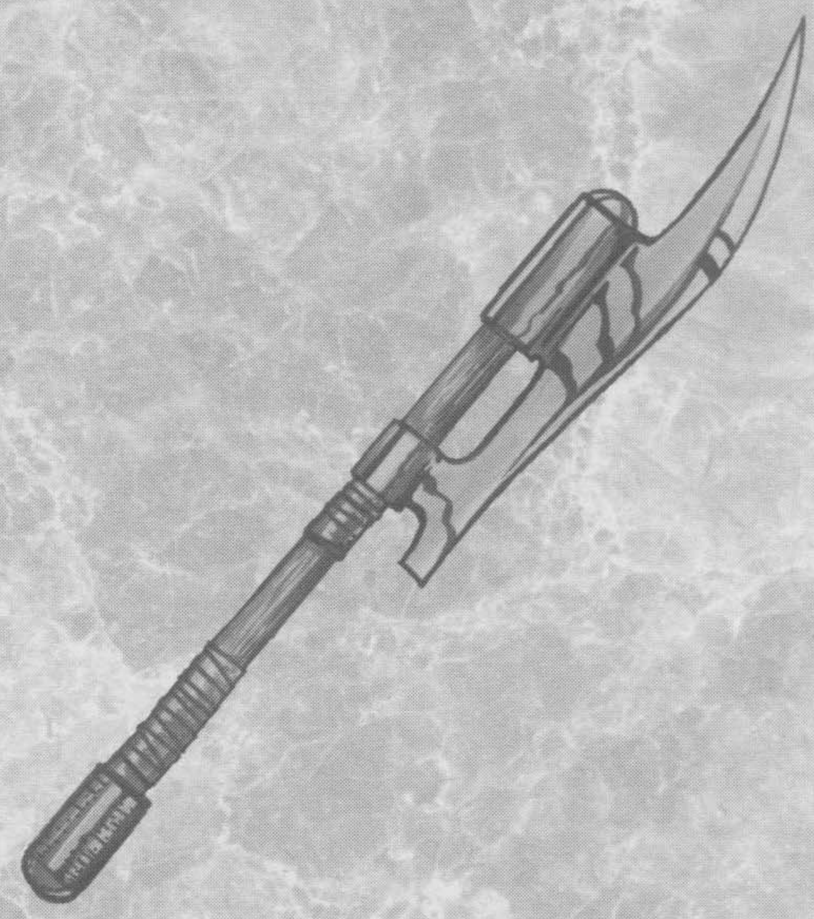
Alla påhälsningar och besök borde göra rollpersonerna misstänksamma. Vad är det egentligen som är i görningen? Kanske var det inte en hjärtattack? Efterforskningar på egen hand kan göras i en väldigt stor utsträckning. Följande ledtrådar är några av de som kan skönjas.

• En rollperson med kontakter i bankvärlden kan genom den Cadiska Enhetsbanken få veta att Dormir har en fullkomligt normal förmögenhet. han disponerar också ett bankfack som dock är helt tomt (under sista tiden flyttade han, av någon outgrundlig anledning, alla viktiga dokument till kassaskåpet i hemmet). Går man däremot via Dordiska Affärsbanken (vilket är så gott som omöjligt) dyker det upp ett konto (Dormir är minst sagt miljonär) som inte ens fru Tunghur känner till. Var kommer alla pengarna ifrån?

• Som alla rikare dvärgar har givetvis Dormir en advokat – Julius Bonder, en bekant från lagstudierna (Dvärgisk advokat se sidan 147 i grundreglerna). Julius har för Dormirs räkning till alldeles nyligen förvarat det försvunna kuvertet. Det är ingenting som han har tänkt på eftersom Dormir faktiskt (tror han!) dog en högst naturlig död. Han är också den som reglerar arvet. Testamentet innehåller inga sensationer – mor och son får hälften var av hans förmögenhet, men modern har rätt att ensam bo i huset fram, till sin död.

• Dagböcker. Dormir var inte bara advokat, han var också litterär och skrev en mycket läsvärd dagbok. Tråkigt nog utelämnar han alla de smaskiga detaljerna (som advokat var han klyftig nog att inte fabricera bevis mot sig själv), men det finns ett stycke som kan te sig intressant. Det lyder: "Har ikväll gjort en kopia av min nyckel till det fria, välbeställda och lyckliga livet. Aldrig mer kommer jag att behöva frukta för mitt liv. Imorgon lägger jag den att vila med min fader." Dessutom finns några smärre antydningar i stil med "örnen har lagt ägg", "hönsen värper", alla syftande på de tillfällen då han fått sina pengar av utpressningsoffren. Den längre passagen syftar på det faktum att en kopia av alla dokument, inklusive de som berör Nattsvart ligger i en väska i hans faders – Valin Tunghurs – grav.

• Undersökningar av de frågvisa vännerna och klienterna kan visa sig vara minst sagt givande. Särskilt om klan Nurm (se Stubbstan) finns det intressanta upplysningar att få. Alla uppgifter om processer och liknande är offentliga, men svåråtkomliga och förvaras vid Stubbstans administrativa byrås arkivenhet. Man kan också göra efterforskningar om klanens ekonomi (givetvis förutsatt att man har de rätta kontakterna) och får då reda på (de använder givetvis den Dordiska affärsbanken) att man haft ett kontinuerligt inflöde av pengar. Varifrån pengarna kommit kan man om man letar ordentligt finna uppgifter om hemma hos den gode Dormir (lönnmördaren hann bara få med sig det viktigaste). Det rör sig om affärer med flera större handelshus (Fridmans, Enlil, Vågen, Quiros). En närmare undersökning av handelshusen (vilken inte är särskilt lätt att göra) visar att åtminstone Enlil och Quiros styr under kraftigt Hängivet inflytande. Om rollpersonerna av någon anledning att göra en påhälsning hos klan Nurm kan de upptäcka en hel del intressanta detaljer (bl. a. finns ju originalbrevet där), men de riskerar också att upptäckas och dödas om de är oförsiktiga. Klan Nurm är inte kända för att dra på sig silkesvantarna när de hanterar inkräktare (vilken klan är förresten det?). Om rollpersonerna gör en lyckad räd mot den nurmska furstepalatset och furst Riorik har någon anledning att misstänka dem kommer deras liv hädanefter att bli mycket obehagligt – för att inte säga livsfarligt – när de ständigt kommer att ha klan Nurms hejdukar i hälarna (vilket de visserligen redan kan tänkas ha om furst Riorik fått för sig att de uppfört sig misstänksamt när han sökte upp dem första gången).



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

I DÖDSRIKET

Det finns flera orsaker till varför rollpersonerna skulle kunna tänkas göra ett besök på den gravgård där Dormir ligger begravd bredvid sin fader. Dels är det möjligt att de förstått sambandet och anat att någonting ligger begravt i tillsammans med fadern, dels kanske de har börjat misstänka (vilket de borde) att Dormir kanske inte dog en naturlig död. Oavsett om rollpersonerna famlar i mörker eller inte kommer det efter en knapp vecka att inträffa ett par viktiga händelser.

KUNGENS HAND

Rollpersonerna kommer att få besök av ett par agenter från Kungens hand (se Varelser och Riket). Dessa har noterat uppståndelsen kring Dormirs person och börjar med anledning av de kontakter rollpersonerna och Dormir själv misstänka att han varit agent för de Hängivna (faktum är att misstankarna funnits mycket länge, men inte tidigare kunnat bekräftas). De misstänker också att rollpersonerna har någonting med saken att göra och hotar med allehanda hemskheter om inte rollpersonerna berättar hela sanningen och inget annat än sanningen. De är dessutom intresserade av att hämta Dormirs kropp på gravgården för att undersöka huruvida han dog en naturlig död eller inte. Man misstänker att de Hängivna varit inblandade och då man är experter på dylika mordmetoder kan man göra en mer långtgående obduktion på högkvarteret. Rollpersonerna ombeds att följa med för att de skall kunna intyga att allt gått rätt till.

(TIPS: Om rollpersonerna inte verkar komma någon vart i sin undersökning kan du låta agenterna förse dem med värdefull information. Det är exempelvis mycket troligt att de undersökt såväl hans finansiella situation som hans klienter och även de som besökt rollpersonerna under den gångna veckan. Klarar rollpersonerna sig bra själva behöver du inte ens låta Kungens hand misstänka något, utan du kan utelämna dem helt.)



GRAVSKÄNDNING

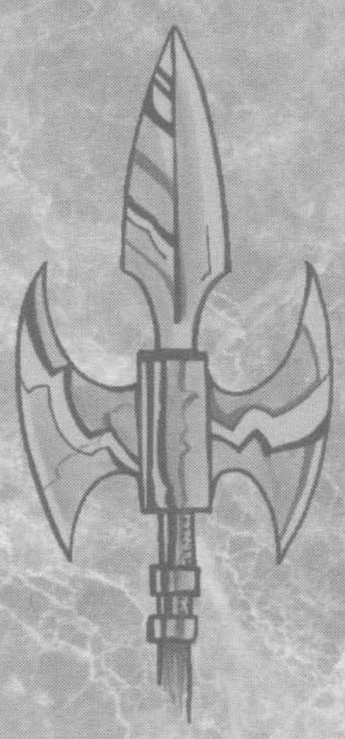
På ett eller annat sätt kommer en grav att skändas, vare sig rollpersonerna gör det eller inte. De bägge utpressade hedersvakterna har börjat bli nervösa och i ett sista desperat försök att undanröja spåren efter sina smutsiga dåd försöker man göra sig av med kroppen. Man beger sig ned till gravgården, visar sin fullmakt för vakterna och släpar sedan iväg med kroppen. Detta sker dag fem, alltså tre dagar efter begravningen – så om rollpersonerna anländer först i sällskap med svartskäggen så är kroppen spårlöst försvunnen. Givetvis kan vakterna berätta om de bägge hedersvakterna och deras uppträdande, men intyga att dokumenten var fullt i sin ordning (vilket de givetvis inte var!) och dessutom helt sanningsenligt lakoniskt förklara att de inte minns hur de såg ut.

Om rollpersonerna beslutar sig för att bryta upp den gode Dormirs faders grav gör de sig skyldiga till ett mycket allvarligt brott – ett brott som givetvis fullständigt kan förlåtas i ljuset av vad det kan förhindra. Blir de upptäckta kommer de att tvingas att fly för sina liv eller fängslas. De skall ha en mycket bra anledning för att bli frigivna omedelbart, eftersom vakternas första tanke givetvis måste var att rollpersonerna avsett att förstöra det viktiga bevismaterial som fanns i graven.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Nattsvart

Nattsvart är klan Nurms namn på den största samordnade offensiva Hängivna aktion som någonsin utförts i dvärgriket. Den syftar till att genom att slå ut en central pumpstation mörklägga hela Noatun och på så sätt bana vägen för Hängivna agenter, lönnmördare och tempelherrar som skall mörda ett flertal högt uppsatta dvärgiska befälhavare och på så sätt skaka klanförbundet i sitt fundament. Aktionen har förberetts under en längre tid och det var egentligen mer tur (?) än skicklighet att Dormir kom till kännedom om vad som var i görningen. Han råkade komma över ett brev som definitivt inte var avsett för hans ögon. Själv hade han inga planer på att stoppa operationen, men den gav under månaderna före hans död honom ett stadigt ökande klirr i kassan. Nattsvart består av ett flertal faser av vilka de första redan inletts när Dormir dör.



1. Redan för flera månader inleddes ett kraftigt informationsinsamlande om de olika befattningshavarnas bostäder. Det utfördes till största del av klan Nurms egna medlemmar vid visiter, banketter och rådslag. Man bestämde sig redan nu för att sätta in attackerna mot Cadiska enhetsbanken klan Dorgans Järnpalats, Dervan Fredur, en av kungens mesta rådgivare, klan Edum, en klan på stark framåtmarsch som de Hängivna misslyckats med att värva, Turgan Bedrok, en av de främsta dvärgiska diplomaterna, känd för sina goda relationer med bl. a. alver och sin avoga inställning till de Hängivna och Iloril Virilor, den alviske ambassadören.

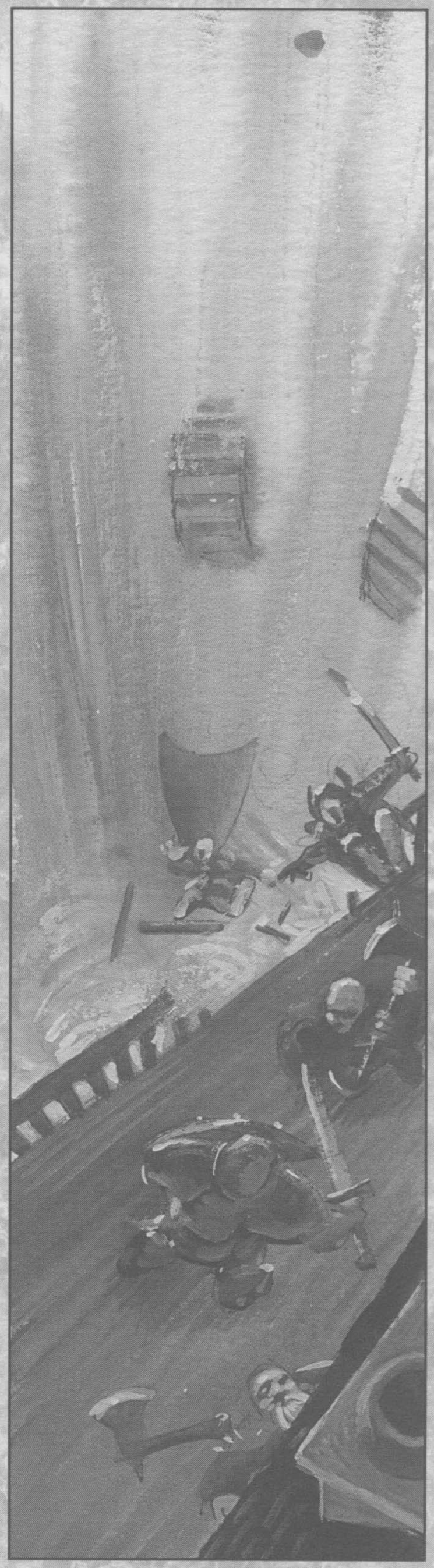
2. Under veckorna före Dormirs död började man systematiskt att smuggla in Hängivna tempelherrar, Edsvurna och lönnmördare. De har hållits gömda i magasin i hamnarna, övergivna gruvgångar och tomma hus i Rikets avskildare delar. De platser där de härbärgerats kan av en misstänksam och skarpsynt person upptäckas genom studier av Kungens hands rapporter. Där finns detaljer om var, när och hur personer försvunnit spårlöst och just de platserna där de Hängivna ligger på lur dyker upp osedvanligt ofta i statistiken. De sista anländer till hamnen i Gjaldin två dagar efter mordet på Dormir.

3. Det som skall bana väg för den Hängivna angreppsvågen är utslagningen av pumpstationen alldeles vid gränsen mellan Noatun och Svadil. Insatsen skall göras av såväl Hängivna som nurmska klankrigare. När gaslyktorna slocknar i Noatun dör folk. Detta inträffar på dag nio, exakt en vecka efter begravningen.

I stort sett all den information som ges under punkterna 1, 2 och 3 ovan kan läsas ut ur det material som finns i kuvertet, se nedan.

Kuvertet

Som bekant rör det sig inte bara om ett kuvert, utan två. Det ena är originalet som av klan Nurms lönnmördare tagits ur Dormirs kassaskåp och numera befinner sig i furst Rioriks ägo, det andra är en kopia som ligger i synnerligen tryggt förvar i graven hos Dormirs käre fader. En förutsättning för att rollpersonerna skall kunna komma allt på spåren och slutligen lyckas förhindra operation Nattsvart är att de hittar kuvertet och agerar snabbast möjligt. Kuvertet innehåller, förutom detaljerad information om operation Nattsvart (det som nämns ovan under punkt 1-3, undantaget delarna om informationssökande), dessutom en förteckning över samtliga Dormirs utpressningsoffer (vilka är väl över två dussin), däribland alla de som under olika förevändningar besökt rollpersonerna och änkan strax efter begravningen. Kuvertets innehåll skulle vara mer än värdefullt för Kungens hand och om dess existens kommer till Tjänstens kännedom kommer de omedelbart att göra sitt bästa för att beslagta det och sätta in alla sina resurser på att förhindra Nattsvart.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Att sätta stopp

Hur allting går och vad som egentligen kan göras beror extremt mycket på rollpersonerna och hur snabbt de agerar. Kommer de att välja att agera på egen hand, informera Hedersvakten eller Kungens hand. Gör man det förra är det enda, och mest effektiva, sättet att försöka få stopp på det hela att försöka hindra attacken mot pumpstationen (se nedan). Väljer man att kontakta Hedersvakten är risken mycket stor att man stöter ihop med en Hängiven agent (det kryllar som bekant av dem i organisationen) och då är risken stor att man fängslas, dödas eller ignoreras. Väljer man däremot att ta kontakt med Kungens hand (hur man nu kan tänkas göra det) börjar hjulen omedelbart att snurra. Man kontaktar de tilltänkta offren och förser dem med beskydd och sedan låter man (om de verkar kompetenta nog) rollpersonerna ingå i den grupp på tio man (se Varelser) som slår till mot pumpstationen.

Pumpstationen

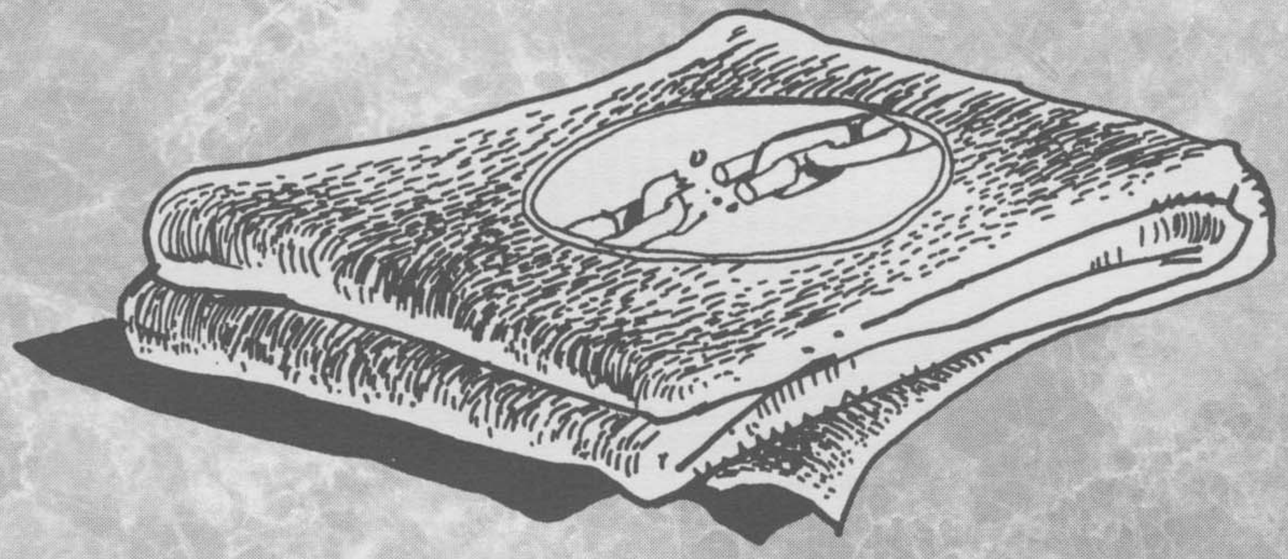
Den pumpstation (se Riket) som förser hela Noatun med svart gas, rinnande vatten och kedjeenergi kommer att slås ut av en grupp Hängivna och nurmska klankrigare. De otrognas attackgrupp leds av tempelherren Wern Baumgart (se sidan 156 i grundreglerna) och två Edsvurna officerare (se sidan 148 i grundreglerna). Dessutom ingår fyra Edsvurna krigare (se sidan 148 i grundreglerna) och ett knappt tiotal dvärgiska klankrigare (se Varelser). Styrkans storlek får givetvis anpassas efter rollpersonernas slagstyrka, men den skall definitivt erbjuda ett mycket tufft motstånd.

Vilka scener kommer att utspela sig på pumpstationen? Om planen uppdagas före dag nio och dessutom avslöjas för Kungens hand kommer man att låta ett tiotal agenter (och rollpersonerna) ligga i bakhåll i pumpstationen. Uppdagas planen i sista sekund är det mycket möjligt att pumpstationen redan är utslagen och då måste rollpersonerna ta sig dit för att se till att maskineriet går i gång så att planen inte hinner genomföras i sin helhet. Frågan är bara om de kommer att hinna i tid.

Som SL kanske det kan var klokt att tänka på att det inte är säkert att rollpersonerna väljer att rusa till pumpstationen. Istället kanske de försöker forcera det kompakta mörkret som lagt sig över Noatun och rädda något av målen för attacken där undan en säker död.

Avslutning

Hur slutar det hela? Vad händer i pumpstationen? Vad händer om de Hängivnas plan lyckas? Vilka blir konsekvenserna för rollpersonerna om de lyckas avslöja allt, vilka blir om de misslyckas fatalt? Oavsett vad som händer kommer folk att dö. Frågan är bara om det kommer att vara renhåriga rättrogna dvärgar eller irrläriga ondskefulla Hängivna. Lyckas de Hängivnas plan så kommer Riket att skakas i sina grundvalar, den ekonomiska säkerheten kommer att vara förstörd och många viktiga personer, kanske hela klaner, kommer att ha dödats, utplånats av de Hängivnas tempelherrar. Ett tänkbart scenario är faktiskt att de Hängivna styrkorna slås tillbaka, drivs ned i gruvorna och tvingas föra ett gerillakrig därifrån. Det samma kan mycket väl hända klan Nurm. Hur det till slut går är det bara du och dina spelare som kan ta ansvaret för. Det är er värld nu, det är ni som bestämmer!



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

DVÄRGAR I CHRONOPIA



Ja så, du vet redan allt som finns att veta om dvärgar, en riktigt expert förmodar jag? Hmmm...då kanske du kan ta med mig på en guidad tur genom Riket och Stubbstan, ge mig fullständig information om klanerna och de märkliga dvärgiska yrkena - jag har alltid undrat över agenterna. Va? Vet du inte ens vilka de är! Det är nog bäst om du följer med mig istället, men håll dig tätt intill mig så att inte en tatuerad bärsärk får för sig något, så skall jag till och med ta med dig till Underjorden och dessutom visa dig sjöarna och porten. Nu har du chansen att bli riktig expert på Chronopias dvärgar, för en smärre slant förstås. Nå, vad tycker du. Skall vi börja?

Innehåller bland annat

- 15 NYA YRKEN
- 14 KLANER
- 10 NYA VÄSEN
- NYA VAPEN
- CEREMONIELL MAGI
- LEVANDE TATUERINGAR
- ÖVER 50 NYA FÖREMÅL
- NYA FÄRDIGHETER
- GRAVGÅRDEN
- UNDERJORDEN
- STUBBSTAN
- KATEDRALEN

AVENTYRSSPEL

TARGET GAMES

ISBN 91-7898-358-4

001-1904

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB