Drakar och Demoner

KOPPARHAVETS KAPARE

SJÖFARTSREGLER OCH KAMPANJ

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KOPPARHAVETS KAPARE

Konstruktion:
Michael Stenmark, Henrik Strandberg, Johan Sjöberg

Redigering:
Henrik Strandberg

Illustrationer:
Kenneth Nyman, Michael Gullbrandson, Gabriel Sandberg, Michael Stenmark

Omslag:
Doug Beekman

Kartor:
Kenneth Nyman

Grafisk form:
Håkan Ackegård

Produktion:
Nils Gulliksson

Speltest:
Johan Sjöberg, David Hanson, Filip Alexanderson, Kaj Jordison, Svante Rendahl, Jonas Westman

Tack till följande personer och företeelser för deras indirekta och direkta påverkan av arbetet: Gud, Min far, Familjen, R. L. Stevenson, John Silver, Errol Flynn, Goscinny/Uderzo, E. Taube, Alla vänner på Target Games, Ola N.
— Michael Stenmark, september 1991

INNEHÅLL

Yrken 2
Beskrivningar av yrkena 2
Särskilda förmågor för sjöfarare 4
Nya färdigheter 4
Sjöstridsregler 6
Skeppsformuläret 6
Storskalig strid 6
Handlingar 6
Vindfasen 7
Orderfasen 7
Förflyttningsfasen 7
Projektilfasen 10
Bordningsfasen 11
Reparationer 12
Omladdning 12
Effekt av skador 12
Detaljerad bordning 13
Att rollspela ett sjöslag 15
Att enbart använda brädspelet 15
Havsmagi 16
Historia 16
Magin 16
Havsmagikern 17
Havsmagins användning 18
Effekter i brädspelet 18
Besvärjelsebeskrivningar 20
Fartyg 21
Grundläggande nautisk terminologi 21
Fartygstyper 22
Fartygstabeller 24
Flaggor 25
Krigsmaskiner 26
Flottor och fartyg 28
Raser 30
Människor 30
Svartfolk 31
Alver/älvfolk 31
Ankor 32
Dvärgar 32
Sjöfarare 33
Pirater 33
Piratbekämpare 35
Svartfolk till havs 35
Handelshus och rederier 36
Upptäcktsresande 37
Seder och bruk 39
Kaparbrev 40
Bärgning 40
Sjöresor 42
Navigation 42
Sjökort 42
Restider 42
Slumpmässiga händelser 43
Mötestabeller 45
Historia 48
Städer 50
Montagor 50
Darition 52
Karakh-Khun 55
Personer och varelser 57
Sjöodjur och andra havsvarelser 59
Intriger 64
Det feliciska piratkriget 65
Utrustning 68
Så använder du fartygsplanerna 69
Skeppsformulär 70
Fartygsplaner 72
Kartor 82

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

YRKEN

Yrket sjöfarare som beskrivs i Grundreglerna omfattar liksom de andra 'yrkena' inget egentligt bestämt arbete utan är mer att betrakta som ett samlingsnamn för den yrkesgrupp som arbetar till havs. Yrket 'sjöfarare' kan dock delas in i ett stort antal undergrupper beroende på exakt vad man sysslar med. Varje undergrupp utgör ett nytt, unikt yrke, även om de alla har mycket gemensamt med det som står om sjöfarare:

Grundegenskapskrav

De grundegenskapskrav som anges för de olika undergrupperna gäller utöver de som normalt gäller för en sjöfarare (FYS 12, SMI 12).

Yrkesförmågor

Samtliga av nedan uppräknade undergrupper har förutom den förmåga som står angiven även samma yrkesförmåga som sjöfarare.

Möjliga yrkesfärdigheter

Om inte annat anges så har alla undergrupper samma möjligheter att välja yrkesförmågor från start som en sjöfarare, samt alla de nya färdigheterna som beskrivs under rubriken Nya färdigheter.

Färdighetskrav

Färdighetskravet anger vilket FV man minst måste ha uppnått i en viss färdighet för att kunna få anställning ombord på ett fartyg.

Lön

Detta är ett ganska diffust riktvärde och skall inte ses som någon sanning.

BESKRIVNINGAR AV YRKENA

Hantverkare

Hantverkarna är de verkliga yrkesmännen ombord på fartygen. De är extremt specialiserade på sitt eget speciella gebit och leder de reparations– och underhållsarbeten som matroserna regelbundet måste utföra ombord på fartyget. På större fartyg kan det finnas ett halvdussin olika hantverkare med egna speciella biträden, medan mindre fartyg kanske bara har en eller två som vardera har flera ansvarsområden (och inte heller är lika duktiga). Exempel på hantverkare är: segelsömmare, timmerman, fartygssmed, tunnbindare, läkare, repslagare och beläggningsmaskinist.

Yrkesförmåga: Som sjöfarare. En segelsömmare eller timmerman får automatiskt FV 19 i Kunskap om fartyg. En fartygssmed eller tunnbindare har alltid +5 på CL i Hantera fällor och Låsdyrkning.

Färdighetskrav: Hantverk B4
Lön: 15–30 sm/dag

Kapten (KAR 12, INT 12)

Kaptenen är fartygets Gud. Det är han som fattar alla viktiga beslut och får också ta konsekvenserna av dessa. Det handlar inte bara om att vara en duktig krigare, utan en bra sjökapten måste kunna alla olika moment som ingår i sjömansskapet till fulländning, samt dessutom kunna se till att allt fungerar ombord på ett fartyg med omkring 100 man ombord. Normalt arbetar man sig upp till positionen som kapten via tjänster som styrman och navigatör.

Om man skapar en ny rollperson som är kapten föreslås att han får 150 BP och är minst Medelålders.

Yrkesförmåga: Som kapten har man förutom sjöfararens yrkesförmåga även krigarens. Dessutom höjer kaptenen med sin befallande röst den egna besättningens stridsmoral med +5.

Färdighetskrav: Segla 18, Navigera 15, Sjökunnighet 15, Havsgeografi 10

Lön: Handelskapten: 20–30% av vinsten; Piratkapten: 30–50% av byte; Militär sjökapten: 50–150 sm/dag

Lots/navigatör (INT 14)

Lotsen har en särställning ombord vid längre färder över okända vatten. Ofta är det endast denne och de svårtydda kartorna och loggböckerna som räddar skeppet och dess besättning från undergång.

Om man skapar en ny rollperson som är lots föreslås att han har uppnått minst Mogen ålder.

Yrkesförmåga: En lots får välja två av följande färdigheter till extra yrkesfärdigheter (förutom de han normalt har som möjliga yrkesfärdigheter, han får alltså totalt fjorton yrkesfärdigheter): Tala främmande språk, Läsa/Skriva främmande språk

Färdighetskrav: Navigera 15, Havsgeografi 18, Geografi 10

Lön: 50 sm/dag på kortare färder, 300 sm/vecka på längre färder, 700 sm/mån på extremt långa färder.

Marinsoldat (STY 14)

Marinsoldaten är en fullvärdig krigare och fungerar i spelet som en krigare snarare än en sjöfarare. Han kan allt som en vanlig soldat behärskar och besitter kunskaper dessutom anpassade till havets förhållanden.

Yrkesförmåga: En marinsoldat får förutom krigarens yrkesförmåga samma yrkesförmåga som sjöfararen. Han har samma möjliga yrkesfärdigheter som en krigare, med vissa undantag; följande färdigheter är dessutom möjliga yrkesfärdigheter om rollpersonen blir nyskapad: Sjökunnighet, Knopar och Änterhake. Däremot är Bärsärka-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

gång och Stridskonster inte möjliga yrkesfärdigheter för marinsoldaten.

Färdighetskrav: Sjökunnighet 10

Lön: Legosoldat på handelsfartyg: 20–40 sm/dag; Militär marinsoldat: 10–30 sm/dag

MATROS/GAST

Matrosen är den som utför allt arbete ombord på fartyget. Han kan lite av det mesta och är en händig och initiativkraftig individ.

Yrkesförmåga: Som sjöfarare

Färdighetskrav: Inga

Lön: Handelsfartyg: 10 sm/dag; Krigsfartyg: 10 sm/dag; Pirat: 1–5% av byte

PIRAT (STY 12)

En pirat är ofta en mångsysslare som kan det mesta av det som måste utföras till sjöss. Skillnaden mellan en 'vanlig' sjöfarare och en medlem av en piratbesättning är att pirater ofta är både sjömän och krigare.

Yrkesförmåga: En pirat får förutom sjöfararens yrkesförmåga samma yrkesförmåga som krigaren. Han har samma möjliga yrkesfärdigheter som en sjöfarare, med vissa undantag: följande färdigheter är dessutom möjliga yrkesfärdigheter om rollpersonen blir nyskapad: Avväpna, Bärsärkagång, Dra vapen och Två vapen. Däremot är Navigera inte en möjlig yrkesfärdighet för piraten.

Färdighetskrav: Sjökunnighet 10, en Vapenfärdighet 10

Lön: 1–5% av byte

RODDARE (STY 12, STO 12)

Roddaren kan antingen vara en yrkesman eller en galärslav. Roddarens vikigaste egenskap är dennes fysiska egenskaper. En roddare måste kunna ro länge och framför allt inte ge upp i svåra situationer som storm eller stridssituationer.

Yrkesförmåga: Som sjöfarare. Rollpersoner som arbetar som galärslavar får dessutom för vartannat år som fortgår 'sälja' 1 PSY-poäng mot 5 BP, vilka endast kan spenderas på STY och FYS. Detta kan maximalt upprepas tre gånger.

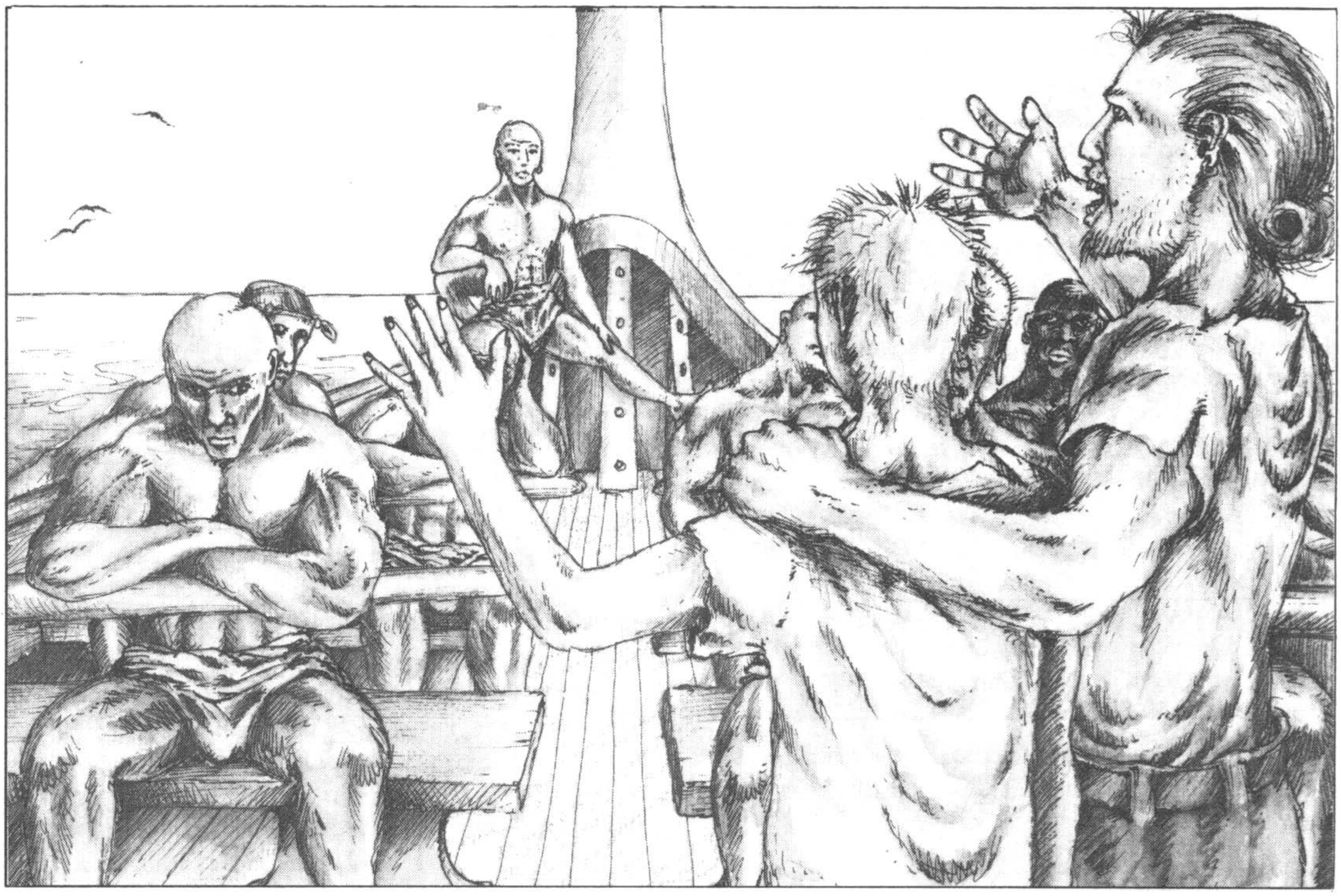
Färdighetskrav: Inga

Lön: Yrkesroddare: 5 sm/dag, Galärslav: varierar, vanligtvis ingen

TRUMSLAGARE (STO 17)

Trumslagaren är galärskeppets centralgestalt på roddardäck. Hans taktfasta trumslag ger roddarna order om fart och intensitet i rodden.

Yrkesförmåga: En rollperson som blir trumslagare kan med sitt trummande skapa samma effekt som någon av följande harmonistbesvärjelser: TVIVEL, BEDÖVNING, PARALYSERAD, SKRÄN, FRUKTAN, RASERI, ÖVERRÖSTA, KAMPLUST, MASSFRUKTAN eller MASSRASERI. Han kan spela lika många SR som han har FV i 'besvärjelsen'. Det kostar inga PSY-poäng, och i stället för ett FV i Harmonism använder han sitt FV i Spela trumma. I övrigt fungerar detta precis som en magiskola, och när trumslagaren spelar ger det samma effekt som att lägga en besvärjelse. Effekten håller i sig i 10 minuter.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Om du inte har tillgång till *DoD Magi* så har trumslagaren samma förmåga som barden (se Grundreglerna), men i stället för att höja sin egen KAR höjer trumslagaren alla vänligt sinnade åhörares stridsmoral med +5.

Färdighetskrav: Spela trumma 15, Piska 10

Lön: 15 sm/dag

UNDEROFFICER (KAR 12)

En underofficer ansvarar för ett visst område ombord på ett fartyg, exempelvis en mast, ett däck, ett antal krigsmaskiner, ett årlag eller ett visst arbetsområde. Hantverkarna räknas exempelvis till underofficerarna. Förutom som arbetsledare skall också underofficeren sköta utbildning, vård, föreslå befordringar och bestraffningar, etc. Normalt är underofficeren en matros som visat sig väldigt duktig i sin tjänst.

Om man skapar en ny rollperson som är underofficer föreslås att han får 135 BP och har uppnått minst Mogen ålder.

Yrkesförmåga: Som kapten, fast +3 på stridsmoralslaget.

Färdighetskrav: Segla 5, Sjökunnighet 15

Lön: Handelsfartyg: 40 sm/dag; Piratskepp: 2–10% av byte; Militär underofficer: 20–60 sm/dag

VINDVÄVARE (INT 12, PSY 14)

En vindvävare är ett slags havsmagiker och fungerar som ett mellanting av väderspåmän och vindframmanare. De är ytterst sällsynta utom på alvernas fartyg.

Yrkesförmåga: Vindvävaren har förmågan att lära sig animism-besvärjelserna NEDKALLA ÅSKVIGG, VÄDERFÖRUTSÄGELSE, VINDKONTROLL, REGNKONTROLL, DIMMA och VÄDERKONTROLL. I stället för färdigheten/magiskolan Animism lär han sig färdigheten Vindväveri (möjlig yrkesfärdighet). De enskilda besvärjelserna lär han sig precis som om Vindväveri vore en vanlig magiskola. Han kan inte lära sig besvärjelser från början eller välja besvärjelser som yrkesfärdigheter.

Möjliga yrkesfärdigheter: Som Magiker, utom Alkemi, Djurhelning, Drogkunskap, Giftkunskap, Kunskap om demoner, Kunskap om odöda, Örtkunskap. Däremot är även Havsgeografi, Navigera, Sjökunskap, Knopar och Spå väder möjliga yrkesfärdigheter.

Färdighetskrav: Havsgeografi 10, Spå väder 10, Vindväveri 1, VINDKONTROLL 1

Lön: 300 sm/lagd besvärjelse

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR FÖR SJÖFARARE

Haven har sina egna hjältar och särskilda förmågor. Vissa av resultaten på tabellen för särskilda förmågor ersätts med dessa:

33 — Segelhasning

Du kan med hjälp av en kniv hasa dig ned från masten genom att köra in kniven i seglet och med din kroppstyngd balansera dig nedåt. Kniven följer en rak linje nedåt och när seglet tar slut får du falla den sista biten ned mot däck.

34 — Kölrullning

Du kan automatiskt rulla undan kölen om du skulle utsättas för en kölhalning. Därigenom undgår du att slås medvetslös eller få kött– och krosskador.

54 — Mycket uppmärksam (variant)

Om du är utkik eller lots upptäcker du alltid i tillräckligt god tid om fartyget håller på att gå på grund.

57 — Sjömansgång

Som GOTT BALANSSINNE, samt att du aldrig kan tappa balansen ombord på ett fartyg. Till och med under orkan kan du stå på däck utan att tappa balansen. Det betyder emellertid inte att du automatiskt står emot de 20 metersvågor som kan skölja in över däck.

58 — Vädervän

Du kan alltid i god tid förutse vädret och dess utveckling. Ca en dag i förväg kan ganska exakta prognoser ställas. Upp till en vecka kan du uppskatta vädrets ungefärliga utveckling med reservation för fel.

60 — Hjältebordning

Du lyckas alltid med din bordning, oavsett om den genomförs med rep eller medelst spång och klättring. Om en fiende står i vägen måste du givetvis kämpa dig förbi denne. Om du använder denna förmåga i brädspelet kan den grupp där du ingår i tillgodoräkna sig din förmåga och lyckas alltid med sitt bordningsslag.

72 — Hjältefett

Du får ett permanent späcklager som kan hålla dig flytande så länge du önskar. Sålunda kan du flyta på fläsket till närmsta ö eller fastland om inte någon rovfisk hittar dig före dess. Din KP i magen ökar automatiskt med 2. Förmågan påverkar inte din STO eller ditt utseende nämnvärt.

NYA FÄRDIGHETER

BORDNING

Typ: Primär

Grundegenskap: SMI

Bordning är en sammanslagning av färdigheterna Hoppa och Klättra och används både när man hoppar mellan två sammanhakade fartyg och när man svingar sig i en änterhake eller ett rep från riggen (färdigheten Änterhake används för att fästa den). FV:t i Bordning är alltid minst lika med medelvärdet av FV:na i Hoppa och

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Klättra (avrunda nedåt). Man kan dessutom höja FV i Bordning på samma sätt som om det vore en primär färdighet, vilket dock inte påverkar ens FV i Klättra eller Hoppa. Höjer du ditt FV i någon av dessa färdigheter måste du dock justera ditt FV i Bordning.

CL i Bordning modifieras av en mängd yttre omständigheter:

Moment	Modifikation
Gå på spång	–5
Balansera över fallen mast	–8
Svinga sig i rep	–2
Hoppa om egna fartyget ligger högre än fiendefartyget	+5
Hoppa om egna fartyget ligger lägre än fiendefartyget	–5
Avstånd mellan fartygen	–2/meter
Svår sjögång	se Vindtabellen

KUNSKAP OM FARTYG

Typ: Sekundär
Yrken: Sjöfarare
Grundegenskap: INT
Denna färdighet används för att identifiera främmande segelfartyg samt bedöma deras segelegenskaper utifrån riggens och skrovets form. Detta kan man avgöra på upp till 5 km avstånd vid god sikt. Ett lyckat färdighetsslag innebär en av följande saker (resultat av perfekt slag inom parentes):

- Att man avgör vilken fartygstyp ett fartyg är och från vilket land det kommer. (Från vilket varv det kommer.)
- Hur snabbt ett fartyg kan segla, i knop eller rörelsepoäng för brädspelet. (Vilken manöverförmåga det har.)
- Om det är någonting avvikande med fartyget, antingen dess utseende, besättning eller uppträdande. (Vad det är som är konstigt.)
- Vilken bestyckning ett fartyg har. (Exakt hur många och vilken typ av krigsmaskiner.)

MARINHERALDIK

Typ: Sekundär, B
Yrken: Sjöfarare
Grundegenskap: INT
Den 'Heraldik' som en sjöfarare lär sig är den som används till sjöss, d. v. s. handelshusens flaggor, nationsflaggor, olika piratbands flaggor, signalflaggor, etc. En sjöfarare har alltid minst samma FV i Marinheraldik som han har i Sjökunnighet (omvandla till B-FN). Färdighetsnivåerna innebär:

0 "Flagga? Jag trodde det var ett segel!"

1 Du känner till de vanligaste nationsflaggorna samt de enfärgade signalflaggorna.

2 Du känner till de största handelshusens flaggor, de mest fruktade piraternas flaggor samt olika krigsflottors speciella standar.

3 Du känner till de flesta flaggor som förekommer till sjöss, både civila, militära och piraters flaggor, dock inte sådana som kommer från utanför Kopparhavet. Du kan läsa signalflaggor ganska obehindrat.

4 Du kan utan tvekan identifiera alla flaggor som förekommer i Kopparhavet, även sådana som kommer från de vanligaste sjöfararnationerna utanför Kopparhavet.

5 Du känner till varenda flagga som vajar och någonsin har vajat i Erebs farvatten.

HAVSGEOGRAFI

Typ: Sekundär
Yrken: Sjöfarare, Lärd man
Grundegenskap: INT
Denna färdighet används för att med hjälp av solhöjd, strömförhållanden, geografin, våghöjd, etc, avgöra sådant som var rev är belägna, när tidvattenströmmar börjar och slutar, varifrån det kan tänkas blåsa, strömförhållanden vid vissa bottenformationer, etc. SL skall slå ett dolt färdighetsslag i trängda situationer för att se om ett fartyg exempelvis sugs in i en malström, störtar ut för ett vattenfall, kantrar på grund av en plötslig stormby orsakad av turbulens, går på ett undervattensrev, el. dyl. utan att RPn upptäcker något. Han slår också för att avgöra hur pass noggrant RPn kan avgöra när bästa tidpunkten är för att löpa ut eller segla in i en bukt som påverkas av tidvatten. Fummel innebär att man missar tidpunkten och rent av kan gå på grund. Misslyckande innebär att man måste vänta ett dygn till, eftersom man missade tiden (nästa dag lyckas man automatiskt).

SEGLA

Typ: Sekundär, B
Yrken: Sjöfarare
Grundegenskap: INT
Denna färdighet används för att kunna vara kapten på ett större segelfartyg; när man skall reva eller sätta segel, när man skall brassa om seglen, när man lägger över rodret, hur man bäst utnyttjar vinden, etc. (För att sedan utföra orderna används färdigheten Sjökunnighet.) De fem olika färdighetsnivåerna avgör storleken på det fartyg man kan vara kapten på: 1 — enkla manövrer med enmastat fartyg; 2 — alla manövrer med enmastat fartyg; 3 — enkla manövrer med tvåmastat fartyg; 4 — alla manövrer med tvåmastat fartyg, enkla manövrer med flermastat fartyg; 5 — alla manövrer med alla fartyg.

I kritiska situationer bör SL slå ett dolt färdighetsslag för att se om något inträffar. Fummel innebär att man seglar av en mast (den går av på grund av överbelastning, helt enkelt), att ett segel skörar eller rent av att man kantrar. Misslyckande kan exempelvis innebära att man misslyckas med en vändning eller att man helt enkelt blir stillastående.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SJÖSTRIDSREGLER

DET REGELSYSTEM SOM presenteras här är tänkt att kunna användas både som hjälp vid rollspelande av strider som utspelar sig till havs i DoD:s värld och i större sjöslag där ni som spelare för befäl över flera fartyg ingående i större flottenheter.

SKEPPSFORMULÄRET

För varje skepp som skall delta i ett sjöslag måste du fylla i ett skeppsformulär med skeppsdata och order (se sidan 70). Det har följande rubriker:

Namn

Fartygstyp

Galär, långskepp, kogg, etc.

Tillhörighet

Nation, stat, piratflotta, handelshus m. m.

Rörelsepoäng

Hur många rörelsepoäng ditt fartyg har i de olika vindbäringarna. Värdet för när skeppet rör sig för åror föregås av ett R och värdet för när skeppet rör sig för segel föregås av ett S. Skriv med blyerts; rörelsepoängen förändrar sig ofta under stridens gång!

Manöverförmåga

En siffra som anger hur många girar fartyget maximalt får göra under en SR.

Skrovpoäng

Hur mycket skada ditt fartyg kan ta innan det börjar sjunka.

Riggpoäng

Hur mycket skada fartygets rigg kan ta. Den siffra som anges i tabellen för rörelsepoäng anger hur många poäng du har per kolumn. Du skall använda lika många kolumner som den högsta rörelsepoäng du har — ett fartyg med 7 riggpoäng exempelvis har sex rörelsepoäng som max använder du sex kolumner med sju riggpoäng i varje, sammanlagt 42 riggpoäng.

Bestyckning

Vilken typ av bestyckning fartyget är utrustad med samt, för större sjöslag, vilket anfallsvärde den har.

Roddpoäng

I strid omfattar dessa poäng både själva roddarna och åroma. Du kan alltså minska ett roddfartygs rörelseförmåga både genom att döda roddare och genom att skjuta sönder åror. I övrigt fylls roddpoängen i på samma vis som riggpoäng.

Besättning

Denna rubrik omfattar inte trupp eller roddarslavar, utan den minimipersonal som krävs för fartygets framdrivande. Om de hamnar i strid använder du matrosmarkörer för att symbolisera dessa.

I storskalig bordningsstrid används inte truppmarkörer över huvud taget, utan i stället antecknar man här hur många av varje slags enhet som finns ombord på fartyget.

Trupp

Det sammanlagda antal truppmarkörer som skeppet medför, deras fördelningen samt deras respektive anfalls– och försvarsvärden. Enklast symboliseras detta av att man lägger fram fartygets truppmarkörer vid skeppsformuläret.

Ramm

Hurvida skeppet har ramm eller inte samt vilket rammningsvärde det har.

Övrigt

Uppgifter om hurvida skeppet är flaggskepp eller annan viktig information.

Loggboken

I dessa regler fastställer vi ingen speciell turordning spelarna emellan, utan alla handlingar sker simultant. För att kunna genomföra detta i praktiken krävs att du i början av varje SR antecknar i loggboken vad man tänker göra — förflyttningar och vilken ammunitionstyp du laddar dina vapen med.

STORSKALIG STRID

Vi delar upp striden i två olika moment; ***sjöstrid*** och ***bordning***. Sjöstrid är den del då ni enbart flyttar fartygens markörer och skjuter på varandra med krigsmaskiner.

Då två fartyg kommer intill varandra kan man dock övergå till bordning, då ni använder er av truppmarkörer och slåss ombord på fartygsdäcket. Eftersom den striden använder sig av en annan tidsskala tar man den vid sidan av och avbryter all sjöstrid under tiden.

HANDLINGAR

Sjöstriden delas in i stridrundor (SR) som omfattar ca 1 minut (12 st 'vanliga' SR). Stridsrundan delas in i följande faser:

- Vindfasen
- Orderfasen
- Förflyttningsfasen

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

- Projektilfasen
- Bordningsfasen
- Omladdnings/reparationsfasen

Förskjuten förflyttning (frivillig regel)

Normalt sker all förflyttning innan projektilfasen börjar. Detta ger ett snabbt, enkelt spel, men en del konstiga situationer kan komma att uppstå. Man kan därför stycka upp förflyttningsfasen, vilket ger mer realism men lite långsammare spel.

Man gör då så att alla fartyg flyttar ett steg åt gången. Man flyttar inte det andra steget förrän alla har flyttat det första. En gir räknas som ett steg. Efter varje förflyttning får de fartyg som vill skjuta och har sina vapen laddade göra det, o. s. v.

VINDFASEN

Trots att många fartyg i detta spel är roddargalärer kretsar mycket av reglerna för förflyttning kring vinden. Innan varje sjöslag börjar måste vindriktningen bestämmas, antingen av SL eller med hjälp av slumpen. Väljer ni att bestämma den med slumpen räcker det med att slå 1T6 och titta på vindrosen på kartan.

Vindstyrka och förändringar (frivilliga regler)

Om ni vill kan ni även bestämma vindstyrka, vilket påverkar fartygens förflyttningsförmåga i allra högsta grad. Extrema väderleksförhållanden försvårar dock striden väsentligt, och frågan är om man inte bara krånglar till och fördröjer spelandet genom att använda sig av exempelvis stormar och stiltje. Vi anser därför att detta är en frivillig regel. I vissa situationer är det dock nödvändigt — många pirater anfaller t. ex. enbart under stiltje då deras roddargalärer kan utmanövrera hjälplösa segelfartyg.

Vinden behöver inte nödvändigtvis vara konstant, utan kan mycket väl ändra sig under stridens gång. För att avgöra detta slår ni under varje vindfas 2T10 för vardera vindriktning och vindstyrka och tittar i tabellerna nedan.

Tabell för förändring av vindriktning

2T10	Resultat
2	Vinden vänder sig 120° moturs
3	Vinden vänder sig 120° medurs
4	Vinden vänder sig 60° moturs
5	Vinden vänder sig 60° medurs
6–20	Ingen förändring

Tabell för förändring av vindstyrka

2T10	Resultat
2	Vinden friskar i 2 steg
3	Vinden mojnar 2 steg
4	Vinden friskar i 1 steg
5	Vinden mojnar 1 steg
6–20	Ingen förändring

Vindstyrketabell

2T10	Vindstyrka	Rörelsepoäng	Manöverförmåga	Effekt på strid
2	Stiltje	–4*	±0	—
3	Mild bris	–3*	±0	—
4–5	Vanlig bris	–2*	±0	—
6–7	Frisk bris	–1*	±0	—
8–13	Vanlig blåst	±0	±0	—
14–15	Hård blåst	±0	±0	–1
16	Kuling	±0	–1†	–2
17	Styv kuling	–1	–1†	–3
18	Halv storm	–1	–2†	–4
19	Full storm	–2	–2†	–5
20	Orkan	–2	–3†	–6

* Gäller endast rörelsepoäng för segeldrift. Gäller i alla vindbäringar.

† Manöverförmågan blir aldrig lägre än 1.

ORDERFASEN

Under orderfasen skall alla spelare skriva ned förflyttningsorder för sina fartyg i loggboken. Mer om hur detta går till beskrivs nedan, i Förflyttningsreglerna.

För att flytta ett steg rakt framåt skriver du '1', för att flytta två steg i rad rakt framåt skriver du '2', o. s. v.

För att gira så att skeppet svänger åt höger skriver du 'H', för att gira åt vänster skriver du 'V'. För att stå över en eller flera förflyttningar (främst för att undvika kollisioner) skriver du 'B' en eller flera gånger i rad.

Du skall även fylla i vilken ammunition du laddar dina krigsmaskiner med. Mer om ammunition och krigsmaskiner finns att läsa i kapitlet Krigsmaskiner. I kolumnen 'ammo' fyller du i förkortningen för aktuell ammunition , enligt följande: 'B' — brandbomb, 'D' — druvhagel, 'K' — kula, 'L' — länkskott, 'N' — nålhagel, 'P' — pil, 'S' — sten.

FÖRFLYTTNINGSFASEN

När alla har skrivit färdigt sina order börjar ni flytta fartygen. All förflyttning sker simultant, och praktiskt löser ni det enklast så att alla fartyg först gör sin första förflyttning, därefter gör alla sin andra, etc. På så sätt ser ni omedelbart i fall två fartyg kolliderar i fall de skär varandras kurs.

RÖRELSEPOÄNG

Alla fartyg har ett visst antal rörelsepoäng beroende på från vilken riktning vinden kommer in mot fartyget. Rörelsepoängen anger det maximala antalet steg ett fartyg får flytta under en SR. Under orderfasen bestämmer du hur du vill flytta fartyget och skriver ned detta i loggboken. Följande regler gäller för förflyttning:

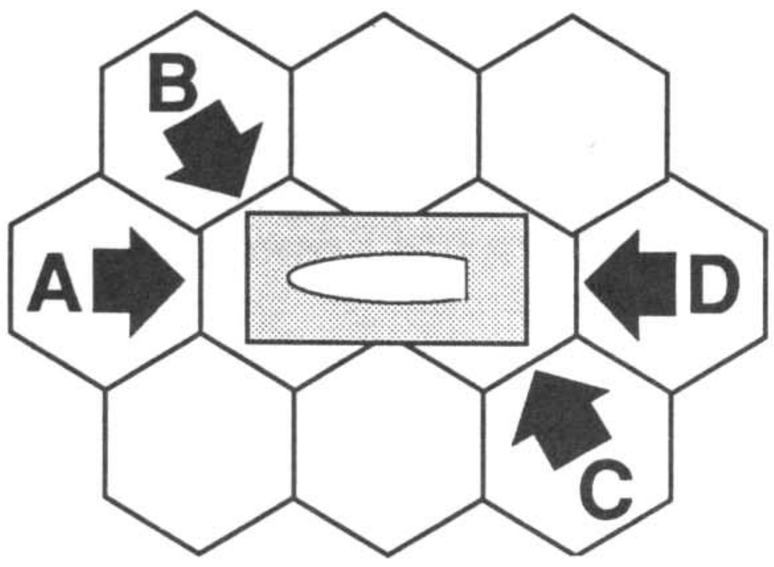
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

- För varje ruta som ditt fartyg rör sig framåt måste du spendera en rörelsepoäng.
- För varje gir i 60° vinkel måste du spendera en rörelsepoäng.
- Om fartyget inleder stridsrundan med 0 rörelsepoäng, får du ändå alltid göra en 60° gir 'gratis'.
- Ett segelfartyg med 0 rörelsepoäng i motvind måste alltid avbryta all förflyttning omedelbart om hon går upp i vindögat (d. v. s. vänder fören rakt emot vinden).
- För varje förflyttning du står över (slår back i seglen), måste du spendera en rörelsepoäng.
- Ett fartyg som har både åror och segel använder alltid det värde som är högst. Det går inte fortare om man använder bägge samtidigt.

Den i fartygstabellen angivna rörelsepoängen anger två saker; dels hur många poäng du har att spendera, dels hur många steg du maximalt får flytta i en viss riktning.

Vindbäringar

Vinden kan komma in från fyra olika bäringar mot fartyget. De fyra olika bäringarna kallas MOT (rakt förifrån, A), BIDEVIND (snett förifrån, B), SLÖR (snett akterifrån, C) och LÄNS (rakt akterifrån, D). Hur många rörelsepoäng ett fartyg har i de olika bäringarna beror på hur segel och skrov är utformade och anges i Fartygstabellen, sid 24.



För det första avgör rörelsepoängen maximal förflyttningsförmåga i en viss riktning. Ett fartyg med en (1) rörelsepoäng i bidevind får aldrig flytta mer än ett steg snett mot vinden under samma SR, även i fall det har fler rörelsepoäng.

För det andra avgör siffran hur många rörelsepoäng du får spendera under en given SR. Inleder du rundan med vinden bidevind och har 1 rörelsepoäng, så får du maximalt spendera 1 rörelsepoäng, även i fall du girar och får vinden från ett annat håll senare i rundan.

Under en SR får du spendera alla, några eller inga alls av dina rörelsepoäng.

Exempel: En galeon har 2 rörelsepoäng vid bidevind. Detta innebär dels att en galeon aldrig kan flytta mer än två steg i bidevind, dels att en galeon har 2 rörelsepoäng att spendera när den inleder förflyttningsfasen med vinden bidevind.

Girar

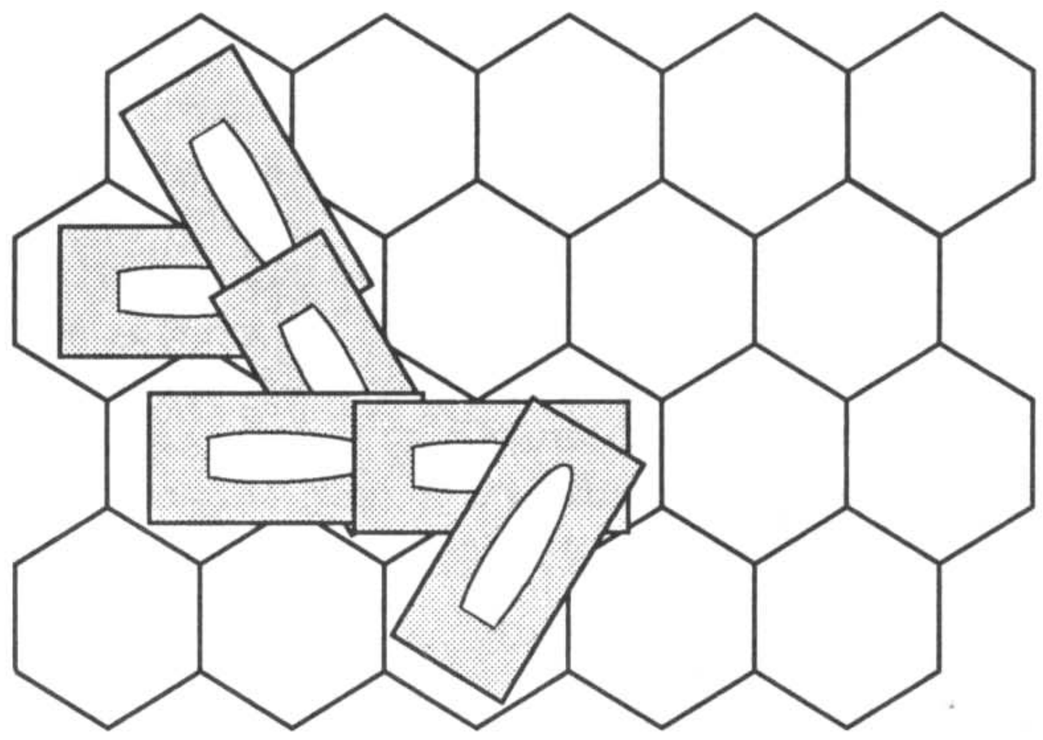
En gir sker alltid i steg om 60°. Fartygets manöverförmåga anger hur många girar ett fartyg maximalt får göra under en och samma SR, förutsatt att det dessutom har tillräckligt med rörelsepoäng.

Fartyg vars markörer bara tar upp en ruta girar som vanligt genom att du vrider markören inom den ruta den står i. Fartyg som tar upp två rutor girar så att bogrutan (den främre) står kvar i samma ruta efter giren. Fartyg som tar upp tre rutor girar runt den mittersta rutan. Såväl bog– som akterrutan hamnar sålunda i nya rutor.

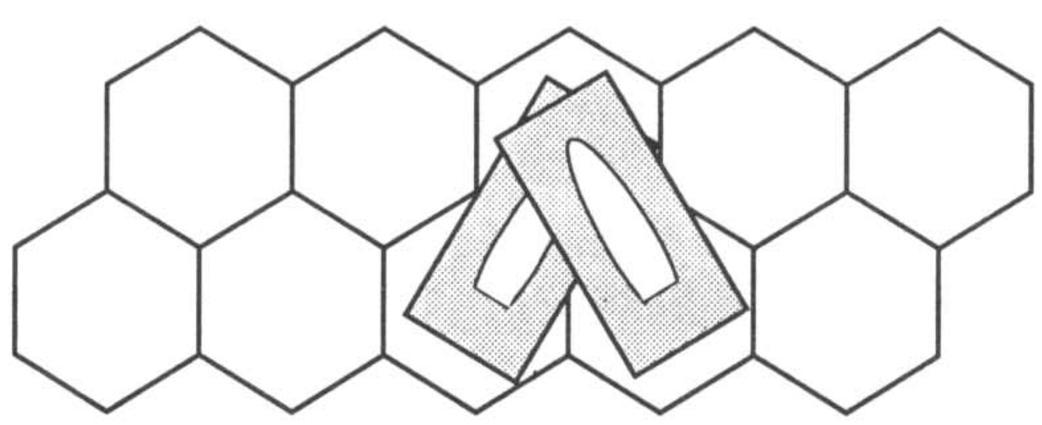
EXEMPEL

För att enklast förklara hur du antecknar fartygs förflyttning och sedan flyttar markörerna tar vi upp ett exempel:

SR 1: Karavellen *Fortitude* inleder en SR med vinden snett akterifrån (slör; 5 rörelsepoäng). Hon girar först 60° höger och har då 4 rörelsepoäng kvar. Hon seglar en ruta framåt och girar 60° därefter vänster. Hon har nu 2 rörelsepoäng kvar och flyttar en ruta framåt, för att slutligen gira vänster. Denna förflyttning antecknas "H 1 V 1 V" och kräver egentligen en manöverförmåga på minst 3, eftersom *Fortitude* har gjort tre girar.

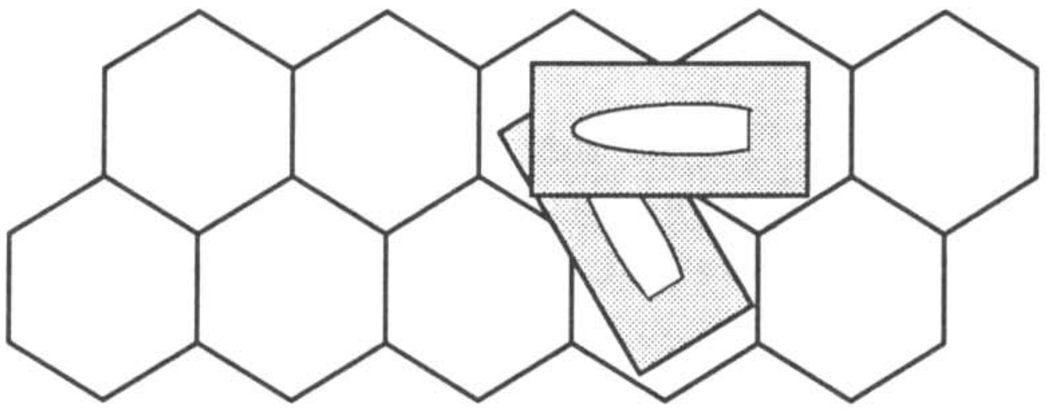


SR 2: Nu ligger vinden på babords bog (bidevind; 2 rörelsepoäng). Karavellen gör förflyttningen "V" och måste därefter stanna omedelbart trots att hon egentligen har 1 rörelsepoäng kvar. Rörelsepoängen med vinden rakt förifrån är dock 0, vilket innebär att den måste stanna omedelbart.

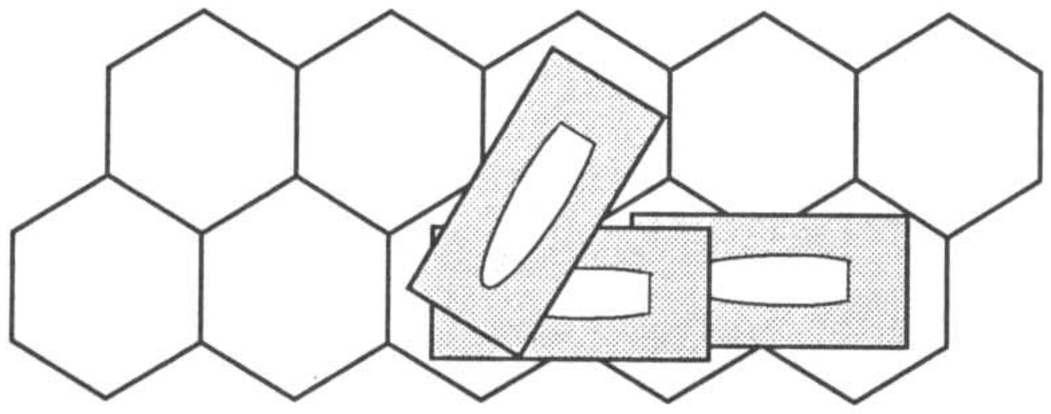


SR 3: Trots att karavellen har 0 rörelsepoäng får hon göra en gir, "V", och går därmed över på andra bogen.

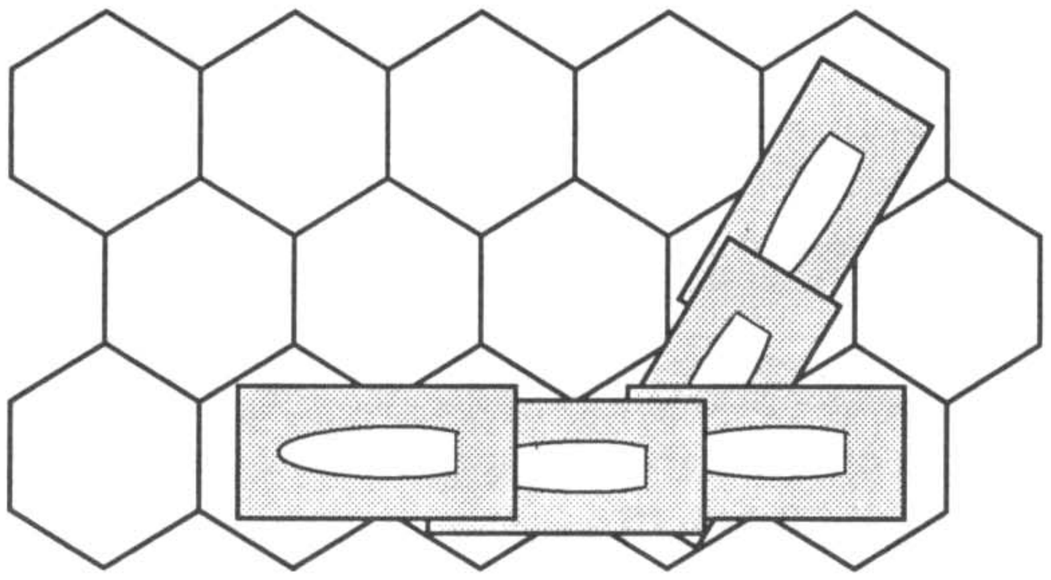
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



SR 4: Med vinden snett in på styrbords bog får *Fortitude* 2 rörelsepoäng. Förflyttningen blir "1 V".



SR 5: Slör = 5 rörelsepoäng. Förflyttningen blir "1 H 2". Trots att *Fortitude* har ett rörelsepoäng kvar får hon inte flytta ett steg till, eftersom hon bara har två rörelsepoäng bidevind. Hon skulle däremot ha fått gira en gång till i fall hon hade velat.



VINDAVDRIFT

Ett stillastående fartyg börjar efter ett tag driva med vinden. Detta sker efter att all vanlig förflyttning genomförts, och går helt enkelt till så att farrtyget flyttas en ruta i lä (d. v. s. åt samma håll som vinden blåser åt).

Fartygsmarkörer som består av tre rutor driver en ruta var tredje SR; markörer som tar upp två rutor driver en ruta varannan SR; och fartyg vars markörer endast tar upp en ruta driver en ruta varje SR.

Två fartyg som sitter ihop driver med den hastighet som det största av de bägge fartygen egentligen skulle drivit med.

KOLLISIONER

Om ett fartyg seglar in i ett annat med fören först (d. v. s. rammar), skall du slå normal rammningsskada (se nedan) på det träffade fartyget. Bägge fartygen måste dessutom omedelbart avbryta all förflyttning.

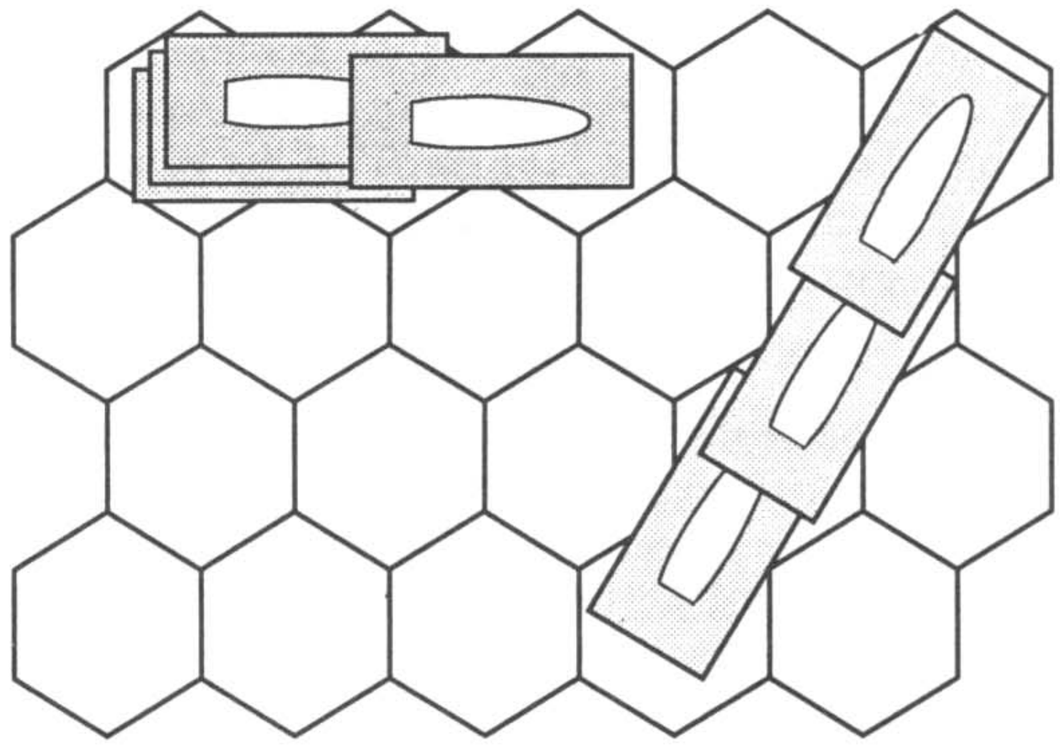
Om kollisionen däremot sker på annat vis (med aktern, bogen eller sidan först), slår du ingen skada, men bägge fartygen måste omedelbart avbryta all förflyttning den SR:n. Det är dessutom möjligt att borda.

Om två fartyg samtidigt skall flytta in i samma ruta, avgör ni slumpmässigt vem av er som kommer in först. Det andra fartyget kommer eventuellt att göra rammningsskada.

Ett fartyg som enligt loggboken skall gira och svänga aktern/fören in i en ruta som är upptagen får inte göra detta, utan avbryter all förflyttning och får inte flytta förrän nästa SR.

Att slå back i seglen

Om ni misstänker att två fartyg kommer att kollidera kan du ***slå back i seglen***, vilket innebär att du står still. Att på detta vis stå still ett steg kostar en rörelsepoäng. Se exemplet:



Exempel: Fortitude ***har 3 rörelsepoäng. Hennes förflyttning blir 'B B 1' för att undvika att kollidera med*** Tetaros, ***som flyttar '2'. Hade*** Fortitude ***flyttat '3' i stället hade ni med tärning avgjort vilket av fartygen som hade flyttat in i rutan där de möttes. Det andra fartyget hade gjort en normal rammningsattack, och bägge fartygen hade omedelbart stannat och inte flyttat mer.***

RAMMNING

Alla fartyg har ett rammningsvärde, oavsett om de har ramm eller ej. Om ett fartyg rammar ett annat måste du först räkna efter hur hög fart det har, d. v. s. hur många rutor det har flyttat innan rammningen sker. Du räknar enbart den förflyttning som skett sedan den senaste giren. Resultatet används som multipel till det rammningsvärde som finns i fartygstabellen. Multipeln kan inte bli lägre än x1 eller högre än x3.

Exempel: Ett fartyg med rammningsvärde 8 och som har flyttat '1 H 2' innan det rammar en fiende får det slutgiltiga rammningsvärdet 16 (8 samt en multipel på x2 för förflyttningen).

Från detta slutgiltiga rammningsvärde drar du bort det rammade fartygets ursprungliga skrovpoäng (d. v. s. antal skrovpoäng då det är helt oskadat) för att få fram skadan. Resultatet kan aldrig vara lägre än '1' eller högre än '10'. Skulle det vara lägre än 1, gör man ändå 1 i skada; är det högre än 10 gör man 10 i skada. Skadan dras bort både från det rammade fartygets skrovpoäng, från dess riggpoäng och från dess roddpoäng.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Om det rammande fartyget inte har ramm, tar det självt hälften så många poäng i skada som det rammade fartyget (avrunda uppåt).

Om två fartyg 'frontalkrockar' är det i första hand det fartyg som har ramm som anses ha rammat det andra fartyget. Om bägge fartygen har ramm är det i andra hand det fartyg med störst antal ursprungliga skrovpoäng. I tredje hand räknas det som om fartygen rammar varandra.

SKADA AV GRUNDSTÖTNINGAR

Ett fartyg som går på grund förlorar omedelbart 1T10 skrovpoäng och lika många riggpoäng. Varje SR efter den första slår du en ny T10; om detta resultat är lägre än eller lika med det första så har du kommit loss från grundet och kan fortsätta flytta som vanligt nästa SR. Är det högre sitter du kvar. Slog du '0' på det första slaget innebär detta att du inte kan ta dig loss utan hjälp utan måste bogseras bort eller vänta på eventuellt tidvatten.

Kättingar

Ett fartyg som seglar in i en bom eller kätting (spärrar ofta hamninlopp nattetid) anses ha råkat ut för en rammningsattack där du använder fartygets hastighet som hastighetsmultipel. Kättingens rammningsvärde varierar beroende på konstruktion, men en vanlig, grov järnkätting har rammningsvärde 10.

Du skall dock dessutom i samma veva göra en normal rammningsattack på kättingen för att se ifall den går av. Till din slutgiltiga rammningsskada lägger du resultatet av 1T10. Om summan är högre än kättingens rammningsvärde multiplicerat med fem, går kättingen av och ditt fartyg tar bara fjärdedels skada (avrunda uppåt). Annars tar du normal skada (och kommer dessutom inte förbi kättingen...).

Exempel: Galeassen Sankt Blottignidos diOliphanzia *seglar för fulla segel rakt in i Montagors hamn nattetid (har flyttat 536 steg i rad, vilket ger multipeln x3, vilket är max) — rakt in i hamnkättingen (rammningsvärde 10). Galeassen har 16 rammningspoäng (= rammningsskada 48) och slår '3' med 1T10. Resultatet blir '51', alldeles precis över 50 (10 x 5), och kättingen brister. Trots detta tar galeassen en fjärdedel av kättingens slutgiltiga rammningsvärde i skada (10 x 3 = 30; 30/4 ≈ 8).* Sankt Blottignidos diOliphanzia *tar alltså 8 skrovpoäng, 8 riggpoäng och 8 roddarpoäng i skada.*

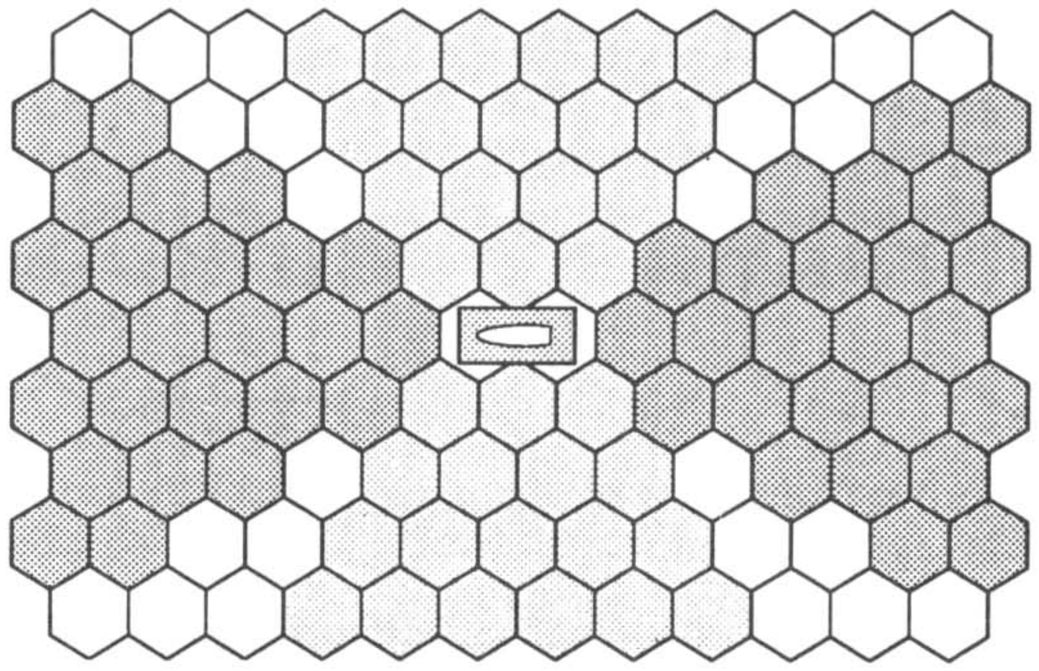
PROJEKTILFASEN

När du skjuter med ett projektilvapen skall du slå under den skjutande truppens anfallsvärde med 1T10. Till anfallsvärdet lägger du modifikationer för avstånd, ammunitionstyp och eventuellt sjögång (se Vindtabellen). Om resultatet är lägre än eller lika med den skjutande truppens anfallsvärde har du träffat och slår skada beroende på ammunitionstypen (se Skadetabellen).

Ett slag på '1' är alltid träff och '0' är alltid miss.

Eldområden

Alla vapen har ett eldområde om 60°. Vapnen kan vara riktade åt fyra olika håll: framåt, bakåt, åt styrbord eller åt babord. Se illustration.



Avståndsmodifikationer

Vapen	Avstånd i rutor mellan fartygen							
	0	1	2	3–4	5–6	7–8	9–15	16–25
Bågar	–1	–2	—	—	—	—	—	—
Armborst	–1	–2	—	—	—	—	—	—
Arbalest	+1	±0	–1	—	—	—	—	—
Ballista	+1	±0	–1	–2	—	—	—	—
Blida	—	—	–1	±0	–1	—	—	—
Katapult	—	—	—	–1	±0	–1	—	—
Trebuchet	—	—	—	—	–1	±0	±0	–1
Korpion	+2	+1	±0	±0	±0	±0	–1	–2

'—' betyder att det är omöjligt att träffa på detta avstånd; inte ens med en etta.

Ammunitionsmodifikationer

Ammo	Mod.	Vapen
Pil	+1	Båge, Armborst, Arbalest
Kula	±0	Ballista, Blida, Katapult, Trebuchet, Korpion
Länkskott	–1	Ballista, Korpion
Nålhagelbomb	–2	Blida, Katapult
Brandbomb	–2	Blida, Katapult
Sten	–1	Blida, Katapult, Trebuchet
Druvhagel	±0	Ballista, Korpion

SKADA

I tabellerna nedan framgår vilken tärningskombination du skall använda vid olika vapen och ammunition. För ballista, blida och korpion slår du bara på den ena tabellen (som anfallare väljer du vad du siktar på); för katapulter och trebucheter slår du på bägge tabellerna (projektilen går genom riggen och träffar därefter skrovet).

Specialfall

- ARBALEST. Försvararen måste ta bort *en* av sina markörer, han väljer dock själv vilken.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

- NÅLHAGELBOMB. Slå 1T6. Försvararen måste ta bort så många markörer eller roddpoäng, han väljer själv vilket. *Exempel: En nålhagelbomb gör 4 i skada. Försvararen kan då ta bort 4 markörer, ta bort 4 roddpoäng, eller 2 markörer och 2 roddpoäng, o. s. v.*
- DRUVHAGEL. Slå 1T2. Försvararen måste ta bort så många markörer, han väljer dock själv vilka.
- BRANDBOMBER. Slå 1T10. Om tärningsresultatet är 5 eller under har brand uppstått (se 'Brand ombord' nedan), om resultatet är 6 eller över har elden inte fått fäste och ingen brand uppstår.

Skadetabell — skrov

Ammo	Ballista	Blida	Katapult	Trebuchet	Korpion
Kula	1T4	2T6	2T10	4T10	2T10
Länkskott	1T2	—	—	—	2T6
Sten	—	2T6	2T10	4T10	—

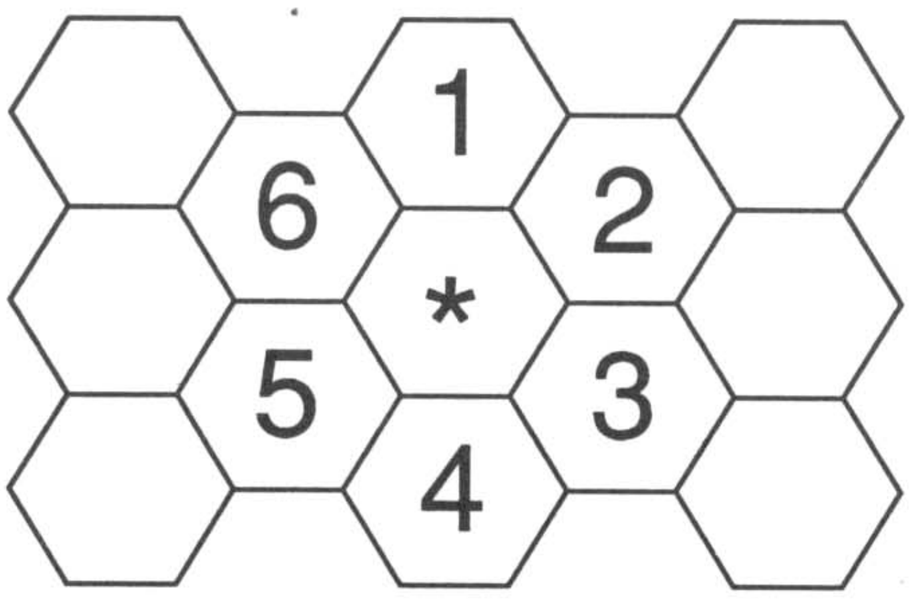
- Om skadan blir en jämn siffra (2, 4, 6, etc) måste försvararen ta bort 1T2–1 truppmarkörer, han väljer dock själv vilken.
- För varje etta man slår (gäller ej ballista) innebär detta att man träffat en krigsmaskin ombord på fiendefartyget. Denna skada dras i detta fall *inte* från skrovpoängen, utan förstör automatiskt en krigsmaskin, försvararen väljer själv vilken (har han inga gör skottet skada på skrovet som vanligt). *Exempel: Om man när man slår skada för en blida slår en etta och en fyra, innebär detta att en krigsmaskin förstörs samt att skrovet tar fyra poäng i skada.*
- En spelare med ett roddfartyg får själv fördela de poäng han tar i skada på skrovet mellan åror och skrov. *Exempel: en roddargalär får 5 poäng i skada. Spelaren väljer då att dra bort tre skrovpoäng och två roddpoäng.*

Skadetabell — rigg

Ammo	Ballista	Blida	Katapult	Trebuchet	Korpion
Kula	1T4–3	1T2	1T8	1T20	1T6
Länkskott	1T2–1	—	—	—	2T6
Sten	—	1T2	1T8	1T20	—

MISSAR MED PROJEKTILVAPEN

Det finns alltid en uppenbar risk för att en projektil från en slungmaskin (blida, katapult och trebuchet) missar det avsedda målet. Om projektilen missar, slå 1T6 och kolla på bilden för att ta reda på var den slår ned:



BRAND OMBORD

Om det börjar brinna ombord, antingen på grund av brandbombsträff, en besvärjelse eller att en brännare kommit i närheten, skall du omedelbart slå 1T10 och anteckna resultatet, som kallas eldvärde (EV). För varje följande SR ökar EV med 1.

För varje SR som fartyget brinner förlorar det EV riggpoäng samt EV/2 skrovpoäng på grund av elden (avrunda uppåt). När skrovpoängen når 0 är skeppet bortom all räddning och sjunker inom 2T10 SR (brännare: 4T10 SR).

Du kan givetvis försöka släcka elden. Du slår då 1T6 och lägger till antalet enheter/truppmarkörer som ägnar sig åt att släcka. Om resultatet är högre än eller lika med EV släcks branden inom den pågående stridsrundan, annars fortsätter den som vanligt. Markörer/enheter som släcker brand får inte vara inblandade i närstrid. *Brännare kan aldrig släckas.*

Så fort ett fartyg får EV 15 räknas det som om alla angränsande rutor träffas av en brandbomb varje SR. Detta fortsätter ända tills fartyget sjunker.

BORDNINGSFASEN

Här beskrivs en förenklad variant av bordning som används under större sjöslag för att inte bromsa upp spelet allt för mycket. Vill du rollspela ett äntringsföretag, eller om det bara är ett fåtal fartyg inblandade i sjöslaget, är det kanske bättre att du använder dig av de mer detaljerade bordningsreglerna som återfinns nedan.

I den förenklade bordningen använder du samma tidsskala som i övriga sjöslaget (1 SR = 1 minut). Bordning kan ske så fort två fartyg hamnar intill varandra och den ene spelaren klargör att han vill borda den andre (om bägge vill borda varandra slår ni 1T10 var — högst vinner och blir anfallare). Den som bordar kallas hädanefter anfallare, den som blir bordad försvarare.

Vid storskalig bordningsstrid använder ni inte några fartygsplaner eller truppmarkörer, utan det räcker med att hålla räkningen på hur många enheter man har kvar.

Det finns fem olika slags enheter. Matroser utgörs av alla slags matroser, d. v. s. det som anges under 'Besättning' på skeppsformuläret. Krigare utgörs av alla slags vanliga soldater, otränade (dåliga) marinsoldater och pirater samt maskinskötare. Elitkrigare är Normala och Bra marinsoldater och pirater samt piratankor och gråalvernas akvabellister. Enheterna har följande värden:

	Anfalls-värde	Försvars-värde	Anm.
Matroser	2	3	Fiskare, sjömän, etc.
Krigare	3	3	Soldater, vanliga pirater
Elitkrigare	4	4	Marinsoldater, hemska pirater
Båg–/armborstskyttar	3	2	Får slåss 2 ggr varje SR
Ballistor	6	5	Får bara slåss varannan SR

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Striden börjar med att du som anfallare väljer ut en äntringsstyrka bland dina truppmarkörer. Därefter gäller det att lyckas haka sig fast i motståndarfartyget (behövs ej om fartygen har kolliderat); slå 1T10 och lägg till antalet truppmarkörer i äntringsstyrkan. Om summan av detta är högre än försvararens sammanlagda antal enheter har du lyckats kroka dig fast. Om du misslyckas fortsätter sjöstriden som vanligt, annars går du vidare:

Du slår 1T10 för var och en av äntringsstyrkans enheter. Om värdet är lägre än eller lika med enhetens anfallsvärde måste försvararen ta bort en av sina enheter efter det att den försvarat.

Därefter slår försvararen 1T10 för var och en av sina enheter, alltså även de som just har blivit eliminerade (dock inte de han har förlorat i tidigare SR). Om värdet är lägre än eller lika med försvarsvärdet måste anfallaren omedelbart ta bort en av sina enheter. Därefter tar försvararen bort sina förluster.

Spelarna väljer själva sina förluster; man kan inte sikta på en speciell motståndare. Anfallaren får dock endast ta bort de enheter som ingår i äntringsstyrkan.

Ni upprepar ovanstående procedur en gång varje SR. Fartygen får varken flytta eller gira under tiden de är hophakade, vilket innebär att de kommer att börja driva.

I början av varje bordningsfas får försvararen försöka haka isär fartygen; 3 eller lägre med 1T10 så lyckas han. Som anfallare får du i så fall välja mellan att försöka haka ihop fartygen igen (4 eller lägre med 1T10) eller låta äntringsstyrkan stanna kvar ombord på fiendefartyget och kämpa vidare.

Om du i början av en bordningsfas väljer att avbryta anfallet och kalla hem din äntringsstyrka, får försvararen ett 'frislag', d. v. s. han får slå ett anfallsslag för var och en av sitt fartygs enheter utan att du som anfallare får slå tillbaka. Du måste dessutom försöka haka isär fartygen (5 eller lägre med 1T10), annars kan försvararen välja att bli anfallare i stället.

Erövrade fartyg

Ett fartyg som du erövrar genom äntring kan övertas och användas av dig i den fortsatta striden. Du måste dock först föra över tillräckligt mycket ny besättning (se Fartygstabellen) för att fartyget skall kunna bli manöverdugligt plus eventuellt en truppmarkör för att eventuella fångar skall kunna hållas i schack.

För att kunna erövra ett fartyg krävs antingen att försvararen ger upp eller att alla hans truppmarkörer slås ut samt att du som anfallare går ombord på det med egna truppmarkörer.

Erövrade krigsmaskiner kräver nya krigsmaskinister.

REPARATIONER

Ett fartyg som inte gör någonting annat än seglar rakt fram (eller ligger still) får varje SR reparera en skrovpoäng eller en riggpoäng.

OMLADDNING

Laddningstiderna för de olika vapnen är i sjöstrid:

Bågar & armborst: .....0 SR
Arbalest: .....0 SR
Ballista: .....1 SR
Blida: .....1 SR
Katapult: .....2 SR
Trebuchet: .....3 SR
Korpion: .....2 SR

'0 SR' innebär att du får skjuta med dessa vapen en gång varje SR. '1 SR' innebär att man får skjuta varannan, etc. För att ladda om krävs att en truppmarkör enbart är sysselsatt med att ladda om (en bågskytte– eller krigsmaskinistmarkör som är inblandad i närstrid får alltså inte ladda om).

EFFEKT AV SKADOR

Skrovet

När skrovpoängen når 0 börjar fartyget springa läck så pass mycket att det börjar sjunka. Det tar lika många SR som fartyget hade skrovpoäng från början innan det sjunker. Ett fartyg som oskadat har 12 skrovpoäng sjunker alltså efter 12 SR.

Riggen

För varje hel riggkolumn som slås ut förlorar fartyget 1 rörelsepoäng i alla vindbäringar (endast segeldrift), plus 1 manöverpoäng. Manöverpoängen kan dock inte bli 0 förrän samtliga riggkolumner slagits ut. När du förlorar riggpoäng måste du fylla en hel kolumn innan du börjar ta skada i nästa.

Åror

För varje hel kolumn med roddpoäng som slås ut förlorar fartyget 1 rörelsepoäng i alla vindbäringar (endast årdrift), plus 1 manöverpoäng. Manöverpoängen kan dock inte bli 0 förrän samtliga roddkolumner slagits ut. När du förlorar roddpoäng måste du fylla en hel kolumn innan du börjar ta skada i nästa.

Besättning

Du måste alltid ha en matrosmarkör för varje mast kvar för att kunna manövrera fartyget. För varje mast som saknar en matrosmarkör förlorar fartyget 1 manöverpoäng. Manöverpoängen kan dock inte bli 0 förrän samtliga master saknar matrosmarklörer. Observera att detta även gäller vid bordning (ta inte för många matroser i äntringsstyrkan...).

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DETALJERAD BORDNING

När två fartyg på den stora spelplanen kommer i angränsande rutor kan du börja använda dig av fartygsplanerna. Bordning kan ske på två vis — antingen genom att du klättrar ombord på fiendeskeppet eller genom att äntergastar svingar sig över med hjälp av linor i riggen.

TIDSSKALA VID BORDNING

Vid bordning går du ifrån den vanliga tidsskalan för sjöslag och använder den 'vanliga' tidsskalan för strid (1 SR ≈ 5 sekunder). Om detta sker som en del i ett större sjöslag måste ni bryta av bordningsstriden var tolfte SR för att flytta fartyg runt omkring samt eventuellt också skjuta projektiler på de inblandade fartygen.

Varje bordnings-SR (om 5 sekunder) består av följande steg:

- Äntergastar svingar sig/klättrar över till fiendeskeppet
- Övrig förflyttning
- Projektilvapen avfyras
- Anfallaren anfaller
- Försvararen försvarar
- Förluster plockas bort
- Omladdning

ÄNTRING À LA ERROL (MED ÄNTERGASTAR)

När man svingar sig över till fiendeskeppet med hjälp av linor i riggen gör man enligt följande:

Varje truppmarkör som skall svinga sig över till fiendeskeppet (kan stå var som helst på det egna fartyget) skall slå 1T10. Om slaget är lägre än eller lika med truppens bordningsvärde så har den lyckats och får landa var som helst på fiendeskeppet (dock måste man landa i en tom ruta). Man får flytta genom (=över) motståndarens markörer.

ÄNTRING MEDELST KLÄTTRING

En markör som skall klättra ombord på fiendefartyget skall slå 1T10. Om resultatet är lägre än eller lika med truppens bordningsvärde så har den lyckats klättra ombord på det andra fartyget. Den äntrande markören måste när SR:n börjar stå framme vid sin egen reling, och om äntringen lyckas hamnar den i motsvarande ruta på fiendefartyget, närmast relingen. Om det stod en fiendemarkör i den rutan måste den flytta på sig. Är det fullt i alla angränsande rutor får man flytta undan markörer i dessa rutor också. Man får dock inte flytta markörer upp– och nedför trappor på detta vis. Är det helt omöjligt att flytta undan markören/-erna som stod i bordningsrutan så måste man ta bort den/dem (den/de kastas överbord och krossas mellan fartygssidorna).

Följande modifikationer till bordningsvärdet gäller när man skall klättra över (man lyckas alltid med en bordning med en etta och misslyckas alltid med en tia):

Fiendefartyget högre än det egna fartyget:	–1 för varje steg
Fiendefartyget lägre än det egna fartyget:	+2 för varje steg
Änternät på fiendefartyget:	–1
Fiendemarkör i rutan dit man ska:	–1
Om det egna fartyget har rammat fiendefartyget:	+2

Om äntringen misslyckas står markören kvar på det egna fartyget och får inte göra något annat den SR:n.

ÖVRIG FÖRFLYTTNING

Varje markör får flytta maximalt två rutor per SR. Man får inte gå igenom en ruta där det står en fientlig markör. Det kostar 2 steg att gå uppför eller nedför en trappa. Det kostar 2 steg att hoppa nedåt ett steg.

STRID MED PROJEKTILVAPEN

Många fartyg medför bågskyttar, armborstskyttar eller andra projektilvapen. Dessa är ofta mindre truppenheter med lågt truppvärde. Dessa projektilvapen går inte att skydda sig emot. Om de träffar en motståndare förlorar denne automatiskt ett poäng från sitt truppvärde.

Projektilstrid innan bordning sker på samma vis som då man skjuter i sjöstrid. Den enda skillnaden är att anfallaren nu får sikta på enskilda markörer. Det måste finnas en oskymd siktlinje mellan skytt och mål (d. v. s. man kan inte skjuta över eller genom markörer).

Tänk på att arbalester, ballistor och korpioner som använts tidigare under SR:n inte har hunnit laddas om.

Endast maskiner som står uppe på däck (och som därmed syns på fartygsplanen) kan användas. För blidor och tyngre vapen måste det stå en maskinskötarmarkör i en angränsande ruta för att den skall kunna användas; för arbalest och ballistor kan vilken sorts truppmarkör somhelst användas. Denna markör får inte befinna sig i närstrid, däremot kan den ingå i en stapel som deltar i närstrid (den får då inte ta förluster eller slå några försvarsslag).

Avståndsmodifikationer

Vapen	Avstånd i rutor mellan skytt och mål					
	1	2–3	4–6	7–9	10–15	16–20
Armborst	+1	±0	–1	–2	–3	–4
Båge	±0	–1	–2	–3	–4	–5
Arbalest	+1	+1	+1	±0	±0	–1
Ballista	+1	+1	+1	+1	+1	±0
Korpion	+2	+2	+2	+2	+2	+1

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SKADA AV PROJEKTILER VID BORDNING

Armborst och bågar: 1
Arbalest: 1T2
Ballistor och korpioner:
Vanliga kulor: 1T4
Druvhagel: 2T4
Länkskott: 1T6

Skjuter man kulor eller länkskott kan man välja att rikta dessa mot fiendefartygets krigsmaskiner. Om man i så fall slår en skada på '4' respektive '6' innebär detta att man lyckats slå ut krigsmaskinen samt gör 1T2 i skada på maskinskötarmarkören. Slår man lägre gör man halv skada på maskinskötarmarkören (avrunda uppåt).

Specialfall

- ARBALEST. Försvararen måste ta bort resultatet från truppvärdet för *en* av sina markörer, han väljer dock själv vilken.
- NÅLHAGELBOMB. Slå 1T10. Försvararen måste dra bort resultatet från sina markörers truppvärden, han fördelar dock själv vilka markörer som förlorar hur mycket. *Exempel: En nålhagelbomb gör 8 i skada. Försvararen kan då låta en markör ta 8 i skada, eller 8 markörer ta 1 i skada, eller 4 markörer ta 2 i skada, o. s. v.*
- DRUVHAGEL. Slå 2T4. Försvararen måste dra bort resultatet från truppvärdet för *en* av sina markörer, han väljer dock själv vilken.

STRID

När truppmarkörer står i angränsande rutor får de slåss i närstrid. Anfallaren slår alltid först (med anfallare räknas en truppmarkör som befinner sig ombord på ett fientligt fartyg). För att lyckas med anfallet måste denne slå lika med eller under sitt anfallsvärde med 1T10. Om anfallet lyckas förlorar den anfallna truppen en poäng från sitt truppvärde. Om försvararen lyckas slå lika med eller under sitt försvarsvärde med 1T10 förlorar anfallaren ett poäng från sitt truppvärde. Försvararen får försvara sig även i fall dess truppvärde sjunker till 0 efter anfallet, men tas därefter bort ur striden.

Modifikationer i närstrid

Den enda modifikation som finns är att en försvarare eller anfallare som befinner sig högre upp än sin fiende får +2 på sitt försvars– respektive anfallsvärde.

ATT STAPLA TRUPPMARKÖRER

Normalt har fartyg fler än en truppmarkör ombord. Ett fartyg kan maximalt bära med sig lika många truppmarkörer som dess värde under rubriken 'Trupp' på skeppsformuläret anger. Detta betyder dock inte att anfallande truppmarkörer inte får plats ombord, utan styr bara hur många soldater som kan leva ombord på fartyget under normala förhållanden.

I vissa situationer kan det löna sig att stapla två truppmarkörer i samma ruta (aldrig fler än två). När en stapel är inblandad i strid gäller följande regler:

- Vid anfall anfaller markörerna i en stapel separat, man slår alltså ett slag för varje markör i stapeln. De får anfalla motståndare i olika rutor om de vill.
- Vid försvar får markörerna i en stapel försvara gemensamt, d. v. s. man får använda deras sammanlagda försvarsvärde. Detta kan man dock endast göra om stapeln bara anfalls från en enda ruta. Man får dock försvara separat om man vill (detta *måste* man göra om stapeln anfalls från mer än en ruta).
- Det är alltid den som sköter fartyget där striden utspelar sig som väljer vilken/vilka markörer i en stapel som förlorar truppvärde, både i sina egna och i motståndarens staplar.
- Vid äntring måste varje truppbricka slå ett enskilt slag för att se om deras bordningsförsök lyckas.
- Om en stapel träffas av en projektil väljer den träffade spelaren vilken eller vilka markörer som skall förlora truppvärde. Man får alltså fördela skadan på flera markörer.
- Du får aldrig stapla i rutor med exempelvis en mast eller annat föremål.

SKADA AV RAMMNING

Den skada som en regelrätt rammning gör på ett fartyg lastat med trupp är katastrofal. Spelteknisk får det följande effekt: den rammade spelaren slår 1T10 för var och en av sina markörer. Blir resultatet '9' eller '0' betyder det att den markören automatiskt dör och tas ur spel.

Inga markörer får stå i en ruta som gränsar till det ställe där rammen träffade när bordningen börjar. Bordande truppmarkörer för +2 på sitt bordningsvärde om de skall borda ett rammat fartyg.

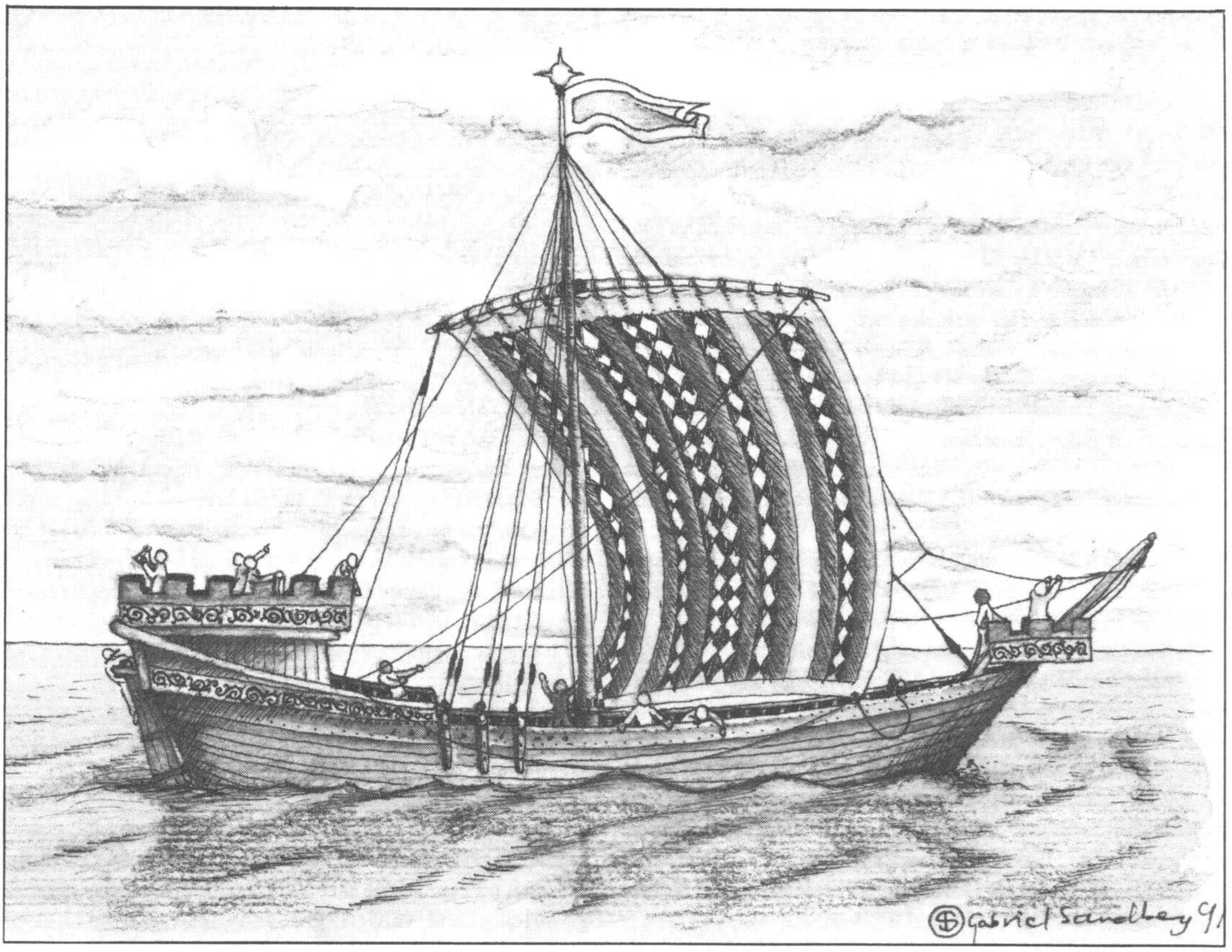
OMLADDNING

Laddningstiderna är annorlunda vid bordning och sjöslag, eftersom man använder en annan tidsskala. Laddningstiderna för de olika vapnen är vid bordning:

Bågar: .....0 SR
Armborst: .....3 SR
Arbalest: .....12 SR
Ballista: .....24 SR
Korpion: .....36 SR

'0 SR' innebär att man får skjuta med dessa vapen en gång varje SR. '3 SR' innebär att man får skjuta var fjärde, etc. För att ladda om krävs att en truppmarkör enbart är sysselsatt med att ladda om (en bågskytte– eller krigsmaskinistmarkör som är inblandad i närstrid får alltså inte ladda om).

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



ATT ROLLSPELA ETT SJÖSLAG

Om rollpersonerna deltar i sjöslaget vid projektilstrid, äntring, etc., är det naturligtvis ingenting som hindrar att han använder sina individuella färdigheter och FV:n, exempelvis vid bordning och strid. Ett alternativ är att låta RP:n få en egen markör för att man skall se var han befinner sig. När han konfronteras med fiendemarkörer använder man då det vanliga närstridssystemet som beskrivs i grundreglerna.

Ett annat alternativ är att han får agera ledare för ett antal andra sjömän så att dessa tillsammans bildar en truppmarkör, eller att han ingår som en del i exempelvis en marinsoldatstrupp.

ATT ENBART ANVÄNDA BRÄDSPELET

Om du vill kan du använda brädspelsreglerna endbart för att simulera sjöslag och konfrontationer till havs som ligger helt vid sidan om det vanliga rollspelet. För att spelet skall ske på något så när jämna villkor för alla inblandade måste ni då bestämma er för en fast summa som ni får 'köpa' era styrkor för. Hur mycket ett fartyg eller en truppmarkör kostar finns angivet i fartygs– och trupptabellerna.

På detta vis får ni individuella trupper skapade utifrån samma grundförutsättningar.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HAVSMAGI

”VÅR GALÄR HADE under en halvtimmes tid närmat sig den stillaliggande feliciska galären. Det var en vacker dag, varmt som i Inferno och klarblå himmel. Inte ett moln så långt ögat kunde se. På däcket på vår galär gjorde sig våra soldater redo för strid, för även om den feliciska galären hade legat stilla var det troligt att den var bemannad med ett aktansvärt antal soldater. Mina farhågor besannades, ty nu när vi nästan hade nått inom räckhåll för våra bågar kunde man se hur det började glänsa av rustningsmetall ombord på fartyget, som dock fortfarande låg helt stilla. Jag tittade ned på våra roddare som dröp av svett och inte fanns det någon vind som ville svalka dem. Det var då det hände.

Först kom vinden som en lätt bris, men på bara några sekunder hade den ögat till stormstyrka. Jag höll mig fast i relingen och blickade bort mot den feliciska galären, på vars fördäck jag nu kunde se stormens orsak, en grupp havsmagiker. I samma ögonblick som jag såg dem bröt helvetet löst. En gigantisk våg sköljde över däck och jag såg hur flera av mina kamrater sköljdes över bord. För några sekunder hade jag tappat koncentrationen och det var då den kom flygande genom luften — den stora bollen av eld som slet loss min högra arm och som följdes av ytterligare ett tiotal eldklot. På bara några sekunder hade båten förvandlats till ett brinnande inferno, och det var bara att försöka lämna båten. Det sista jag minns är hur jag ser att stormasten faller mot mig, och sedan blir allting svart.”

— Humbar Thag,
krunsk krigsfånge i Felicien år 613 eO

HISTORIA

När man började resa på haven fick man alltid hoppas på gott väder och tur med vindarna. Ibland kunde man försenas flera veckor bara för att vindarnas gudar inte behagade släppa på snöret om sina vindsäckar. Detta kunde resultera att vissa färskvaror förstördes, allt till förtret för de som seglade på haven. Eller, troligtvis i många härskares ögon ännu värre, kanske vindens gudar inte var på ens sida vid sjöslagen. En sådan sak kunde leda till smärtsamma förluster, både av mannar och kapital.

Vid den här tiden hade magin börjat vakna och det hade växt fram ett antal magiskolor som profilerade sig på olika sätt. En mycket rik härskare i ett av Kopparhavets länder (vilket är sedan länge glömt) insåg att man skulle kunna använda dessa övernaturliga inslag för att förbättra förutsättningarna till sjöss. Därför gav han sin oerhört skicklige hovmagiker i uppdrag att skapa en magi som lämpade sig för bruk på havet, både i strid och för mer praktiska vardagsändamål. Denne magiker började undersöka vilka besvärjelser som skulle kunna vara lämpliga och valde sedan ut de som lämpade sig bäst från de olika skolorna.

Efter många år hade han satt ihop grunderna för det som i dag kallas för havsmagi. Han hade tagit hänsyn till de flesta möjliga användningsområdena, men lagt tonvikten på vind– och krigsmagi. Utvecklingen av magiskolan har sedan dess gått framåt och ett antal besvärjelser som inte fanns med från början har dykt upp och införts i skolan, ett fåtal helt unika för just havsmagin. Under årens lopp har ett antal akademier dykt upp runt Kopparhavet. De två mest kända är den i Montagor och den som ligger i Feliciens huvudstad Tyros. Båda hyser alltid omkring 100 elever. Nu (på 610-talet eO) har vi nått ett stadie där de flesta nationer har ett antal havsmagiker i tjänst, främst på sina större krigsfartyg och givetvis på flaggskeppen.

MAGIN

Magiskolan är i stort sett ett hopkok av ett stort antal av de nu existerande magiskolorna. Man har helt enkelt tagit de besvärjelser som verkat användbara och modifierat dem på ett sådant sätt att de skall passa ihop med de grundläggande värderingar och tankegångar som en havsmagiker lär sig vid sin utbildning. (Detta är givetvis nödvändigt eftersom olika magiskolor har olika grundläggande värderingar. En nekromantiker kan ju inte lära sig animistbesvärjelser, men besvärjelser från båda dessa skolor ingår i magiskolan havsmagi).

Havsmagin är skapad och tillrättalagd för att fungera så bra som möjligt till havs, vilket givetvis hämmar den något på land. En havsmagiker som lägger besvärjelser till havs får alltid den första och den femte effektgraden utan extra PSY-kostnad. (Kostnaden för en besvärjelse är dock alltid minst 1 PSY-poäng). Däremot kostar det dubbelt så mycket för en havsmagiker att lägga en besvärjelse när han befinner sig på land. Kostnaden för besvärjelser är normal om de läggs i direkt närhet till vatten, t. ex. vid en insjö eller vid en flod.

Havsmagin förekommer främst i trakterna kring Kopparhavet, även om man kan hitta havsmagiker på andra platser runt om på Altor. (Då har de dock oftast studerat vid någon av havsmagiakademierna vid Kopparhavet). Det ledande landet inom havsmagin är, kanske inte helt överraskande, Felicien. Man har dock observerat liknande inriktingar inom magin både söderut och österut, framför allt är Ormsjöns vindvävare vida berömda. Huruvida dessas förmåga är kopplad till havsmagin vet man dock inte riktigt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

BESVÄRJELSER

I magiskolan Havsmagi ingår de besvärjelser som räknas upp nedan. Vissa av dem finns bara beskrivna i *DoD Magi* och inte i grundreglerna och vid dessa ges en kort förklaring till vad de innebär.

Efter varje besvärjelsenamn anges om den är Allmän (A) eller kräver specialisering (se nedan). "Vv" anger att det krävs vindvävarspecialisering, "Vå" för vågmästarspecialisering och "K" för Krigsmagikerspecialisering. Därefter anges under vilken magiskola besvärjelsen beskrivs. De som är **fetstilta** är helt nya och beskrivs i slutet av detta kapitel.

Dessutom kan havsmagiker lära sig alla allmänna besvärjelser. De brukar främst lära sig ANTIMAGI och BESKYDDARE.

BRO — Skapar en magisk landgång/änterbrygga. (K; Elementarmagi/10)
DIMMA (Vv; Animism/15)
ELD (K; Elementarmagi/6)
ELDSKYDD (A)
EXPLOSION (K; Elementarmagi/11)
FANATISM (K)
FRAMMANA/SKICKA BORT SYLF (Vv; Elementarmagi/9)
FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIN (Vå; Elementarmagi/9)
GASMOLN — Skapar ett i många fall giftigt gasmoln. Ju högre effektgrad, desto farligare gift. (K; Nekromanti/1+)
JÄTTEVÅG — Skapar en gigantisk våg. (Vå; Elementarmagi/12)
KNÄCKA (K; Elementarmagi/6)
LJUS (K; Elementarmagi/3)
MÖRKER (K; Elementarmagi/3)
NEDKALLA ÅSKVIGG (A; Animism/6)
REGNKONTROLL (A; Animism/13)
SKAPA RUNVIND (Vv)
STÖRTVIND — Skapar en kraftig luftstöt som kan välta föremål. (Vv; Elementarmagi/6)
TILLKALLA och TALA MED DELFINER (Vå; Animism/2 resp. 5)
VATTENANDNING (Vå; Mentalism/7)
VATTENVÄG — Gör så att man kan gå på vatten. (A; Elementarmagi/10)
VINDKONTROLL (A; Animism/11)
VÄDERFÖRUTSÄGELSE — Precis vad det låter som. (A; Animism/8)
VÄDERKONTROLL — Kan kontrollera allt slags väder genom långa och invecklade ritualer. (Vv; Animism/19)

HAVSMAGIKERN

Havsmagiker är ett ganska vitt begrepp då det inom havsmagin finns ett antal förgreningar (precis som i elementarmagin). Den grundläggande utbildningen är dock samma för alla. De flesta som väljer att bli havsmagiker har växt upp vid och hela tiden haft en mycket intim kontakt med havet och vädergudarna. Troligtvis har de även drivits av nyfikenhet att ta kontakt med havet och slagit in på banan som havsmagiker för att kunna vara nära det element som de själva älskar. Alla havsmagiker får som sagt samma grundläggande utbildning, men när den är fullbordad är det dags att välja specialisering. Specialinriktningarna är vindvävare, vågmästare eller krigsmagiker.

Vindvävarens främsta uppgift är att se till att det fartyg han befinner sig på ständigt har gynnsamma vindar och i strid bör han dessutom i viss mån kunna motarbeta motståndarna på ett effektivt sätt. Han skall även fungera som ett slags väderspåman, och i största möjliga mån försöka förändra vädret till det bättre. Detta kan anses vara den absolut största och viktigaste kategorien havsmagiker.

Vågmästaren är en mer offensiv havsmagiker som försöker kontrollera havets makter och då i första hand vattnet självt. Han kan med sina besvärjelser skapa gigantiska vågor som sköljer över fiendefartygens däck och spolar bort deras soldater. Dessutom har han alltid någorlunda stora kunskaper i vindväveri och kan därför delvis ta över vindvävarens ansvar.

Krigsmagikern lär sig den sorts besvärjelser som kan skada fiendens fartyg och skydda det egna skeppet.

Som person är havsmagikern oftast väldigt medveten om sin egen makt och betydelse och brukar inte ha så mycket till övers för slavar och dylikt patrask. Han är i allmänhet en ensamvarg som inte umgås särskilt mycket med den övriga besättningen ombord på det fartyg där han arbetar, förutom kaptenen och de andra höga officerarna med vilka han kan tänkas dinera. I varje fall vågmästaren är extremt knuten till elementet vatten och älskar det över allt annat. Vindvävaren och krigsmagikern tenderar oftast inte till några extrema fascinationer även om de både givetvis är synnerligen förtjusta i vatten och vindvävaren är dessutom givetvis intresserad av vindarna.

YRKESBESKRIVNING

Havsmagikern beskrivs ingående ovan. De har samma grundegenskapskrav som vanliga magiker.

Yrkesförmåga: Havsmagikern har ingen särskild yrkesförmåga förutom att han kan lära sig de besvärjelser som ingår i magiskolan Havsmagi. Vilka besvärjelser som behärskas avgörs av specialiseringen (se ovan).

Möjliga yrkesfärdigheter: Som Magiker, utom Djurhelning, Drogkunskap, Giftkunskap, Kunskap om demoner, Kunskap om odöda och Örtkunskap. Möjliga yrkesfärdigheter är också Havsgeografi, Navigera, Sjökunskap, Knopar och Spå väder.

Färdighetskrav: Havsgeografi 10, Spå väder 10 (om vindvävare), Havsmagi 5 och en eller flera besvärjelser till FV 5.

Lön: 50 sm/lagd effektgrad, dock minst 300 sm/lagd besvärjelse

HAVSMAGIKERN SOM ROLLPERSON

Om man vill ha en havsmagiker som rollperson rekommenderas att rollpersonen vid skapandet har uppnått minst Mogen ålder. För att bli havsmagiker gäller som

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

krav vad det gäller inträdesprov och liknande som för vanliga magiker.

(DoD Magi: Det finns inga särskilt karakteristiska egenheter just för havsmagikern, men om du vill att rollpersonen skall ha sådana kan du använda de som finns för animisten (om rollpersonen är en vindvävare) eller de som finns för elementarmagiker (om rollpersonen är vågmästare). Givetvis måste vissa av egenheterna modifieras något.)

Om någon av spelarna väljer att göra en havsmagiker gör detta troligtvis sjöslag och liknande betydligt intressantare. Dessutom kan det garanterat ge upphov till flera spännande äventyr.

När man köper besvärjelser till en havsmagiker räknar man med att han först gått igenom den grundläggande utbildningen och sedan eventuellt valt att specialisera sig. Minst hälften av de bakgrundspoäng som används för att köpa besvärjelser måste användas till de allmänna havsmagibesvärjelserna. De övriga poängen får användas till specialinriktningens karaktärsbesvärjelser och vanliga allmänna besvärjelser.

HAVSMAGINS ANVÄNDNING

Havsmagin har som sagt ett mycket brett användningsområde. Den kan användas i strid och på långa färder för att öka hastigheten och säkerheten under fartygens färder över vattnet. I detta avsnitt ska vi gå in lite närmare på hur besvärjelserna kan användas på bästa sätt i spel.

De grundläggande besvärjelserna är de som handlar om att ha kontroll över vinden. Beroende på vilken styrka och riktning vinden har så förkortas restiden. Att restiden förkortas med mer än 50% är ovanligt, även om man kan framkalla så kraftiga RUNVINDar att de förkortar resetiden med 75%. Besvärjelsen VINDKONTROLL ger givetvis inte en lika stor effekt som SKAPA RUNVIND; med VINDKONTROLL förkortas sällan resetiden med mer än 35%.

Besvärjelsen VÄDERKONTROLL är mycket användbar eftersom den kontrollerar allt som har med vädret att göra, följaktligen slipper man riktigt dåligt väder. Å andra sidan verkar denna besvärjelse sällan över särskilt stora områden (5–15 km) och är ganska bökig att lägga ombord på ett fartyg. (OBS! Det är viktigt att du som SL känner att du har kontroll över situationen. Vill du att det skall vara dåligt väder är det det, oavsett hur många gånger rollpersonerna lyckas med VÄDERKONTROLL.)

HAVSMAGI I STRID

De besvärjelser som är mest användbara i strid är sannolikt EXPLOSION och ELD, men även besvärjelser som KNÄCKA, JÄTTEVÅG och NEDKALLA ÅSKVIGG är helt klart användbara. För att försvara sig mot dessa extremt effektiva anfallsbesvärjelser skapar man ofta ett kraftigt magiskt försvar.

En besvärjelse som REGNKONTROLL kan göra underverk när det gäller att släcka eldar och JÄTTEVÅGen är användbar också här. De allra största och viktigaste fartygen (t. ex. flaggskeppen) brukar dessutom vara skyddade på magisk väg.

För det första brukar stora delar av fartyget vara impregnerat med eldfasta vätskor och dessutom skyddat av ett antal ELDSKYDD-symboler som utlöses automatiskt i händelse av fara. Dessutom brukar varje mast vara försedd med en mäktig ANTIMAGIruna för att förhindra att masten slås ut på magisk väg, exempelvis med en eldsbesvärjelse eller KNÄCKA. De allra mäktigaste galärerna och galeasserna har till och med ett sådant skydd på varenda åra, just som skydd mot KNÄCKA.

Ett mycket effektivt och synnerligen otrevligt sätt att slå ut stora delar av fiendestyrkorna är att lägga ett stort GASMOLN i fartygets färdriktning, detta kan få oanade effekter. Detta anfallssätt bemöts enklast med någon slags vindbesvärjelse. Kombinerad med MÖRKER kan den dock få förödande effekter. MÖRKER används för övrigt huvudsakligen mot fiendens krigsmaskiner och rorgängare.

EFFEKTER I BRÄDSPELET

Allt som beskrivs ovan får givetvis ganska kraftiga effekter i brädspelet. Dessa effekter skall redas ut nedan.

(OBS! Eftersom effekterna av besvärjelser kan bli ganska kraftiga i brädspelet är det givetvis helt upp till dig om du vill tillåta att magi används på det här sättet i din spelvärld).

FÖRFLYTTNINGSBESVÄRJELSER

Vindbesvärjelserna påverkar förflyttningen i brädspelet enligt följande:

VINDKONTROLL: Fartyg som tar upp en ruta får ett extra rörelsepoäng för var tredje effektgrad, fartyg som tar upp två rutor får ett extra rörelsepoäng för var femte och fartyg som tar upp tre rutor får ett extra rörelsepoäng för var sjunde. Rörelsepoängen kan aldrig öka med mer än tre. På samma sätt som man kan öka sina egna rörelsepoäng med VINDKONTROLL kan man minska en motståndares. Man kan minska dem till hur låga värden som helst (ett negativt värde visar att fartyget börjar driva bakåt). De extra rörelsepoängen påverkar inte antalet rigg– eller roddpoäng.

SKAPA RUNVIND: Fartyg som tar upp en ruta får ett extra rörelsepoäng för varannan effektgrad, fartyg som tar upp två rutor får ett extra för var fjärde effektgrad och fartyg som tar upp tre rutor får ett extra för var sjätte effektgrad. Rörelsepoängen kan aldrig öka med mer än tre. Kan ej användas mot fiendefartyg. De extra rörelsepoängen påverkar inte antalet rigg– eller roddpoäng.

STÖRTVIND: En STÖRTVIND är för plötslig och kortvarig för att påverka ett fartygs förflyttning, men den påverkar riggen och trupperna ombord på fartyget. En störtvind gör [E]T4 i skada på riggen och blåser bort 1 poäng truppvärde/E (alternativt 1 enhet för var tredje E, om

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

truppmarkörer ej används). Den som lägger besvärjelsen får själv välja mot vilken enhet attacken riktas.

STRIDSBESVÄRJELSER

JÄTTEVÅG: En JÄTTEVÅG kan skölja bort trupper till ett värde av ett poäng truppvärde/effektgrad (alternativt 1 enhet för var vartannat E, om truppmarkörer ej används). För detta krävs dock först att den tagit sig över relingen, d. v. s. har en effektgrad som är minst lika stor som fartygets höjd (se fartygsplanen). De kvarvarande effektgraderna sköljer bort truppstyrkor. Vågen har en bredd av en ruta vilken sedan kan ökas med separata effektgrader för att få en så förödande effekt som möjligt. Den som lägger besvärjelsen väljer vilka rutor som drabbas. Dessa måste dock ligga i rak linje.

ELD: ELD påverkar en truppmarkör eller en enhet som specificeras av den som lägger besvärjelsen. Om två markörer finns staplade i den ruta där den attackerade markören finns tar bägge lika mycket skada som den enskilda enheten skulle ha tagit. ELD minskar truppvärdet med 1 per effektgrad. Skadan minskas med 1 för varje två poäng markören har i försvarsvärde. Dessutom räknas ELD som en brandbomb ur brandhänseende. ELDklotets räckvidd är i den storskaliga striden E/2 antal rutor och förintar 1T2 enheter oberoende av effektgrad. Se även 'Brand' nedan.

EXPLOSION: En EXPLOSION gör E/2 i skada på alla enheter inom E/2 rutor. Skadan avtar med 1 poäng per ruta. En EXPLOSION gör dessutom [E] i skada på det träffade fartygets skrovpoäng (eller eventuellt riggpoäng om magikern siktade högt). Rustningar skyddar enligt samma villkor som när man drabbas av ELD (se ovan). Om man inte använder detaljerad bordning är EXPLOSIONENS räckvidd E/2 antal rutor och förintar 1T3 enheter oberoende av effektgrad. Se även 'Brand'.

FANATISM: Den enhet på vilken den här besvärjelsen läggs gör dubbel skada under de fem närmast följande omgångarna av striden. I den storskaliga striden innebär det att en enhet får anfalla dubbelt så många gånger under en SR.

GASMOLN: Ett GASMOLN gör 1 i skada/3 poängs giftstyrka på de truppmarkörer som passerar genom molnet. I den storskaliga striden dödar gasmolnet de enheter vars (anfallsvärde+försvarsvärde) x 2 är lägre än giftstyrkan.

NEDKALLA ÅSKVIGG: Om ÅSKVIGGEN riktas mot trupp dödar den ett poäng truppvärde/E hos en viss specifik truppmarkör som anfallaren väljer. Om den riktas mot en mast skall man slå under E med 1T20; lyckas man är masten helt utslagen (stryk en hel kolumn), misslyckas man träffar den en slumpvis vald truppmarkör (skada enligt ovan). I den storskaliga striden dödar åskviggen en enhet eller gör skada på mast enligt ovan.

KNÄCKA: Besvärjelsen kan läggas antingen på skrovet eller en mast. Dela den skada KNÄCKA gör enligt Grundreglerna (sid III-20) med 4 (E4, som i exemplet, gör alltså 4 poäng i skada).

BRO: Öka alla truppers bordningsvärde med halva E. I den storskaliga striden ökar anfallsvärdet med 1.

BRAND

ELD, NEDKALLA ÅSKVIGG & EXPLOSION: Så fort en av dessa besvärjelser läggs på ett fartyg eller en truppmarkör/enhet ombord på det räknas det som om det träffas av en brandbomb. Se dock besvärjelsen ELDSKYDD.

SKYDDSBESVÄRJELSER

Den enda av skyddsbesvärjelserna som fungerar på ett litet annorlunda sätt i brädspelet än normalt är BESKYDDAREN, som fungerar enligt följande:

BESKYDDARE: För varje effektgrad tål BESKYDDAREN tre poängs skada. BESKYDDAREN läggs antingen på skrovet, på en viss mast, på årorna eller på en viss truppmarkör. (Detta är inte i enlighet med hur vanliga BESKYDDARE fungerar, men havsmagins variant fungerar på det här sättet).

ELDSKYDD: Se beskrivningen av besvärjelsen.

REGNKONTROLL: Besvärjelsen kan användas till att släcka bränder ombord på ett fartyg. För varje effektgrad som läggs i besvärjelsen minskar eldvärdet med 1T2. Samma regler gäller om man försöker att släcka en eld med hjälp av en JÄTTEVÅG, men då gör man också skada enligt ovan.

MÖRKER: En truppmarkör/enhet som befinner sig i MÖRKER får –5 på sitt anfallsvärde i all projektilstrid, men tar bara halv skada av pilar och kan inte anfallas i närstrid. Gäller även storskalig strid.

DIMMA: Om man skjuter ut ur DIMMA har man –10 på alla anfallsvärden i projektilstrid. Om man skjuter in i eller genom DIMMA har man –5. DIMMA påverkar inte närstrid. 'DIM-molnet' är cirkelformat och har en diameter av [E] rutor (i den storskaliga striden) och förflyttar sig i vindriktningen med [vindstyrka] rutor per SR. DIMMA ***mellan*** två fartyg ger samma effekt som om bägge fartygen var insvepta i DIMMA om de skjuter på varandra. Gäller även storskalig strid.

Detta är givetvis inte de enda besvärjelser som kan komma till användning i strid till havs. Med en kontrollera varelse besvärjelse skulle man ju kunna ta kontrollen över en val o. s. v. På den fronten finns det dock alltför många möjliga kombinationer, vilket gör att vi inte har någon som helst möjlighet att ta upp detta här.

HAVSMAGIKER I BRÄDSPELET

En havsmagikerenhet brukar oftast bestå av en vindvävare, en krigsmagiker och en vågmästare, ofta kompletterade av en mera allmänt utbildad havsmagiker. De är i allmänhet skyddade av en BESKYDDARE som läggs innan striden inleds. Tillsammans har magikerna totalt 20 magipoäng till sitt förfogande som de kan använda under striden. Varje magipoäng som används när en besvärjelse läggs ger två (2) effektgrader. Det går inte att använda halva magipoäng för att komma upp till udda tal och man

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

förlorar följaktligen ett helt magipoäng (alltså inte ett halvt) om man misslyckas med en besvärjelse. Räkna med att en magikerenhet har S10 i alla tillgängliga besvärjelser och FV10 i Havsmagi om ingenting annat anges. Om någon rollperson spelar havsmagiker kan denne givetvis agera fritt och lägga besvärjelser efter eget gottfinnande. En havsmagikermarkör har följande värden: Truppvärde 2, Anfallsvärde 1, Försvarsvärde 2, Bordningsvärde 1. Som man märker på de låga värdena är det mycket viktigt att denna mycket värdefulla enhet försvaras noggrant, annars blir de troligtvis inte långlivade i närstrid.

BESVÄRJELSEBESKRIVNINGAR

Nedan beskrivs det fåtal besvärjelser som är unika för havsmagin. Givetvis står det dig fritt att hitta på egna, även om besvärjelser som förvandlar trä till jord eller framkallar stenblock på 10-tals ton ur tomma intet helt klart bör undvikas.

5 ELDSKYDD

Havsmagi
Beröring
Sx10 minuter
Med denna besvärjelses hjälp kan alla material göras eldresistenta. Detta visar sig genom att vanlig eld inte får fäste på eller gör någon som helst skada på föremålet i fråga under varaktigheten. Magisk eld måste först övervinna ELDSKYDDets effektgrad på Motståndstabellen innan den kan göra skada på vanligt sätt. Om den gör detta är ELDSKYDDET förbrukat och ej längre verksamt.

I sjöslagsreglerna fungerar det så att varje effektgrad gör en riggpoäng eller en skrovpoäng eldhärdig.

Exempel: Ett fartyg med sammanlagt 18 riggpoäng och 22 skrovpoäng kräver sammanlagt 40 effektgrader för att vara helt skyddat mot eld, antingen i form av 40 stycken ELDSKYDD E1 eller en ELDSKYDD E40, eller en blandning av dessa varianter. Antag att detta fartyg skyddas av fyra stycken ELDSKYDD E10. Så länge alla fyra är intakta är fartyget helt resistent mot all eld. Om ett av dem förbrukas, enligt ovan, kan fartyget ta 10 poäng i skada av eld, därefter slocknar elden. Om ännu ett förbrukas kan fartyget ta ytterligare 10 poäng i skada innan elden slocknar, o. s. v. Om ELDSKYDDen har olika effektgrad börjar man alltid med att förbruka det som har lägst effektgrad.

SL måste vara beredd att själv gå in och reglera exakt hur ELDSKYDD fungerar, eftersom vi inte kan täcka in alla upptänkliga situationer som kan uppstå. Tänk dock på att besvärjelsen endast skyddar mot eld, inte mot den kraft som exemplevis ett blixtnedslag eller en EXPLOSION åstadkommer.

9 FANATISM

Havsmagi (variant på Krigsmagibesvärjelsen med samma namn)
Sx10 rutor
S stridsrundor
Denna besvärjelses syfte är att göra trupper galna av stridsyra och därför åsamka motståndarna större förluster. Den är främst avsedd att brukas i brädspelet, men om SL önskar kan den även användas på personer och ökar i sådana fall personens CL på vapenfärdigheter och övriga färdigheter med anknytning till strid och personen skada med ett per effektgrad. I brädspelet gör enheten som är förtrollad 1 extra poäng i skada. För varje extra effektgrad kan ytterligare en enhet förtrollas.

15 SKAPA RUNVIND

Havsmagi
Ointressant
Koncentration eller S timmar
Runvindar är magiska vindar som snabbt för båtar fram över haven mellan de olika hamnarna. Dessa vindar kan endast skapas av skickliga vindvävare. Runvindens påverkan av brädspelet beskrivs ovan och där beskrivs även hur den påverkar övriga restider. Exakta tider är upp till SL, den enda riktlinje som bör ges är; ju högre effektgrad, desto kortare restid.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FARTYG

GRUNDLÄGGANDE NAUTISK TERMINOLOGI

Akter
Den bakre delen på ett fartyg.

Akterspegel
'Baksidan' på ett fartyg med platt akter.

Ankarklys
Det hål i skrovet genom vilket ankarkättingen eller –tåget löper ut.

Back, backdäck
Den främre överbyggnaden på ett flerdäckat fartyg.

Bardun
Vant som löper från toppen av en mast ända ned till relingen.

Barlast
Oftast stenar som ligger i botten av fartyget för att tynga ned det i vattnet och därigenom förbättra dess sjöegenskaper.

Begin
Råsegel på kryssmasten.

Blinda
Råsegel på bogsprötet.

Block
Ovalt träklot med en eller flera trissor inuti. Används för att lyfta eller dra saker som egentligen är för tunga.

Bogspröt
'Mast' som pekar framåt/uppåt och sitter längst fram på fartyget.

Bom
Stång som sitter vågrätt på baksidan av en mast och pekar bakåt.

Bordläggning
Det yttersta lagret träplankor på fartyget. Plankorna kan överlappa varandra (klinkkonstruktion) eller ligga kant i kant (kravellkonstruktion).

Bramsegel
Det översta seglet på en mast med tre eller fler råsegel.

Bramstång
Den översta mastdelen på en mast med tre eller fler delar.

Djupgående
Det lodräta avståndet mellan vattenlinjen och kölen.

Fockmast (förmast)
Den främsta masten på ett fartyg med tre eller fler master (förutom bogsprötet).

Förhydning
Vanligtvis ett lager av koppar som ligger utanpå bordläggningen under vattenlinjen. Förhindrar att alger och andra växter växer fast på skrovet och bromsar det.

Gaffel
Den övre bommen på ett gaffelsegel. Sitter på en masts bakre kant och pekar snett uppåt/bakåt.

Gaffelsegel
Oregelbundet, fyrkantigt snedsegel som sitter mellan en gaffel och en bom.

Galleri
Balkong som sitter på utsidan av skrovet. Sitter oftast i aktern (baktill samt eventuellt även på sidorna).

Galjon
Det som sticker fram framför stäven.

Galjonsfigur
Staty i stäven på ett fartyg. Har ofta samband med farygets namn.

Gunrum
Rum, oftast rakt under halvdäck eller hyttdäck, som tillhör fartygets officerare.

Gångbord
Ramp mellan backdäck och halvdäck. Går oftast längs relingen.

Halvdäck
Däcket runt och akter om stormasten.

Hytta, hyttdäck
Den bakre överbyggnaden på ett flerdäckat fartyg.

Häck
Osmyckad akterspegel.

Kabelgatt
Det utrymme där ankartåget/–kättingen förvaras. Oftast mycket otrevlig plats.

Kabyss
Kök ombord på ett fartyg.

Kajuta
Kaptenens privata tillhåll. Finns oftast i aktern.

Kastell
Överbyggnad bestående av en eller flera våningar.

Kapstan/gångspel/ankarspel
Vinsch som används för att vinscha upp ankaret.

Klyvare
Trekantigt snedsegel som sitter på ett stag mellan bogsprötet (stäven) och den främsta masten.

Kryssmast
Den bakersta masten på ett fartyg med två eller fler master, om denna har både råsegel och snedsegel (annars mesanmast).

Kölsvin
Det understa däcket (förutom barlasten). Används vanligtvis endast som förrådsutrymme.

Köl
Längsgående stock eller planka som sticker ut under skrovet. Utan köl skulle fartyget kunna segla i sidled. (På moderna segelbåtar ersatt av centerbord).

Latinsegel
Trekantigt snedsegel som sitter på ett spri.

Lejdare
Trappa ombord på ett fartyg.

Lik
Kanten på ett segel (det finns förlik, akterlik, underlik, överlik, etc.).

Mesanmast
Den bakersta masten på ett fartyg med två eller fler master, om denna endast har snedsegel (annars kryssmast).

Mesan(segel)
Snedsegel (gaffelsegel eller latinsegel) på mesanmasten/kryssmasten.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Märs
Korg eller plattform ovanför den understa mastdelen.

Märssegel
Det andra seglet nerifrån på en mast.

Märsstång
Den andra mastdelen underifrån.

Nock
Änden på ett rundhult (rå, bom, mast, spri, gaffel, etc.)

Pert
Rep som hänger under en rå: Används att stå på när man revar (bärgar) och sätter (hissar) segel.

Poopdäck
Däck ovanför hyttdäck.

Ramm
Vass utbyggnad som sticker ut framtill på fartyget. Är ofta stålklädd. Kan sitta över eller under vattnet. Används för att sticka hål på fartyg som man krockar med.

Reling
Den översta delen av bordläggningen. Löper som ett staket runt hela däcket.

Rev
Del av ett segel. Att 'ta in ett rev' betyder att göra seglet lite mindre genom att man knyter fast en del av seglet vid det rundhult det är fäst vid.

Revsejsing
Rep som används för att knyta ihop seglet när man tar in ett rev. Sitter fast i seglet.

Rigg
Allt ovanför det översta däcket (master, segel, vevlingar, etc.).

Rå
Horisontellt rundhult som håller upp ett segel. Sitter vinkelrät mot skrovet.

Råsegel
Fyrkantigt, ofta rektangulärt segel som sitter fast på en rå.

Röst
Plattform där vant och barduner är fästa.

Salning
Plattform eller annan liten ståplats mellan två mastdelar (oftast mellan märs– och bramstången).

Skot
Rep.

Skott
Vägg inne i fartyget.

Skrov
Allt på ett fartyg utom riggen (d. v. s. allt som inte sticker upp ovanför däck).

Snedsegel
Segel som löper parallellt med skrovet.

Spant
Det som tillsammans med kölen bildar fartygets stomme. Utanpå spanten lägger man bordläggningen; ovanpå dem lägger man däcket.

Spri
Rundhult som håller upp ett latinsegel. Sitter parallellt med skrovet och pekar diagonalt framåt/nedåt.

Spygatt
Det som sitter framför och under backen. Utgör oftast fartygets 'avlopp'.

Stag
Skot som löper diagonalt antingen mellan ett däck och en mast eller mellan två master i skrovets längdriktning.

Stagsegel
Ett trekantigt snedsegel som sitter under ett stag.

Stordäck
Ett fartygs översta däck som sträcker sig längs hela skrovets längd.

Stormast
Den största masten på ett fartyg. På ett tvåmastat fartyg är det den främre; på ett tremastat den mittre.

Storsegel
Det understa seglet på stormasten.

Stäv
Den främsta delen av kölen. "Framkanten".

Talja
Lyftanordning bestående av två block (med vardera en eller flera trissor).

Undermast
Den understa delen av en mast.

Undersegel
Det understa seglet på en mast.

Vant
De lodräta skot som går från rösten (eller en märs) upp till toppen av en mastdel. Mellan vanten sitter horisontella vevlingar, som gör att man kan klättra upp i masten.

Vevling
Se Vant. Kan vara av rep eller trä.

FARTYGSTYPER

Kopparhavsregionen trafikeras av mängder av fartygstyper. Här beskrivs några av de vanligare och mest spridda fartygsmodellerna.

Goldiner

De legendariska gråalverna, havens nomader, hör till de skickligaste skeppsbyggare och sjöfarare som står att finna. De lever endast till havs i sina väldiga flytande bosättningar och de fogar över världens absolut största fartygstyp, goldinen. Den har inte sällan fyra, fem eller till och med sex master och kan mäta över hundra meter från för till akter. De smäckra skeppen kan i god vind segla ifrån alla andra kända fartygstyper, men har en manöverförmåga som inte alls är lämpad för Kopparhavets trånga, grunda farvatten. Alvernas fartyg är ofta utrustade med korpioner och mäktiga arbalestvapen.

Chebecker

Chebeckerna är små, grundgående, två– eller tremastade fartyg som kan drivas av antingen segel eller åror. Utmärkande är de två eller tre stora latinseglen. De kan utrustas med rammar och används främst av pirater som anfaller handelsfartyg som hamnat i stiltje. På den stora plattformen som sträcker sig ut över akterspegeln samt i fören finns ofta arbalester och i vissa fall ballistor.

Chebeckerna är mycket vanliga i Morëlvidyn och Sivoa där vindarna ofta är ganska svaga. Den används också i Krun.

Galeasser

Galeasserna är stora, tunga galärer med två, tre eller fyra master och stora segel. De är kraftigt byggda för att kunna föra med sig även riktigt tunga krigsmaskiner.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Galeasserna har ingenting av galärernas smidighet, men är å andra sidan tungt bepansrade och även roddarna är skyddade av bröstvärn. Normalt har galeasserna färre åror än galärerna men flera (3–7 st) roddare vid varje åra.

Galeasser utgör stommen i samtliga krigsflottor runt Kopparhavet, framförallt har den feliciska havskåren ett stort antal. I Trakorien är de kända som galbaloner.

Galeoner

Galeonen är en vidareutveckling av karacken (se nedan), fast mycket mindre, smalare, smidigare och snabbare. Den har tre eller fyra master, med råsegel på de två främre och latinsegel på den/de bakre. Den saknar också karackernas stora förkastell.

Galeonen används huvudsakligen som handelsfartyg runt hela Kopparhavet, men på grund av sin snabbhet och smidighet har den blivit mycket populär som piratskepp, trots att den inte är särskilt tungt bestyckad eller tål mycket skada.

Galärer

Galärskeppen hör till de vanligaste krigsskeppen i Kopparhavets farvatten. De är mycket lätta och smala och har oftast en eller två master för att kunna drivas av segel. Galärernas stora smidighet och oberoende av vind har gjort dem omtyckta av de marina strategerna.

Man skiljer mellan två olika typer av galärer; lätta och tunga. Den lätta varianten är den klassiska, långsmala, ganska låga varianten med ett enda stort råsegel. Den har två, tre eller till och med fyra rader med åror med en man vid varje åra. Roddarna sitter på ett eller två däck, och eftersom det oftast rör sig om slavar är de dessutom fastkedjade. Roddarna sitter under ett tak, som också utgör soldaternas stridsplattform. De har sällan några större krigsmaskiner, däremot en kraftigt förstärkt stäv med en väldig ramm.

De tunga galärerna är dock betydligt mer kraftigt byggda. De har färre åror, men upp till sju man vid varje. Framtill finns en kraftigt förrstärkt överbyggnad där man ställer upp tunga krigsmaskiner och en mängd ballistor. De tunga aglärerna har två eller tre master med stora latinsegel. Dessa revas dock i strid för att undvika att de skall kunna falla ned på roddarna.

Galärerna är egentligen på väg ut som krigsfartyg, men används fortfarande i stor omfattning av den feliciska marinkåren samt av den Krunska kejsarflottan.

Svartfolkens galärer

De galärskepp som svartfolken använder sig av är ofta erövrade av andra folkslag, fast man bygger om dem för att passa sina egna syften. En vanlig modifikation är att man bygger om riggen för att uteslutande kunna nyttja den vid bordning (svartfolken är ändå inte särskilt duktiga på det här med vind och segling). Dessutom bygger man oftast på betydligt större och tyngre vapenplattformar och krigsmaskiner än vad det ursprungliga skrovet är utformat för, vilket gör fartygen ganska klumpiga men extremt kraftfulla. Galärerna är sålunda regelmässigt utrustade med katapultvapen (arbalest, ballistor) och påbyggda stridsplattformar för båg– och armborstskyttar.

Kyrakh

Svartfolkens flytande flottstäder kallas av dem själva för kyrakher — havshärskare. De består av ett stort antal sammanbundna flottar med byggnader ovanpå, så att svartfolken slipper vistas under solen i onödan. Längs kanterna löper stadiga, metallförstärkta utanverk, som både tjänar som försvarssystem och vågbrytare. Den flexibla strukturen och stabila konstruktionen gör att kyrakherna klarar även mycket hårt väder,även om alla dess invånare spyr inälvorna ur sig av sjösjuka.

En kyrakh utgör i princip ett självförsörjande samhälle som driver fritt med strömmarna på de väldiga oceanerna. I mitten finns ett slags bassäng som utgör hamn för galärer och mindre fartyg, så att svartfolken när de behöver kan ge sig ut på plundringståg. Det finns dessutom håvar och nät så att man kan fånga fisk.

Karacker

Karacken är en stor, tre– eller fyrmastad råseglare som nu för tiden främst används som krigsfartyg. Såväl fram– som baktill har den höga överbyggnader och framtill även en plattform som sträcker sig ut över relingen. Det lägre partiet midskepps är på krigskarackerna täckt av änternät som försvårar bordning väsentligt.

Karacken är vanligt förekommande inom krigsflottorna från västra Kopparhavet. Inga större krigsmaskiner är lämpliga att placera ombord eftersom mast, segel och vant skulle komma i vägen för maskineriet, men längs sidorna och på däck finns stora mängder arbalester och ballistor som avfyras genom skottgluggar.

Karaveller

Karavellen är ett av de handelskepp som förekommer i stora antal i Kopparhavet. Den påminner om en karack, men skiljer sig genom att den är latinriggad på alla tre masterna, att den inte har någon överbyggnad framtill och att den har platt akter. De stora handelshusen äger ofta hela flottor av denna fartygsmodell, huvudsakligen som fraktfartyg.

Karavellen är något gammalmodig men har ännu inte helt utkonkurrerats av galeonen.

Kavareller

Kavarellen är en trakorisk variant av den vanliga karavellen. Den är något längre och har en fjärde mast framtill med råsegel på.

Koggar

Koggen är ett ganska litet fartyg med stor lastförmåga. Det har en mast med ett stort råsegel samt höga för– och akterkastell. De används som kustfartyg i främst västra delen av Kopparhavet och i norra Ereb.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Långskepp

Långskeppen är en skeppstyp som inte föddes i Kopparhavet utan har importerats från de nordliga folken. Gemensamt för alla långskepp är att de är flatbottnade och extremt grundgående. De är byggda för att kunna ta sig in i långgrunda vikar och flodsystem och för att kunna släpas över grunda sund eller landavsnitt. Det är ett alldeles utmärkt skepp för handelsmän eftersom det i princip kan ta sig fram till alla avlägsna och svårtillgängliga platser som gränsar mot vatten eller vattendrag. De nordiska barbarerna som först kom till Kopparhavet med skeppstypen brukade kombinera handel med plundringståg eftersom skeppen är utmärkta krigsskepp. Kopparhavets svarta ankor har fattat tycke för skeppstypen och det finns somliga av dess klaner som enbart använder detta skepp. Det är ovanigt att större krigsmaskiner placeras ombord på långskeppen, men arbalest och mindre ballistor är inte helt ovanliga på kopparhavslångskeppen.

Muletor

Piraterna från Samkarnas nordliga kuster nyttjar ofta denna fartygsmodell. På grund av dess komplicerade segel kan inga krigsmaskiner förutom arbalester placeras ombord. Muletans segelegenskaper är utmärkta och den skiljer sig ganska mycket från de vanliga skeppstyperna i fråga om konstruktion och segel. Skeppet används ofta som handelsskepp av köpmän från den södra kontinenten och är det klart dominerande fartyget inne i Ormsjön, där de motiga vindarna och lömska strömmarna gör stora segelfartyg opraktiska.

BESTYCKNING

Med 'Lätta vapen' menas arbalest och ballistor. Med 'Tunga vapen' menas blidor, katapulter och trebucheter. Siffrorna i tabellen visar hur mycket av varje vapentyp man maximalt kan placera på ett fartyg. '—' betyder att det är omöjligt. Värden inom parentes är inte standardutrustning, utan sådant som kan byggas på som extrautrustning, eventuellt med försämrade segelegenskaper som följd (SL:s bedömning).

Kolumn A är de vapen som står på fartygets back och som kan skjuta rakt fram i 60° vinkel. Kolumn B och C är fartygets bredsidor (vänster respektive höger). Kolumn D är vapen som är riktade bakåt och kan skjuta i 60° vinkel.

För mer information om vapnens verkan, räckvidd, omladdningstider, etc., se kapitlet Sjöstrid.

	Lätta vapen				Tunga vapen				Rammningsv.	
	1	2	3	4	1	2	3	4	med	utan
Kogg	(1	2	2	1)	—	—	—	—	—	3
Chebeck	1	4	4	2	(1*)	—	—	—	5	2
Muleta	1	1	1	1	—	—	—	—	—	2
Galeass	3	12	12	3	1	—	—	—	16	8
Galeon	2	6	6	1	—	—	—	—	(8)	4
Lätt galär	2	2	2	0	—	—	—	—	10	3
Tung galär	2	2	2	2	1	—	—	—	16	5
Karack	3	8	8	1	1	—	—	—	(12)	6
Karavell	(1	6	6	1)	—	—	—	—	—	4
Kavarell	(1	6	6	1)	—	—	—	—	—	4
Långskepp	1	1	1	1	—	—	—	—	(5)	2
Goldin	4	20	20	2	1	5*	5*	0	(20)	8

*: endast korpioner

FARTYGSTABELLER

För mer information om vad poängen används till, se kapitlet Sjöstrid.

	Skrov-poäng	Rigg-poäng	Antal master	Trupp	Minimi-besättning
Kogg	30	6	2	10	2
Chebeck	18	5	2	12	2
Muleta	14	5	2	8	2
Galeass	60	9	4	40	4
Galeon	36	6	3	14	3
Lätt galär	18	4	2	20	2
Tung galär	28	6	2	30	3
Karack	50	7	3	30	3
Karavell	26	6	3	18	3
Kavarell	28	6	4	20	4
Långskepp	16	5	1	16	1
Goldin	50	7	5	50	10

RÖRELSEPOÄNG

För mer information om vad rörelsepoängen och manöverförmågan innebär, se kapitlet Sjöstrid.

	Segel				Rodd				
	A	B	C	D	A	B	C	D	Man.-förmåga
Kogg	0	1	4	3	—	—	—	—	1
Chebeck	0	3	8	6	2	2	3	3	3
Muleta	1	3	4	3	—	—	—	—	3
Galeass	0	1	4	3	1	1	2	1	1
Galeon	0	2	7	6	—	—	—	—	2
Lätt galär	0	1	4	3	2	2	3	3	2
Tung galär	0	1	4	3	1	2	2	2	1
Karack	0	2	5	4	—	—	—	—	1
Karavell	0	2	6	5	—	—	—	—	2
Kavarell	0	2	6	5	—	—	—	—	2
Långskepp	0	1	4	4	2	2	3	3	2
Goldin	0	3	8	7	—	—	—	—	1

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

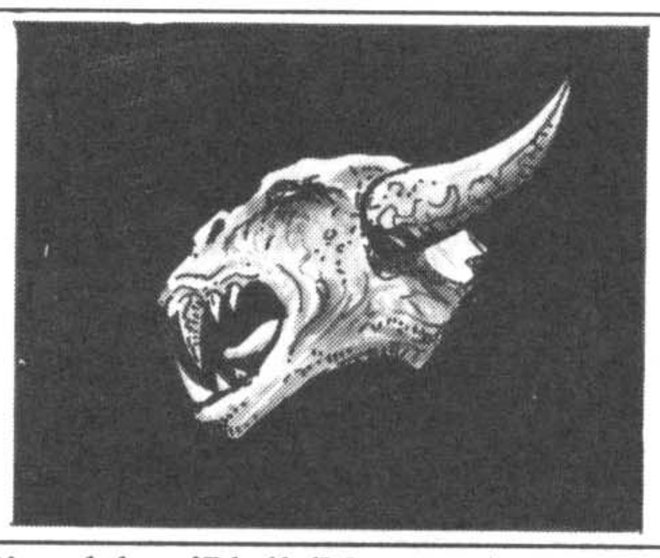
FLAGGOR

Till sjöss är flaggan ett sätt att kommunicera. Den markerar tillhörighet, yrke och allianser. Flaggor är dessutom ett vanligt signalmedel som kan varna förbipasserande om exempelvis sjukdom. Ett skepp kan ha flertalet flaggor som allihop bidrar till att ge en helhet av skeppets ägare eller besättning. Det kan vara religiösa flaggor, kulters banér eller expeditionsflaggor. Flaggorna spelar dessutom stor betydelse i större bataljer och sjöslag då s. k. signalstick används för att vidarebefordra order mellan fartygen.

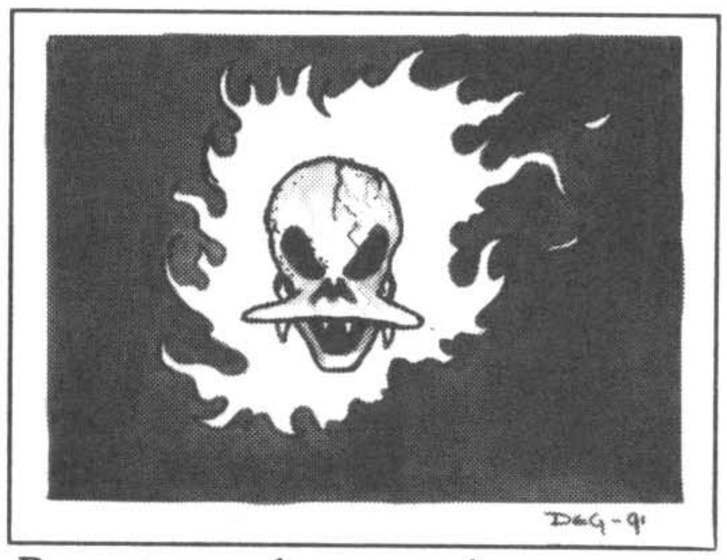
I Kopparhavet kan man ofta se enkla fyrkantiga flaggor i klara färger. Dessa sitter ofta under skeppets huvudflagg som berättar om dess ägare eller tillhörighet. Här följer en enkel genomgång av dessa.

Färg	**Betydelse**
Vit	Neutral/skepp med fredliga avsikter
Gul	Pest/sjukdom ombord
Blå	Pilgrimsfärd/religiös vallfärd
Röd	Krigståg (ofta med bestämt mål; korståg)
Svartvit	Handelsfartyg (se bild)
Svart	S. O. S.

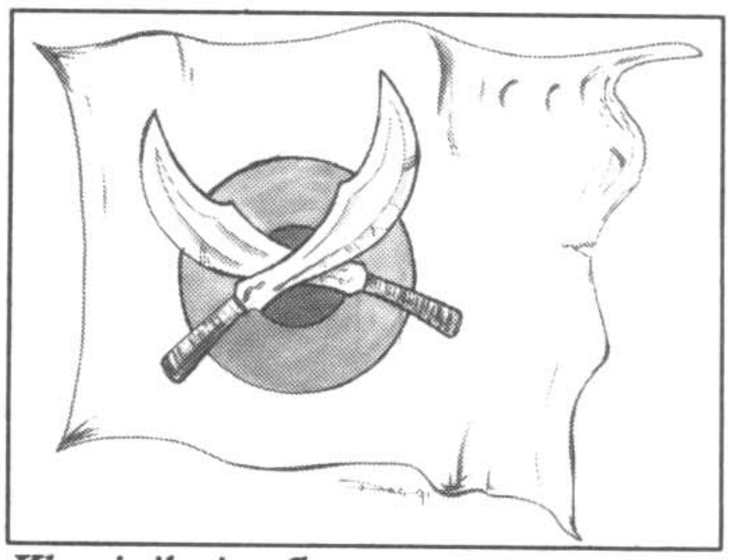
Följande illustrationer visar vanliga flaggor i kopparhavsregionen och dess närhet:



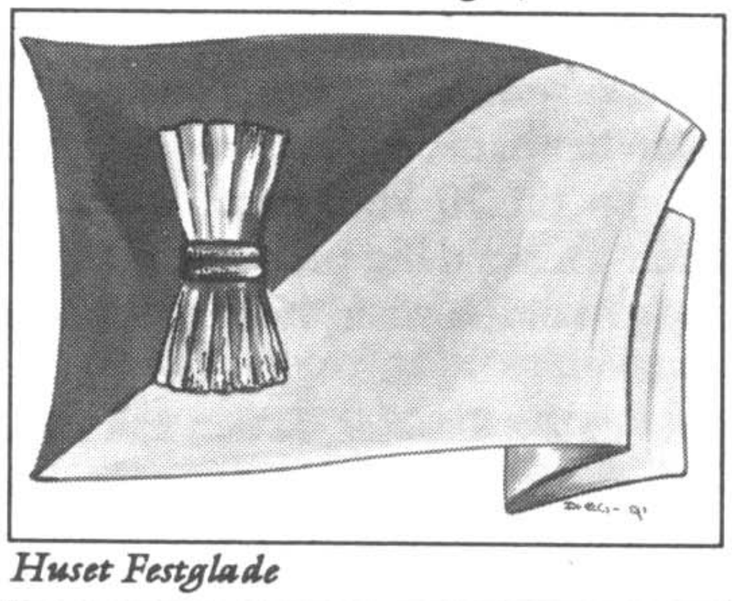
Piratsläktet 'Blod' (Montagor)



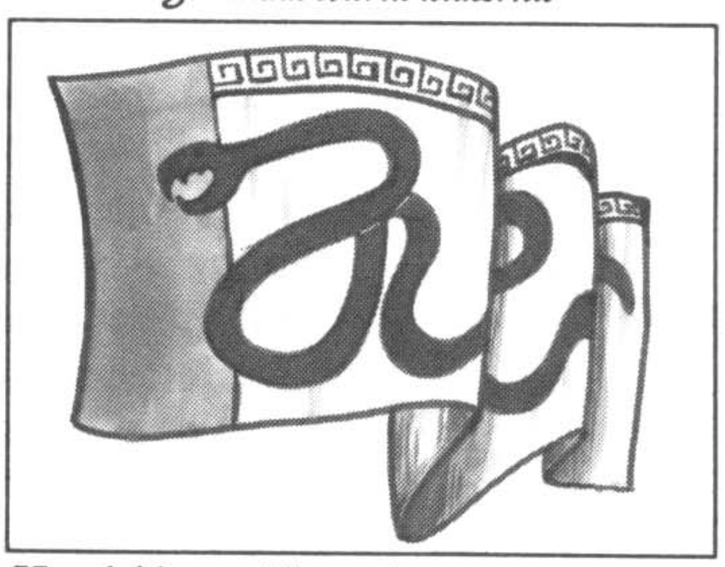
De montagoranska svarta ankorna



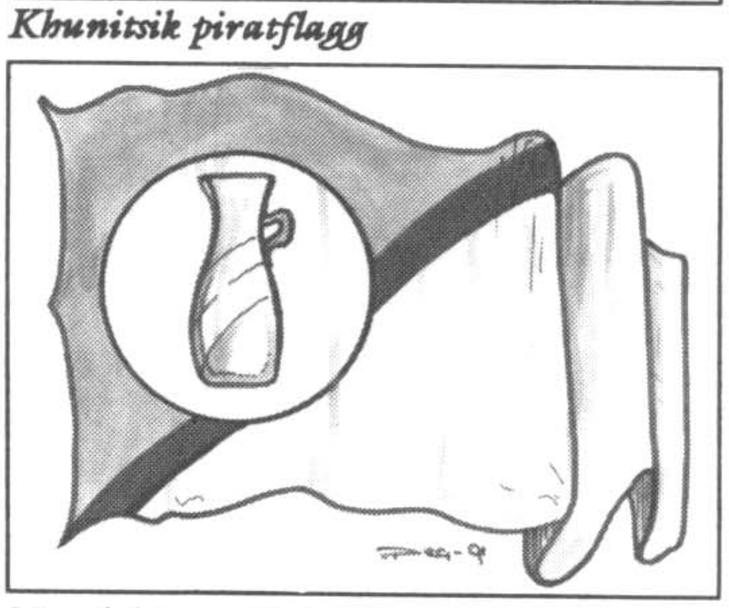
Khunitsik piratflagg



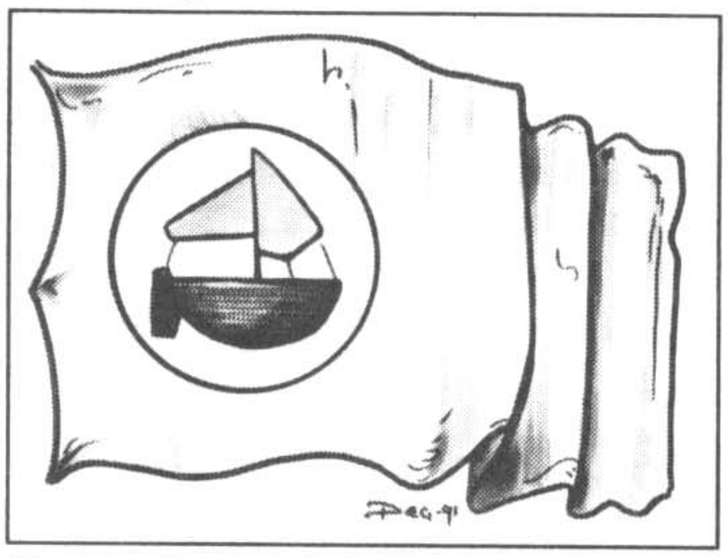
Huset Festglade



Handelshuset Alkymades

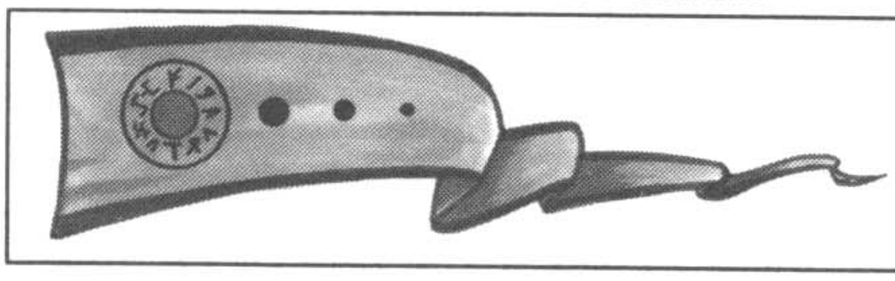


Handelshuset Calvado

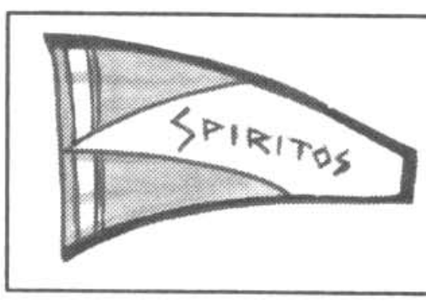


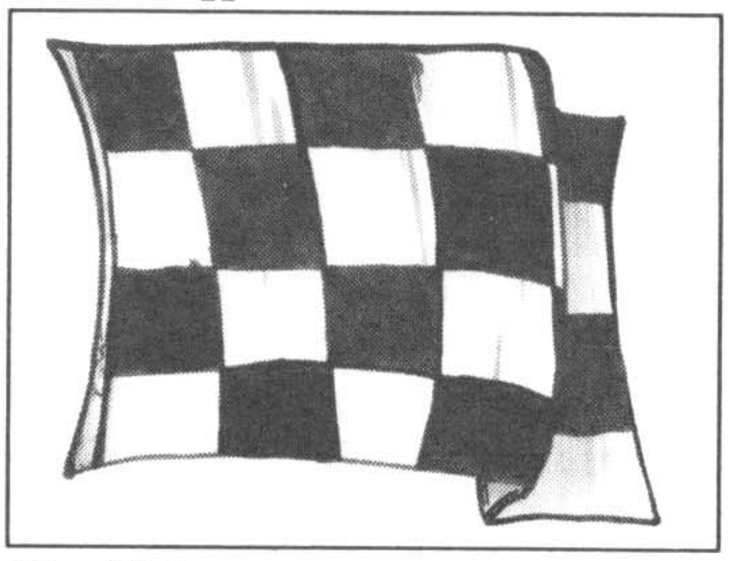
Eumurs skeppsrederi

Handelshuset Norrtraden



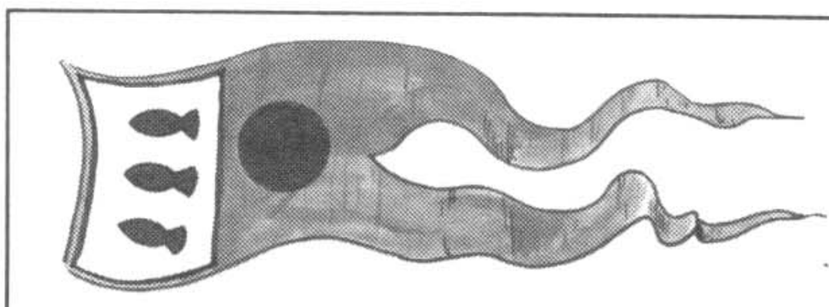
Handelshuset Spiritos



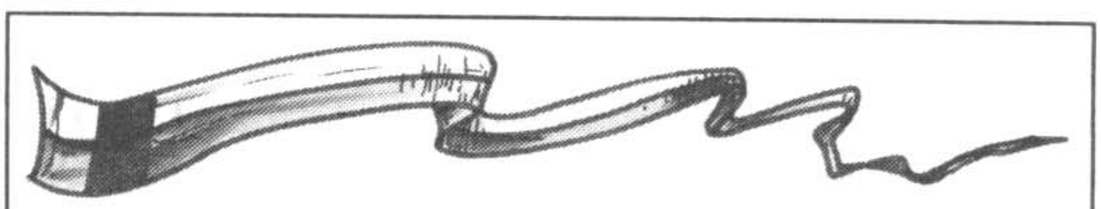


Handelsfartyg

Dunians handelshus



Första eskadern



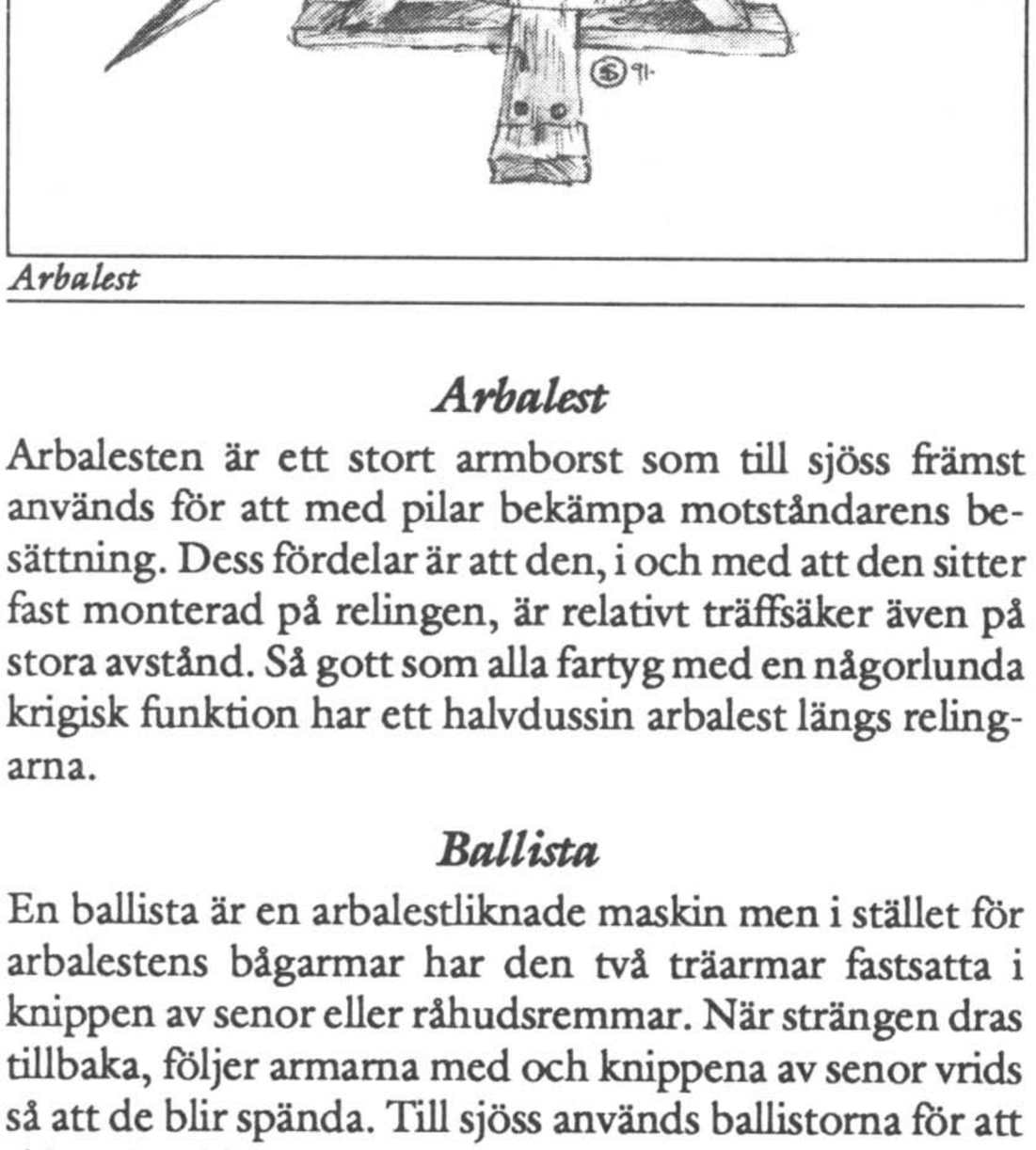
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KRIGSMASKINER

Det effektivaste sättet att på håll bekämpa en fientlig flotta är att använda sig av krigsmaskiner, t. ex. katapulter och arbalest. Det är dock mycket svårt att träffa ett så pass litet mål som ett fartyg från en rörlig plattform, och vid sjöslag brukar maskinerna mest sinka motståndarna genom att slå sönder deras segel eller åror. Man kan påstå att krigsmaskinerna mest används i avskräckande syfte.

Mot städer och andra stora mål, som exempelvis de havslevande svartfolkens flottboningar, är dock slungor och andra projektilvapen användbara eftersom behovet av precision minskar med målets storlek.

Det är inte alla fartyg som kan ha krigsmaskiner ombord. De större slungorna kräver stora utrymmen vilket gör det oerhört svårt att placera dem på segelfartyg utan att riskera att slå sönder mastverk och segel. Omastade galärer är de lämpligaste plattformarna för de större maskinerna.



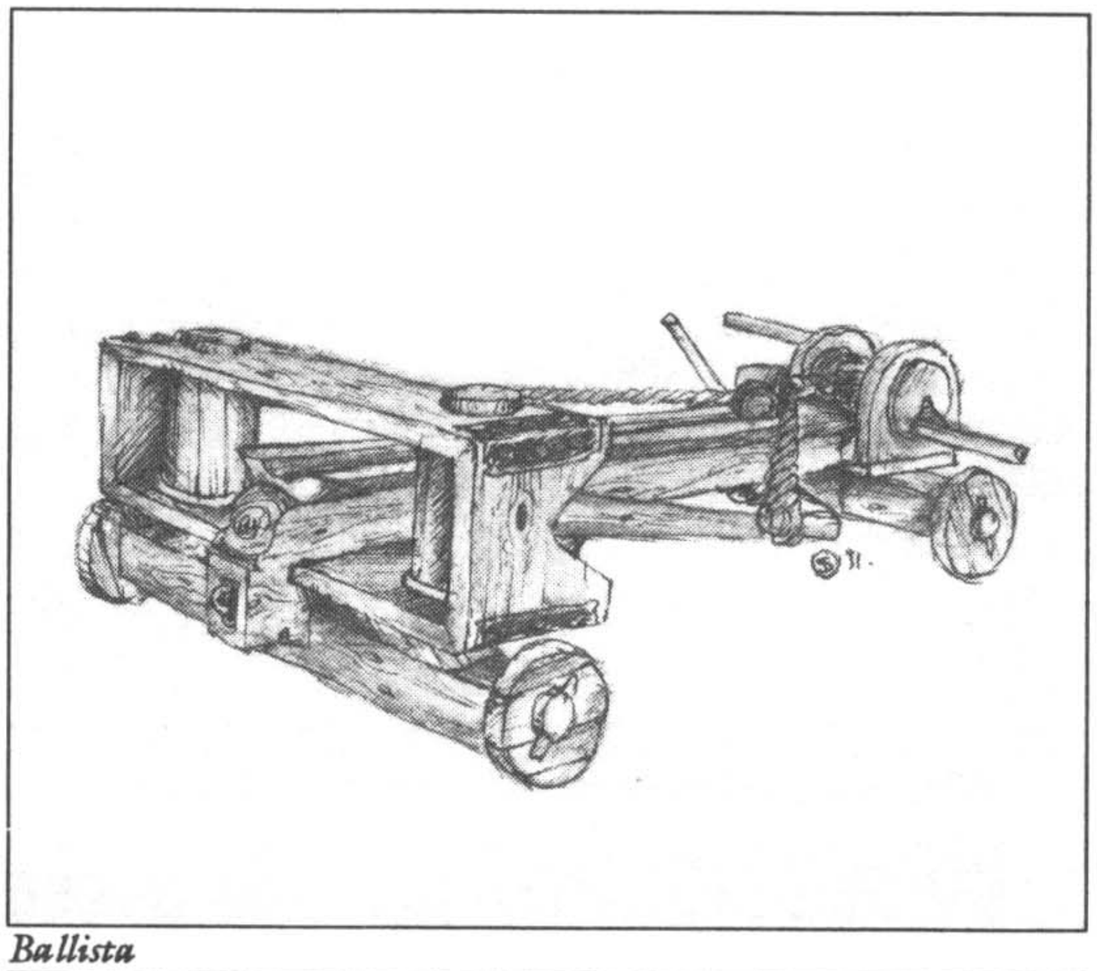
Arbalest

Arbalest

Arbalesten är ett stort armborst som till sjöss främst används för att med pilar bekämpa motståndarens besättning. Dess fördelar är att den, i och med att den sitter fast monterad på relingen, är relativt träffsäker även på stora avstånd. Så gott som alla fartyg med en någorlunda krigisk funktion har ett halvdussin arbalest längs relingarna.

Ballista

En ballista är en arbalestliknade maskin men i stället för arbalestens bågarmar har den två träarmar fastsatta i knippen av senor eller råhudsremmar. När strängen dras tillbaka, följer armarna med och knippena av senor vrids så att de blir spända. Till sjöss används ballistorna för att skjuta järnklot med upp till fem kilos tyngd. En sådan kula slår lätt igenom mindre fartygs bordläggningar, men mot större fartyg (galeasser och karacker) krävs grövre doningar.



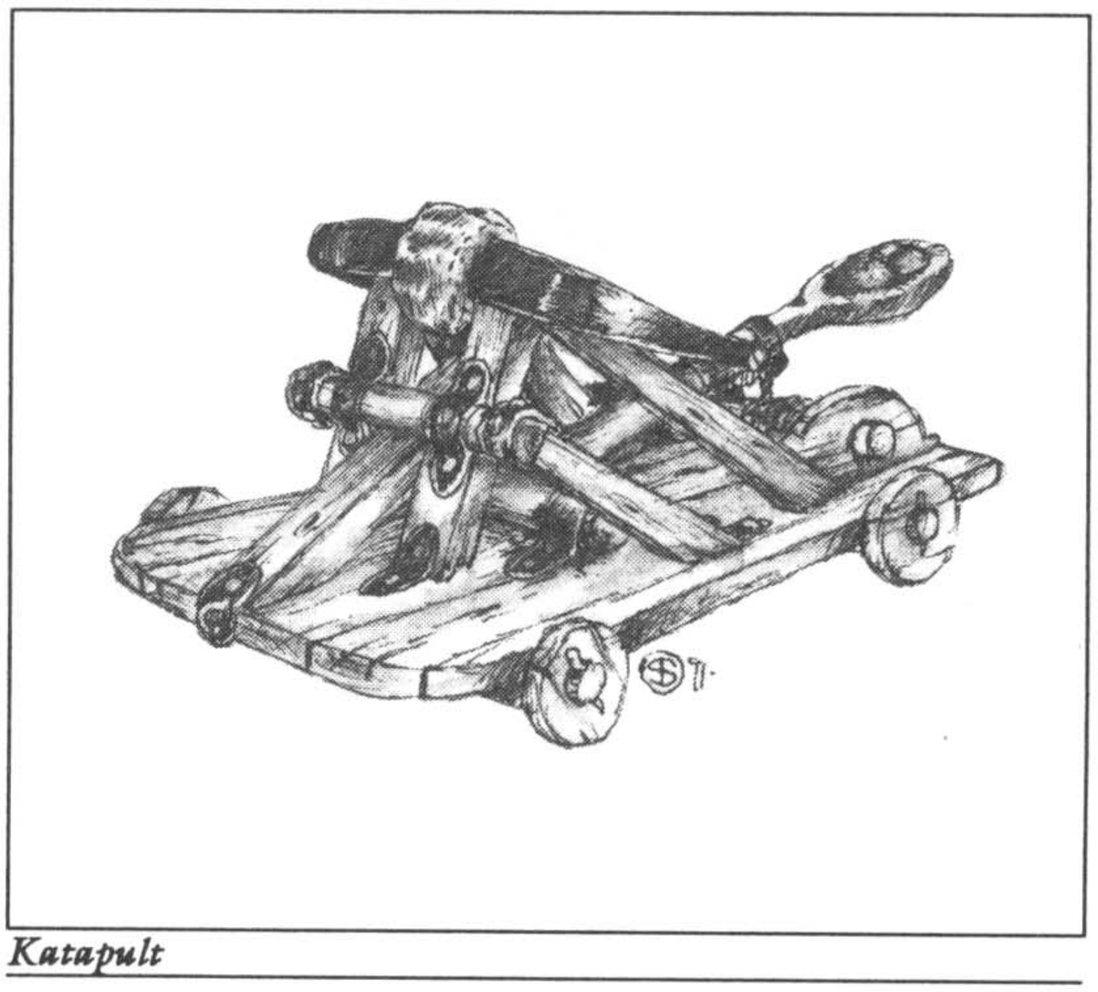
Ballista

Ballistor kan laddas med kulor, druvhagel och länkskott. På galeasser och karacker är de oftast inbyggda inuti skrovet, men kan även stå på däck; galeoner, karavelle och dylika fartyg kan ha två-fyra stycken uppe på däck; chebecker och galärer har dem i fören samt i aktern.

Blida

Blidan är en slungmaskin med liknande konstruktion som ballistan, men den har bara en arm. Den kan skjuta i väg projektiler på upp till 20 kilo, men liksom alla slungmaskiner har den ganska dålig precision. Den används till att skjuta i väg brandbomber, stenar, kulor eller nålhagelbomber.

Basen på en blida är ca 2 x 4 meter, så den kan ställas på däcket på de flesta större fartyg. Det krävs dock en specialbyggd rigg (eller ingen rigg alls) för att man skall kunna skjuta fritt i alla riktningar (annars måste man vrida hela fartyget för att kunna sikta). Många galärer och chebecker har en blida i fören, och så gott som alla galeasser och karacker har en eller flera stycken.



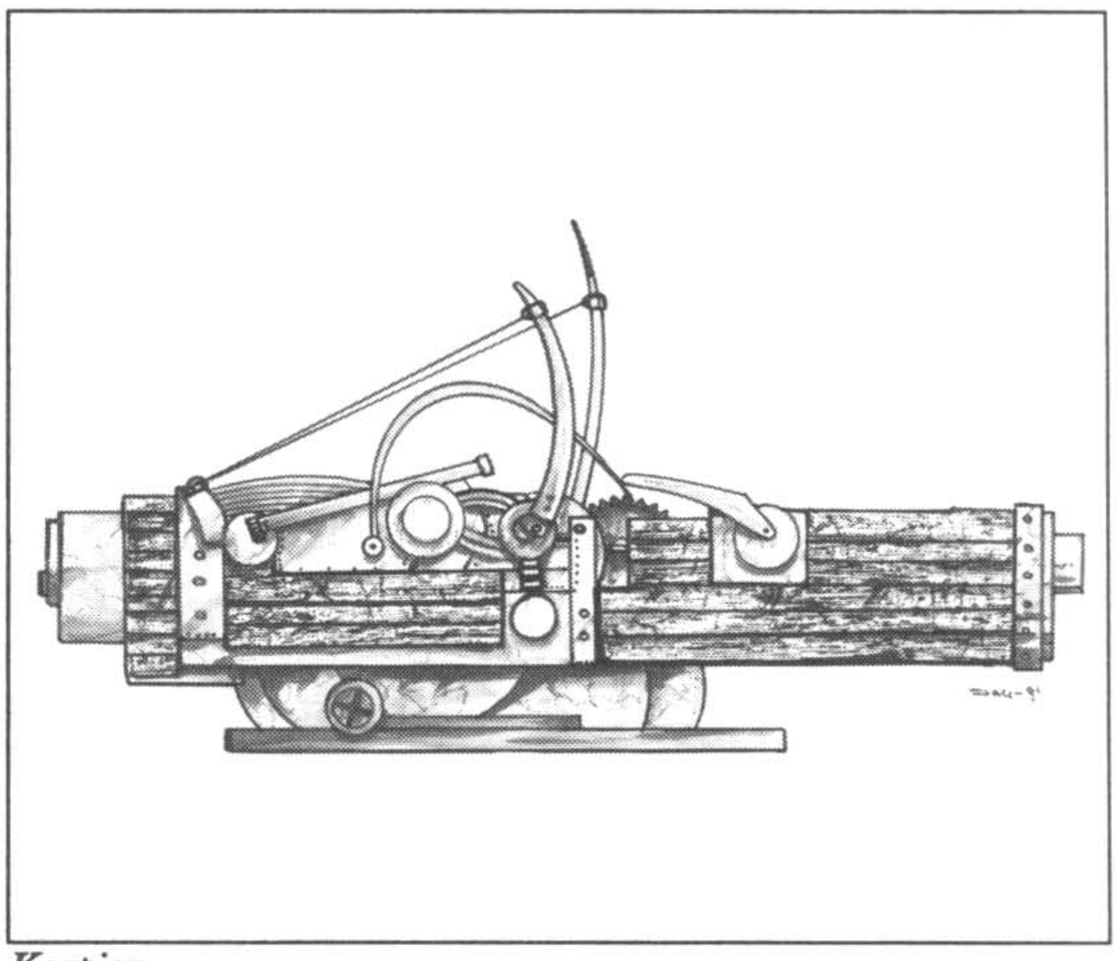
Katapult

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Katapult

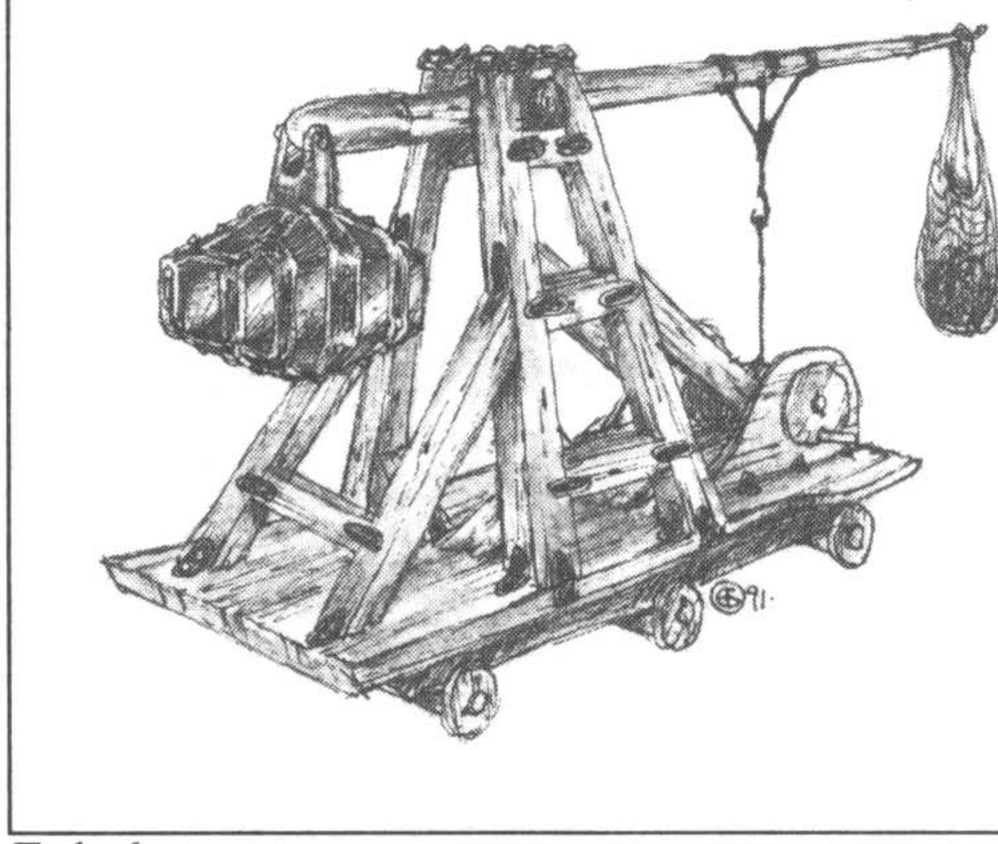
Katapulten är en stor slungmaskin med en båge som spänner strängen. Den har en längre räckvidd och kan slunga större projektiler (upp till 100 kilo). Den har på grund av sin större kraft längre laddtider. Katapulter kan skjuta sten, kulor, nålhagelbomber eller brandbomber.

Endast stora galärer, galeasser och karacker kan medföra katapulter. Katapultbatterier som skjuter glödande brandbomber är den absolut vanligaste formen av 'kustartilleri' i kopparhavshamnstäderna.



Korpion

räckvidden. Alverna placerar korpionerna längs bredsidorna, i fören och i aktern på sina goldiner.



Trebuchet

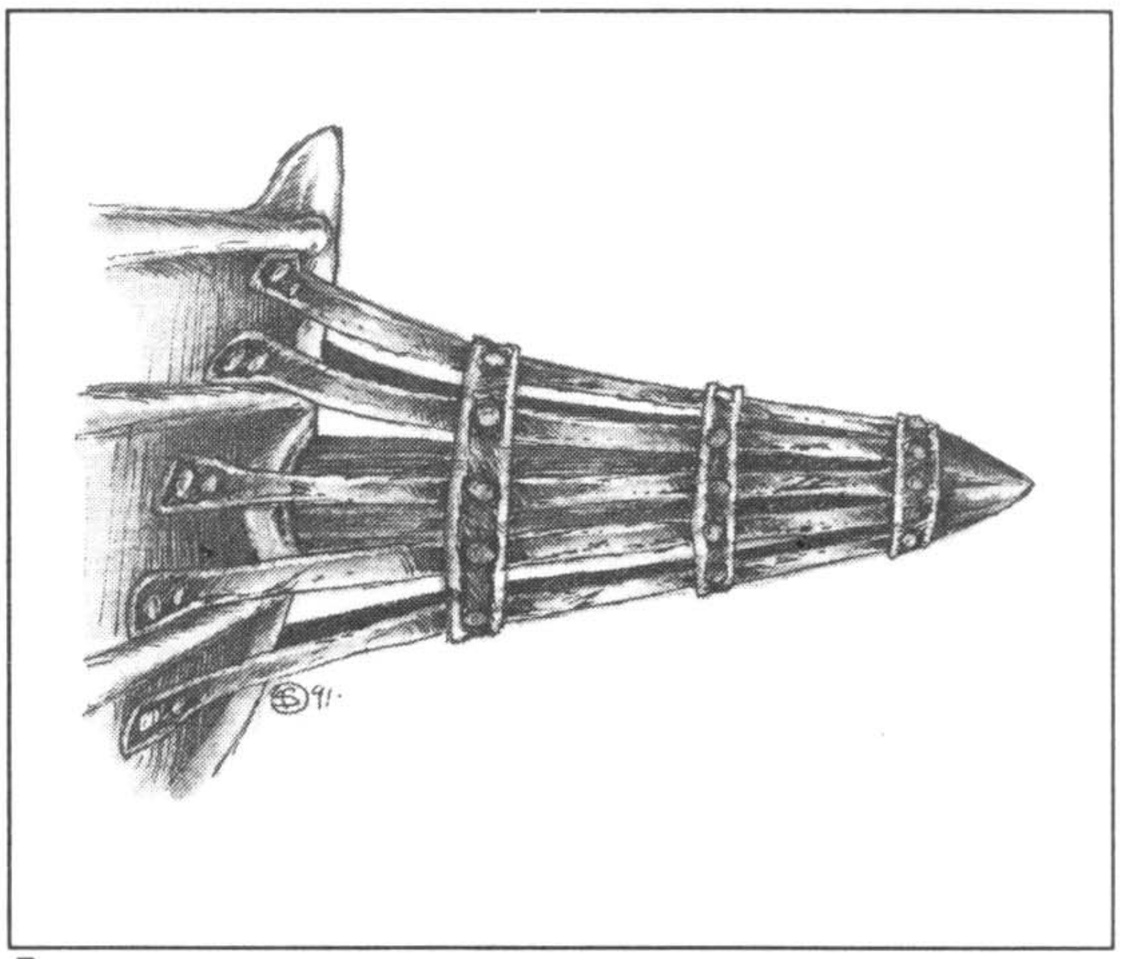
Trebuchet

Konstruktionen hos en trebuchet är något mer sofistikerad än hos de övriga projektilvapnena. Maskinen har en arm liknande den hos blidor och katapulter, men i stället för ett senknippe eller båge är det en motvikt som ger maskinen kraft att slunga iväg projektilerna. När tyngden frigörs från säkringen vippar armens andra ände upp och projetktilen slungas iväg med enorm kraft. Motvikten är mycket stor, minst ett tons vikt krävs för att konstruktionen skall fungera. Tornet som konstruktionen vilar i är mycket hög, minst 8 meter, detta för att ge motvikten den fallhöjd som krävs.

Endast specialbyggda trebuchetgalärer kan medföra trebucheter. De har mycket dålig precision och används endast i undantagsfall mot sjömål. de kan skjuta stenar och kulor.

Ramm

En ramm är ingen egentlig krigsmaskin men de har ett avgörande inflytande under bataljer till sjöss. Alla de större krigsgalärena och –galeasserna har en metallförstärkt ramm placerad i fören. Även en liten galärs ramm ger tillräckligt med skada för att kunna sänka allt utom en stor galeass.



Ramm

Korpioner

Gråalvernas smäckra krigsskepp är ofta så konstruerade att segel och master tar upp all yta ovan däck så att inga som helst slungmaskiner kan placeras där. I stället finns deras vapen placerade inne i skrovet. Korpionen är en konstruktion som låter strömlinjeformade projektiler löpa längs en bana innan de slungas ut i luften. Tekniken bygger på ett avancerat system av bågar och fjädrar som ger en mycket hög utgångshastighet. Det är ett effektivt vapen och det vapen som till havs har den största kända

Brännare

Ett klumpigt men likaledes effektivt vapen är den så kallade brännaren. En brännare är ett fartyg som preparerats för en enda sak, att brinna som ett jättelikt flytande bål. Genom att på ett eller annat vis sätta en brännare i kontakt med ett fiendeskepp kan man slå ut det genom att elden sprider sig. Vid stora flottslag är brännare ett effektivt sätt att dra med sig en mängd av fiendens fartyg i djupet.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

En brännare prepareras genom att smörjas in i brännbara ämnen. Om det finns tillgång till det så placeras oljefat och dylika eldfarliga ämnen på strategiska punkter ombord. Man 'kamouflerar' i bland brännaren, d. v. s döljer dess verkliga jag för att få det att se ut som ett verkligt skepp. Dockor av besättningsmän och vapenkopior får en motståndarbesättning att ta miste på skeppets funktion.

Det finns mängder av sätt att nyttja brännaren. Man kan låta några män segla eller ro in den i fiendefartyget eller –flottan och därefter tända eld på den och överge det. Man kan bogsera den och släppa den i riktning mot fienden eller helt enkelt låta det driva med vinden mot fiendestyrkan.

Oftast är det uttjänade eller erövrade fartyg som används som brännare.

För speldata och regler för brännare, se rubriken 'Brand ombord' i stridskapitlet.

AMMUNITION

Brandbomber

Brandbomber är perforerade tygklot insmetade med tjära och med en kärna av lättantändligt kol. När den skall skjutas iväg tänder man först eld på kolet, och under luftfärden gör luftdraget att elden tar sig inne i klotet. Vid en träff går tyghöljet sönder och det brinnande kolet sprids ut över fartyget.

Nålhagelbomber

Nålhagelbomber är tygpåsar fyllda med decimeterlånga, centimetertjocka järnspikar, vässade i ena änden och urborrade och utbända i den andra. När bomben skjuts i väg spricker påsen och nålarna flyger i väg i en hyfsat samlad klump. 'Tratten' i bakänden får dem att vända spetsen nedåt, och kraften när de träffar en orustad sjöman är fullt tillräcklig för att exempelvis slå igenom ett kranium. Mycket effektivt mot roddare, vilka oftast är oskyddade mot anfall uppifrån.

Druvhagel

Druvhagel är tygklot fyllda med vasst järnskrot. När den träffar något går påsen sönder och metallsplittren sprids över en ganska stor yta. En träff i en tätt packad människomassa kan ge mycket effektiv verkan.

Länkskott

Länkskott består av två järnklumpar sammanlänkade av en kedja. Det sliter lätt sönder ett segel eller knäcker en spira när den kommer singlande genom luften. Den gör dock i princip ingen skada alls på ett skrov.

ATT SKÖTA EN KRIGSMASKIN

För att kunna använda krigsmaskiner introduceras två nya vapengrupper — Slungmaskiner och Korpioner — samt ett tillägg till vapengruppen armborst — ballistan.

Vapengrupp	Grundeg.	Vapenfärdigheter
Armborst	SMI	Lätt armborst, Tungt armborst, Arbalest, Ballista
Slungmaskiner	INT	Blida, Katapult, Trebuchet
Korpion	INT	Korpion

FLOTTOR OCH FARTYG

BERENDIEN

Berendien har en stor men otränad flotta bestående av ett tjugotal klumpiga galeasser och karacker samt ett hundratal mindre fartyg (galärer och karaveller) av varierande styrka. Besättningarna är för tillfället underbemannade och otränade.

CADDO

Caddo har ingen egentlig krigsflotta utan de bestyckade fartyg man har till förfogande (den s. k. riksflottan) är vanliga handelsfartyg (koggar, karacker och karaveller) som i händelse av ofred förses med arbalest och ballistor. Marinsoldaterna är tänkta att utgöras av vanliga matroser som tvångsvärvas i hamnarna, får en kort utbildning och ett vapen och sedan kastas ut i ett eventuellt krig. Ett slags värnpliktssystem, alltså.

EFARO

Efarerna har ett fåtal galeasser erövrade från Krun och Felicien, men den egna flottan är huvudsakligen uppbyggda av väldiga stålklädda krigskanoter (=galärer) av katamaran– eller trimarandesign. Man har dock ingen organiserad krigsflotta, utan de självständiga furstarna och piratbanden agerar ganska självständigt.

EREBOS

Erebos har dels en enhetlig, ganska välorganiserad riksflotta, dels en uppsjö av privata småflottor som ägs och finaniseras av handelshusen. Generellt kan sägas att den är vältränad (normal till elit). Riksflottan förfogar sammanlagt över ett dussintal större fartyg (galeasser, karacker och tunga galärer) och ett femtiotal mindre (karaveller och galärer). Marinsoldaterna består uteslutande av legotrupper — vältränade men fåtaliga.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Felicien

Felicien har en mycket stark flotta bestående av marinkåren och havskåren. Marinkåren består i fredstid av 125 fartyg (79 lätta galärer, 25 tunga, 7 galeasser, 7 trebuchetgalärer och 7 transportkaraveller) med sammanlagt 10.000 marinsoldater ombord (normal kvalitet). I krigstid dubblas denna styrka då fartyg i malpåse tas i bruk. Marinkårens soldater är främst till för landstigningsoperationer men har viss träning för strid till havs.

Havskåren består i fredstid av 125 fartyg (18 lätta galärer, 52 tunga, 28 galeasser, 10 trebuchetgalärer och 17 transportkaraveller) med 10.000 havsjägarsoldater (elittrupper) och marinartillerister ombord (bågskyttar, armborstskyttar och maskinskötare). I krigstid tredubblas dessa siffror. Havskåren är ett sjöstridsförband som med sina tunga slungmaskiner dessutom kan understödja landstigningsoperationer.

Hynsolge

Hynsolge har för närvarande (614 eO) ingen som helst flotta, eftersom inbördeskriget tvingat såväl kung som adel att föra över alla tillgängliga resurser till land. De fartyg som finns ligger i hamn men kräver åtminstone en månad innan för att bli sjödugliga.

Jorderna

Jorderna (barbarfolk från Jordu-ashur) gör endast sällsynta visiter inne i Kopparhavet, men när de väl dyker upp med sina långsmala drakskepp är det oftast som fredliga handelsmän. Sina rena plundringståg företar de oftare på kusten mot Västerhavet.

Kardien

Kardiens krigsflotta är ganska liten och opererar mycket sällan inne i Kopparhavet. Kungen förfogar sammanlagt över ett halvdussin havsgående krigsgaleasser (normala marinsoldater) samt ett dussintal mindre kustgående karacker och karaveller med ett mindre antal otränade marinsoldater på varje.

Somliga av kustlänens länsherrar har dessutom egna fartyg av varierande kvalitet och storlek.

Krun

Den krunska kejserliga flottan består av ett knappt hundratal riktiga krigsfartyg (galeasser och bestyckade krigskaracker) och ungefär lika många mindre fartyg (galärer, galeoner och karaveller), Besättningarna är vältränade och Krun är förmodligen den enda Kopparhavsmakt som på allvar skulle kunna utmana den feliciska flottan.

De krunska piraterna använder huvudsakligen snabbseglande chebecker och i enstaka fall galeoner.

Morëlvidyn

Morëlvidyn är mest känt för sina stora mängder vildsinta band av svarta piratankor, men utgör även bas för 'vanliga' piratband. Man har ingen egen flotta, men det händer att flera piratband slår sig ihop och får styrkor på uppemot tjugo fartyg, mest chebecker, muletor och, för ankornas del, långskepp.

Trakorien

Trakorien har en enorm flotta av handelsfartyg (galeoner, koggar och kavareller) men även ett stort antal krigsfartyg (galärer, karacker och galbaloner) som skydd främst mot ransardernas flottor av långskepp. Besättningarnas kvalitet varierar, men huvudsakligen rör det sig om legosoldater anställda av rådsförsamlingens gren Mana Phena. De fristående marina enheter av kondottiärtyp som förekommer i stor omfattning är främst utrustade med bestyckade galeoner.

Zorakin

Zorakin är egentligen en fredlig handelsnation och har som sådan ingen stor krigsflotta. Det stora undantaget är den enorma galeassen *Valiens ljus*, det största krigsfartyg som någonsin byggts (gråalvernas fartyg undantagna). I stället förlitar man sig på en mängd kustgående galeoner och små karacker som främst används för piratbekämpning, samt givetvis kyrkans flotta, som består av ett tiotal kraftiga galeasser och ett antal mindre krigsfartyg. Dessa sistnämnda fungerar huvudsakligen som eskortfartyg vid korståg, pilgrimsfärder och transporter av kyrkans rikedomar över haven.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

RASER

Alla olika raser som färdas över haven har olika förhållningssätt till havet. De kan röra sig från att de inte tycker om vatten till att de endast mår bra av att befinna sig på ute på ocenanen. Det finns folkslag som på grund av olika fysiska egenheter inte känns vid sjögången eller drabbas av sjösjuka.

MÄNNISKOR

Människan är en anpassningsbar varelse och är det folkslag som näst ankor och gråalver bäst lärt sig utnyttja havet. Därför är det heller inte så märkligt att människorna är de klart vanligaste sjöfararna.

Kopparhavet är en mycket rik region eftersom havet i alla tider nyttjats för handel och sjöfart. Bäst på detta har människan varit, och därför är detta folkslag det vanligaste i Kopparhavets länder, och mäktiga och inflytelserika stater har alltid funnits i eller runt detta innanhav. Gemensamt för alla dessa nationer är att de bebotts av skickliga och drivna sjöfarare.

DALKER

Ön Caddo har sedan många år tillbaka Kopparhavets stabilaste maktstruktur. Folket är i stort nöjt med den relativt humana politik som drivs i landet. Detta har lett till handeln och den omfattande bankverksamheten haft möjlighet att ostört kunna blomstra. De caddiska bankerna anses vara Erebs förnämsta och nyttjas av alla folkslag och nationer. De dalkiska köpmännen är mycket framgångsrika och sedan länge bedrivit en lukrativ handel med dvärgar. De caddiska vinerna hör till de stora exportvarorna tillsammans fartyg och spannmål. På senare tid har dalkerna slutit avtal med Berendien och ett något lösare avtal med de gamla fienderna från Erebos som skydd mot de feliciska piraterna.

EREBOSIER

Erebos är Kopparhavets rikaste nation om man ser till landets handelsinkomster. Staden Nohstril är örikets ekonomiska och politiska centrum. Erebosierna är ett sjöfarande folk och handelsflottan hör till Kopparhavets största i antal skepp räknat. De mäktiga handelshusen på huvudön Dakkilo bedriver handel med alla stater och handlar med alla typer av varor. Fiskeflottan som varje morgon löper ut från öarnas fiskehamnar är likaså Kopparhavets talrikaste vilket har gjort nationen till havets främsta exportör av lagrad fisk.

Erebos är i ständig fejd med grannen Caddo. Stridigheterna handlar till största delen om kontrollen över handeln i Kopparhavet, men på senare tid har hotet från de felicienska piraterna i viss mån lett till att stridigheterna de två staterna emellan trappats ned. Man har slutit ett avtal med dessa och med Berendien som skall garantera handel och ett visst skydd gentemot Felicien. Den militära riksflottan är föhållandevis stark. Alla de större handelshusen fogar dessutom över egna eskortfartyg som de ställer till förfogande om ett övergripande hot skulle dyka upp.

FELICIER

Det feliciska konungariket hör till de rika nationerna som byggt upp en välmående ekonomi på den rikliga handel som utmärker kopparhavsregionen. Feliciens expansiva och aggressiva politik har gjort nationen till en maktfaktor att räkna med i Kopparhavet. Dess flotta är den troligen största enskilda flotta som en nation i området kan uppvisa och det är allmänt känt att felicierna är mycket skickliga sjömän.

Kapparbrev har utfärdats av den feliciske kungen till sjörövare som därigenom har rätt att kapa alla skepp som inte seglar under de nationers flagg som Felicien har handelsavtal med. Piraterna åtnjuter Feliciens skydd om det skulle behövas och kan nyttja deras hamnar efter eget behag. Det har också skett att dessa pirater har attackerat skepp från länder med handelsrelationer till Felicien, men detta tillbakavisar felicierna som lögner. Det är emellertid ett faktum att mycket stora rikedomar tillfaller nationen direkt från piratdåd som utförts av kaparna eller de egna galärerna.

ZORAKIER

Zorakin var en gång ett land som såg ut att bli en av de ledande sjöfararnationerna runt Kopparhavet. De var expansiva fram till det stora slaget mot den feliciska flottan år 392 då den zorakiska flottan krossades. De efterföljande plundringarna ledde till att även handelsflottan fick ett avbräck som den fick svårt att hämta sig från. Numera utgörs flottan främst av mindre, kustgående fartyg som skydd mot piratinvasioner, medan kyrkan däremot har ett antal stora, tunga fartyg som skydd för deras egna transporter.

Zorakierna är inte särskilt framstående vare sig i skeppsbyggarkonst eller marin strategi och eftersom landet desssutom ligger lite avsides till är man inte särskilt dominerande.

KARDIER

Kardierna har en mycket liten roll i Kopparhavets sjöfart; man handlar mest med länderna norrut. De bedriver dock en viss handel och har kontakt med Zorakin, Caddo, Erebos och framför allt länderna söder om Kopparhavet (Sivoa, Melukha och länderna runt Pringuabukten).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Havsalv

Såväl karacken som galeonen är kardiska 'uppfinningar', varför man fått ett välförtjänt rykte som mycket skickliga skeppsbyggare. Som sjöfarare har kardierna främst utmärkt sig som upptäcktsresande.

BERENDIER

De berendiska sjöfararna hör inte till de mer välkända eftersom landet mestadels nyttjar andra nationers handelsskepp. Det finns emellertid en liten handelsflotta och en militär flotta. Den militära flottan har fått en ordentlig knäck efter de inledande bataljerna i det Feliciska piratkriget.

KRUNIER

Krun har länge enbart handlat med länderna öster om Golwyndas sötvattenshav, men nuförtiden är de märkliga krunska handelsfartygen med sin invecklade rigg och omfattande utsmyckningar en vanlig syn i Kopparhavet. På grund av pirathotet seglar kruniera nästan enbart i konvojer om tre–fyra handelsfartyg med två–tre snabba, bestyckade segelgalärer som eskort. Det finns sammanlagt ett tjugotal krunska fartyg i Kopparhavet, lätt igenkännliga på de gyllne seglen med den röda halvmånen på.

SVARTFOLK

Svartfolk i stort ogillar vattnet men de som i dag lever till havs är helt anpassade till det. De lider inte av någon som helst vattuskräck utan är tvärtom naiva i sin tilllit till de stora oceanerna. Svartfolken brukar aldrig vara simkunniga då de inte gillar överdriven kontakt med vatten. Svartfolken håller sig mestadels på sina kyrakher (flytande städer) utanför Kopparhavet.

ALVER/ÄLVFOLK

Gråalverna är helt anpassade till vattenvärlden. De mår ofta lite underligt då de kliver i land och de klarar inte psykiskt att vistas allt för länge utan närhet till vattnet. De övriga älvfolken är anpassade så att de också kan vistas på vatten och de är inte lika specialiserade som de havslevande alverna.

GRÅALVER

Gråalverna bor i sina väldiga skepp och flytande städer. De är havets väktare och lever i harmoni med naturen som råder på de stora oceanerna. De kan stundtals helt lämna Kopparhavet för att sedan återkomma efter resor till länder och hav som inga människor sett eller hört talas om. Gråalverna har hållit orcherna från att expandera och dominera så som de har gjort på land. Genom sin överlägsna skeppsbyggarteknik och sitt sjömanskap har gråalverna vunnit större delen av de relativt få stridigheter de varit inblandade i. Ytterst sällan går de i land och de undviker kontakt med de andra raserna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HAVSALVER

Havsalverna är specialanpassade till ett liv under vatten och de lever också i undervattensstäder långt bort från all mänsklig civilisation. De har viss sporadisk kontakt med gråalver men håller sig annars borta från alla landvarelser.

ANKOR

Vatten är ankornas naturliga element. En anka känner alltid en primitiv dragning till vatten. Sällan ser man en anka sjösjuk eller beklaga sig över svår sjögång, de tycks tvärtemot uppskatta när naturen visar sig i sin fulla kraft.

Det finns tre typer av ankor. De två typer som vanligtvis förekommer kring Kopparhavet är de vita och de svarta ankorna — de vita ankorna som handelsmän tillhörande de sjöfarande handelshusen i Montagor, Nohstril, Caddo och Zorakin. De svarta ankorna, däremot, är av tradition pirater och håller främst till på Samkarnas nordkust där de lever i självständiga småriken av att plundra fredliga handelsfartyg.

Den tredje anktypen, de bruna ankorna, är ett folk av modiga och djärva individer och de dras ofta till krigets nbana på ett eller annat vis. Det är inte alls ovanligt att de uppträder som eskort till handelsfartyg av alla de slag i Kopparhavet. De slår sig däremot mycket sällan ihop med svarta ankor.

Ankor är skickliga sjömän och framgångsrika som handelsmän såväl som pirater.

DVÄRGAR

Dvärgar ogillar liksom alla stenfolk vatten. Känslan av att inte stå på fast mark längre fyller dem av ett illamående som varar så länge de befinner sig till sjöss. Dvärgfolk har alltid –2 på alla färdighetsslag så länge de inte befinner sig på fast mark. Det är ytterst sällan man möter dvärgfolk till havs, utan de anlitar i stället människors eller ankors handelshus för att få sina varor fraktade någonstans.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SJÖFARARE

PIRATER

Det finns en mängd olika folkslag och raser som gemensamt går under benämningen pirater. Här följer en kort genomgång av de viktigaste och vanligast förekommande grupperna.

Kapare

Med kapare avser man oftast de pirater vars verksamhet sanktionerats av en viss stat, myndighet eller auktoritet genom ett s. k. kaparbrev (se denna rubrik). Dessa kapare har ofta hemmahamnar i välskyddade hamnstäder. Skeppen är välutrustade och manskapet åtlyder inte sällan en militärisk disciplin. Legoknektar och hyrsvärd förekommer ofta på dessa skepp. Kaparna kan inte attackera alla fartyg utan endast de som ligger i fejd med den som har utfärdat kaparbrevet. Många handelshus har dessutom köpt lejdebrev som upphäver kaparbreven och ger husets fartyg fri lejd genom kaparnas farvatten.

Kustpirater

Kustpirater är ofta mindre piratgrupper med 10–20 man. De fogar över ett eller ett fåtal obestyckade fartyg och slår oftast till mot små, långsamma kustfartyg genom att borda dem. De kan också plundra ensamma kustbyar och enskilda handelsskepp på väg in i hamn. Bytet är ofta av mindre värde men nog för att de skall kunna leva gott på sitt rövade gods. Piraterna håller till i undangömda vikar och väl dolda hamnar.

Flodpirater

Trafiken på floderna är livlig och handeln blomstrar ofta från vattendragens källor ända ned till floddeltat. Det är därför inte ovanligt att det även på floderna finns pirater som kapar skepp och stjäl laster. Flodpiraterna håller ofta till i de större floderna där delta och bifloder ger möjligheter till skydd och gömställen i väntan på ett överfall. Dessa pirater använder oftast flatbottnade prålmar som kommer fram nästan överallt. Genom att floderna trots allt inte ger nog med skydd för att gömma sig för större flottor eller härstyrkor undviker piraterna all uppmärksamhet. Inga vittnen eller spår lämnas åt slumpen.

Vrakplundrare

Det finns en kategori av piratverksamhet som väcker avsky även hos övriga pirater, nämligen vrakplundring. Dessa är oftast inte pirater i verklig mening, och det rör sig heller sällan om riktigt sjöfolk, utan helt enkelt om hänsynslösa mördare och rånare. Vrakplundrarna håller oftast till vid grund, rev eller svårforcerade farleder där de använder sig av falska fyrar som lurar fartyg att navigera fel i hårt väder. När väl fartyget stött på grund och stormen bedarrat kommer vrakplundrarna fram. Överlevnade sjömän slås ihjäl för att undvika vittnen och för att man skall kunna bärga lasten och plundra liken ostört. Vrakplundrarna brukar inte vara många till antal utan är oftast en liten grupp som till vardags har helt andra yrken men som vid dåligt väder söker sig till kustremsan för att locka oskyldiga sjömän till en säker död.

Nordfolk

Nordfolken kan inte sägas vara pirater i egentlig mening eftersom det handlar om ett helt eller rättare sagt flera folkslag. Det är de hårdföra folken från de nordliga länderna på Erebs nordspets. De är såväl handelsresande, upptäcksresande och stridsmän. Det händer att de drar åstad på plundringståg som tar dem långt in i Kopparhavet, men detta är ganska ovanligt; Kopparhavet är alltför välk trafikerat av andra pirater och krigsfartyg för att passa nordmännen. De drar sig dock inte för strid och räds intet. De som mött och överlevt en anstormning av nordmännen har sällan någon överdriven lust att åter möta dem på slagfältet. Mest ryktbara av nordmännens krigare är de vildsinta och tillsynes ofällbara bärsärkarna som ensamma kan nedgöra ett otal motståndare.

Sjörövare

Sjörövare är de verkliga havspiraterna, ofta utan hemhamnar eller fasta mål. De är skickliga sjömän som efter ett myteri inte kan återvända till sina forna hamnar och som alltefter de dåd de utför allt mer fjärmar sig från den vanliga världen. Inte sällan har dessa pirater ett pris på sitt huvud från ett eller flera håll. Detta brukar göra dem desperata i strid vilket troligen starkt bidrar till deras rykte som stridsmän och svåra motståndare. Sjörövarnas rikedomar hör ofta till de större inom yrkesgruppen eftersom de urskiljningslöst attackerar alla skepp oavsett deras tillhörighet.

För att kunna sälja sitt stöldgods får sjörövarna söka sig till de mer skumma städerna, exempelvis Montagor och Krilloan. Sjöbusarnas nyvunna rikedomar spenderas där på några nätter innan de återigen ger sig av på nya plundringståg. Alla riktiga sjörövarband har en egen ö dit de kan fly i händelse av fara eller om deras fartyg blivit skadat. Där har de också sin skatt nergrävd under en knotig ek, och ett blockhus med slungmaskiner som håller alla inkräktare borta.

Slavhandlare

En för många ganska sorgesam syn på Kopparhavet är de väldiga slavskeppen som seglar fram och tillbaka med sin last av människor. Det rör sig mestadels om slavar från Soluna och Samkarna på väg till Felicien och Krun.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Slavskeppen är långsamma, höga och dåliga seglare; allt för att kunna få in så stor last som möjligt. Som skydd mot ett eventuellt slavuppror har man en stor mängd soldater ombord.

PIRATANKOR

Sedan långa tider tillbaks har Kopparhavets kuster härjats av de fruktade svarta piratankorna. Få sjömän är det som inte någon gång på ett aller annat sätt kommit i kontakt med dessa till utseendet smått löjeväckande pirater. Men sitt yttre till trots utgör ankorna ett verkligt hot för de handelsresande i alla världens farvatten. Det de inte har i muskelstyrka kompenserar de med sitt väldiga antal och med briljant strategi. De fjäderklädda piraterna använder mestadels långskepp eller chebecker eftersom de två fartygstyperna är väl anpassade efter ankornas fysiska förutsättningar.

Långskeppen är den vanligast förekommande fartygstypen och ankorna har till fullo lärt sig att nyttja dess egenheter. Liksom de nordiska sjöfarande krigarfolken attackerar ankorna gärna genom att segla sina skepp in på grunda vatten och storma iland mot sin fiende. De händer ofta att de snabba långskeppen ligger i bakhåll i en undanskymd vik eller bakom en ö för att snabbt kasta sig på ett ovetandes handelsskepp.

Ankornas vildsinthet i strid är legendarisk. Det tycks som om de till skillnad från sina vitafjädrade bröder saknar känsla för fruktan och självbevarelsedrift. De svarta ankorna är stolta och arroganta till sin läggning och låter sällan en oförrätt passera obemärkt. Å andra sidan är de hedersamma och bryter inte ett givet löfte. De är heller inte blodtörstiga och dödar inte i onödan, hellre sätter de ut sina fångar i en båt mitt på havet eller säljer dem som slavar.

Klaner och sextetterna

Kopparhavets svarta ankor är överlag inordnade i klaner vars anor sträcker sig långt bak i tiden. Ankornas hierarkiska samhällsstruktur och deras traditionsbundna synsätt har möjligjort att klanstrukturen bestått och vuxit sig allt starkare under århundradena. Klanerna har delat upp Kopparhavets farvatten mellan sig och de håller hårt på denna indelning. Klanerna ingår ofta i den välkända sextettorganisationen som är den mycket omfattande organiserade brottsligheten inom ankornas värld. Sextetternas organisation omfattar vita, bruna såväl som svarta ankor. Organisationen arbetar alltid i det fördolda och få utomstående känner till dess existens.

Brottsorganisationen handlar med alla typer av tjänster. Det kan röra sig om utpressning, kidnappning, häleri, droghandel och andra affärsområden som inte officiellt får förekomma. De svarta ankorna utför somliga uppdrag åt sextetterna såsom transporter, eskorter och rena attacker mot sextetternas fiender, medan devita ankorna arbetar som hälare, finansiärer och chefer, givetvis med någon respektabel verksamhet som täckmantel, exempelvis en restaurang eller ett tvätteri. De bruna ankorna arbetar mest som kurirer och livvakter inom sextetterna.

Ankorath och dess klaner

Staden Ankorath på Morëlvidyns nordkust är en av de större "fria" ankstäderna. Större delen av befolkningen är svarta ankor och dess största inkomstkälla är sjöröveri och slavhandel. Ingen egentlig lag och ordning råder i denna stadsbildning trots att dess prefekt styr staden på erfoderligt sätt. Bytet från piratdåd och mängder av slavar forslas från staden vidare in över kontinenten via de många karavanvägarna. Många exotiska varor finns att få tag på och för de köpmän som har råd att betala för att fritt kunna segla inom farvattena kan här göra goda affärer. Två av sextetternas stora klaner har sina högsäten här, klanen "Trefot" och klanen "Svartnäbb". Den förstnämda klanen har en egen flotta av långskepp och ett stort antal anhängare. De bedriver i första hand slavhandel och anfaller sporadiskt kustbosättningar i hela Kopparhavet. Det sker att de utövar rena piratdåd men detta är mindre vanligt.

Klanen Svartnäbb äger Kopparhavets största långskeppsflotta, cirka tjugo fartyg. Klanen ägnar sig åt piratöverfall på handelsskepp och i viss mån även åt kustöverfall. De har ett eget territorium som de anser sig ha rätt att fritt härska över. De har under senare tid stött samman med ereboisiska legostyrkor som sänts ut för att undanröja pirathotet och med feliciska kapare som jagat långt ifrån sina hemtrakter. Klannen har emellertid slagit tillbaka attackerna eftersom deras antal skepp och manskap varit mycket större än de anfallandes.

Dunderin och Havets vargar

"Hälften människa och hälften anka", brukar talesättet om hamnstaden Dunderin lyda. Det är en metropol byggd av de två omaka raserna ankor och människor. Staden styrs av en arkedôm som vart sjätte år röstas fram av stadens fria medborgare. Den huvudsakliga inkomstkällan är handel av olika slag. Slavmarknaden är stor och slavhandlarna har en särställning i detta samhälle uppbyggt på slaveri. Stadens svarta ankor tillhör tre olika klaner, "De sotiga gässen", "Dakais klan" och "Havets bröder". De tre klanerna bildar tillsammans "Havets vargar" en löst sammanhållen piratflotta. Var höst och var vår delas kaparbrav ut till klanernas överhuvud. Dessa brev är tidsbundna till höst och vår och den som överträder tiderna genom att kapa fartyg eller andra piratdåd fråntas rätten till att äga kaparbrev. På så vis kan handelsmän under sommar och vinter fritt segla i de farvatten som omger staden. Detta har lett till att inkomsternba från handel är mycket stor i jämförelse med exempelvis Ankorath.

Piratklanerna för sedan länge ett oförsonligt krig med människopiraterna från Karakh-Khun.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

De svarta långskeppens bröder

I staden Montagor verkar en liten men fruktad ankklan, "Svarta långskeppens bröder". Klanens kännemärke är deras svarta långskepp och nattsvarta segelduk. Ankorna hör till de mer fruktade och de har mer än en gång visat sig vara oslagbara i sitt försvar av staden. Inom sextetterna har klanen en särställning på grund av sin ryktbarhet och sina meriter. De svarta långskeppen beger sig ofta till Berendiens kuster och Jorpagnas rika kustområde, där de plundrar byar och kapar kustgående handelsfartyg. Det händer ofta att de feliciska kaparna ger sig på ankorna men resultatet brukar ofta bli detsamma — de lätta och snabba långskeppen manövrerar ut galärernas rammar för att sedan lägga sig långsides med dem. Bordningen som därpå sker brukar vara till ankornas fördel (försök oskadliggöra en anka genom att slänga honom överbord...).

Pakter

Ankornas organisationer och klaner har slutit ett fåtal pakter med varandra och med utomstående parter som har ett intresse av ett lungt Kopparhav. Piratflottan "Havets vargar" har ett ickeagressionskontrakt med Ordo Nova (en hemlig organisation med bas i Nohstril som arbetar för en ökad frihandel). Pakten innebär att skepp från större delen av alla Erebos handelshus inte får attackeras av klanmedlemmar från någon av de tre klanerna i vargflocken. "Havets vargar" och de två klanerna från Ankorath har avtal med varandra som tillåter dem att färdas över varandras farvatten och som tydligt preciserar varandras territorium.

Montagoranska kapare kan ofta fritt passera de morëlvidynska ankornas farvatten men de tillåts inte utöva sjöröveri i dem. Det motsatta förhållandet gäller i farvattnen runt Montagor.

PIRATBEKÄMPARE

Liksom det finns en mängd diverse piratfolk i Kopparhavet, finns det även en mängd piratbekämpare, män som svurit att rensa haven från dessa havsburna löss och göra böljorna fria för envar. Och dessutom tjäna en mindre förmögenhet på det...

De kraftfullaste och mest välorganiserade av dessa friseglare, som de kallar sig, är Första eskadern. Detta är en i och för sig ganska liten, men extremt slagkraftig och lättrörlig styrka bestående av sju chebecker med vardera en korpion i fören och fyra ballistor på akterdäck. Första eskadern finansieras gemensamt av ettantal handelshus från Caddo, Zorakin och Erebos, vilka betalar en viss summa för varje sänkt piratskepp. De får dessutom behålla femtio procent av allt byte (skatter och fartyg) de lyckas erövra från piraterna. De sponsrande handelshusen har ett avtal som gör att de förbinder sig att köpa allt 'byte' som första Eskadern tar.

SVARTFOLK TILL HAVS

Svartfolken har alltid haft en benägenhet att sky haven och djupa vattendrag, ofta på grund av ren vidskeplighet. Någon gång under århundraden före Odo kom det sig dock att en stor hord slättorcher i färd med att korsa en större flod förlorade kontrollen över sina flottar och drev ut till havs. De manöveroduglliga flottarna drev under lång tid över oceanen. Orcherna försökte provisoriskt förbinda flottarna med varandra och bildade därigenom en drivande "koloni". Genom att söka skydd för solen i vagnarna som flottarna medförde kunde orcherna leva någorlunda drägligt om dagarna.

Då de sammanbundna flottarna sträckte sig över en stor yta hände det att de nattetid blev påseglade av handelsskepp eller fiskeskutor. Dessa fartyg plundrades och beslagtogs. När man till slut nådde land hade de hårdföra slätttorcherna fått smak för havet. De stora vattnen påminde om slätternas vidder och de hade dessutom stora rikedomar att erbjuda. Detta föranledde byggandet av den första orchiska kyrakhen.

Kyrakher — Havshärskarna

När orcherna valde att frivilligt bege sig ut på haven gjorde de inte detta med vanliga skepp utan på väldiga flottar kallade kyrakher. Dessa kyrakher är omfångsrika byggen som kan härbärgera hela stammar av svartfolk. De har taksystem som gör att de ombordvarande inte behöver vistas under solens ljus om de inte absolut måste göra det. Orcherna som lever på dessa väldiga flottverk går mycket sällan i land utan lever större delen av sin tid till havs.

Ombord på kyrakherna verkar ett helt samhälle i miniatyr. Underhållet av städerna sköts ofta av svartnissar eller andra förslavade svartfolk. Kyrakherna är inprodukitva världar som är näst intill helt beroende av de räder och piratdåd som dess galärer utför, men normalt finns det både smedjor och masugnar ombord på kyrakherna, främst för att kunna smida vapen och rammar. Orcherna har med åren lärt sig att fiska med nät och håvsystem som hängs ut från flottverken.

En kyrakh byggs ofta ut allt efter som stammen växer. Det händer att kyrakhen delas upp när stammen vuxit sig allt för stor för att kunna livnära sig själv.

Befästningar och försvarssystem omgärdar kyrakherna och mot dess mitt ligger boplatser och olika förrådsutrymmen. Bastionerna som ligger allra ytterst fungerar dessutom som vågbrytare. Utifrån sett minner en kyrakh mest om ett enormt flytande palissadverk. Kyrakhen förflyttas ofta med hjälp av strömmarna och i vissa fall kan de ha egna primitiva segelsystem. Det händer att man med hjälp av galärer bogserar en kyrakh förbi farliga sund

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

eller för att lägga den i rätt strömriktning. När orcherna funnit ett lämpligt läge låter de ofta ankra upp kyrakhen för att med den som utgångspunkt bedriva piratverksamhet. När jaktlyckan vänt eller när stormsäsongerna inleds lättar de flytande samhällena ankar och driver vidare med de vidsträckta havsströmmarna.

Galärdockorna

De stora kyrakherna utgör baser varifrån orcherna kan utföra nattliga attacker med sina snabba galärer. Därför finns det mot kyrakhens mitt stora dockor i vilka orchernas skepp ligger i trygg hamn. Inloppen till dockorna döljs av höj och sänkbara portar. Arbalest och ballistor brukar i regel skydda inloppsportarna. I dockorna kan skepp repareras och modefieras efter behov. De verkligt stora kyrakherna har möjlighet att lägga skeppen i torrdocka. Material tas ofta från de plundrade och förstörda skepp som orcherna har anfallit.

Galärerna

De orchiska flottorna är oftast utrustade med roddargalärer. Segelfartyg är svåra att framföra om inte besättningens arbete effektivt samordnas, och eftersom just organisation och samordning hör till svartfolkens svagheter brukar orcherna inte använda segel. De orchiska galärerna är mestadels ervövrade skepp som modifierats av orcherna själva. Ett fåtal galärer är byggda direkt för svartfolken. Alla galärer medför tältsystem som kan riggas upp om inte galären skulle hinna tillbaka till sin kyrakh. Genomgående har galärerna påbyggda stridsplattfomar och medför ofta tunga vapen såsom slungor, katapulter och arbalester. Rammar placerade både ovan och under vattenytan är vanliga företeelser, liksom rammar som pekar bakåt. Orchiska galärfatyg är ofta målade svarta eller indränkta i svart tjära och de har inte sällan groteska prydnader och krigstroféer i form av benbitar, kranier och erövrade föremål.

TAKTIKER

I skydd av nattens mörker och gärna dolda av usel sikt attackerar orcherna sina tilltänkta byten. Den vanligaste formen av attack är att i full fart ramma motståndarfartyget och borda det. Orcherna har ofta "skenmaster" i vilka endast rep är fästa så att de kan kasta sig ombord på motståndarskeppet. Med svartfolkens sedvanliga frenesi anfaller sedan krigarna och ofta med förödnade resultat för motståndarsidan. Orchgalärerna följs ofta åt i mindre flottenheter och attackerar oftast ensamma skepp eller mindre grupper av skepp. Avståndsstrider med projektilvapen och liknande är inte så vanligt förekommande, dels för att orcherna gärna vill kunna plundra skeppen och inte förstöra dem dels för att de endast nyttjar dessa vapen vid anfall av sjöstäder och dylika befästningsverk. Det har skett att hela flottor av orcher slutit sig samman för att attackera en gemensam fiende. Detta skedde exempelvis vid anfallet mot sjöstaden Montagor år 44 eO.

Med sig ombord har orcherna ofta resar och det finns de som har begagnat sig av de väldiga ylkorcherna.

ORCHISKT SJÖMANNASKAP OCH BESÄTTNINGARNA

Orcherna är trots sin vattuskräck förhållandevis skickliga sjömän så länge de håller sig till galärerna. Deras roddare måste betecknas som de bästa som står att få. Med samma uthållighet som de kan springa mil efter mil kan svartfolksroddarna ro i flera dygn utan egentliga uppehåll. Ofta nyttjas storvuxna svartfolksraser som troll och resar i roddarbänkarna. På galärerna medföljer alltid stora horder av tungt rustade krigare och till skillnad från andra galärer så slåss även roddarna då det ges tillfälle.

DE HAVSLEVANDE STAMMARNA

Ur den ursprungliga gruppen av slättorcher har flera separata stammar bildats. De fogar alla över en eller flera kyrakher. Stammarna har precis som de som lever på fastlandet sina egna vanor, kännetecken och särdrag. Man kan känna igen de olika stammarna på deras olika flaggverk som pryder skepp och kyrakher. Det råder relativ fred mellan de olika stammarna men de händer att orcherna slåss inbördes i tider av dålit byte. Alla stammar ser sig emellertid så som medlemar i den enda havsklanen "Aukkva Dryygh Nich — De som inte vill bli rentvättade i saltvatten". Klanen har inte samma ställning som de landbaserade klanerna har eftersom det är mycket svårt att sammanföra de väldiga kyrakherna och organisera upp flottan.

Spelvärden

Grundeg.	Typvärde			Färdighet	FV
STY	4T6	14	SB: +1	2 Nävar (1T3)	5
STO	2T6+6	13	KP: 12	1 Spark (1T6)	5
FYS	3T6	11		Harpun/spjut	8
SMI	2T6+2	9		Liten sköld	7
INT	2T6+1	8		Bordning	10
PSY	3T6	11		Sjökunnighet	6
KAR	2T6	7			

Speciella förmågor: Fullkomligt okänsliga för sjögång och har ingen som helst respekt för vattnet. Kan aldrig simma.

HANDELSHUS OCH REDERIER

Sjöfart är intimt förknippat med handel och olika typer av affärsverksamhet. Nästan alla viktiga sjörutter är formade efter de tidiga handelsmännens första trevande försök till långväga sjöhandel. Därför har handelsmännen och handelshusen en viktig roll i Kopparhavets sjöfart. En sentida förekomst är rederierna. Ett rederi

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

äger en mängd fartyg och upplåter dem via avtal för frakt av andras varor eller egendom. Rederiet verkar sällan som ett handelshus som sköter alla led av handeln själv utan står oftast endast för frakten av varorna. Rederierna har ofta skepp som de enskilda handelsmännen eller handelshusen inte har ett konstant behov av men som de tillfälligt behöver hyra för specialiserade frakter.

HANDELSHUSET FESTGLADE

Ett av de styrande handelshusen i Erebos Femhusråd är huset Festglade. Detta handelshus har månghudraåriga anor och sitter på en rik tradition av expansiv frihandel. Dess rikedommar och ekonomiska status är att jämföra med vad som normalt står att finna hos statsöverhuvuden för rika småstater. Huset kontrolerar tusentals människor direkt eller indirekt via sina affärer och avtal. Varor av alla de slag handlas med och handelspartners från alla nationer ingår i affärsnätet. En hög flexibilitet vad det beträffar marknadens svängningar utmärker husets affärer.

HANDELSHUSET NORRTRADEN

I Ekeborg, Kardiens ledande stad finns det ålderstigna handelshuset Norrtraden beläget. Det är en sammanslutning av handelsmän som sedan länge bedrivit en lönsam handel med de nordliga länderna längs Erebs nordvästliga kuster och kontinentens norra spets. Handelshuset är ett av de få som har en stabil och god kontakt med de vilda folken i norr. Man handlar med barbarer och med nordborna i Jordu-ashur. Man köper exklusiva varor som de högt skattade bärnstenarna och nordhavssalt. Den handel som bedrivs med nordborna är oftast byteshandel eftersom det ger störst avkastning. Handelshusets skepp seglar tryggt i de nordliga farvattnen då de står under munltiga skyddsavtal med Jordu-ashurs innevånare.

Erebos och Caddo hör till handelshusets affärskontakter i Kopparhavet.

DUNIANS HANDELSHUS

Dunians handelshus är ett unikt företag. Det har ingen nationel bindning utan handlar med alla och är baserade på en mängd platser. De har två stora säten, Montagor och i Nohstril, och en mängd mindre filialer runt om kopparhavskusterna. Huset handlar med alla upptänkliga varor men de har sällan andra kvalitetskrav på produkterna än att de skall göra så mycket profit på försäljningen som möjligt. Handelshuset är välorganiserat och mycket framgångsrikt. De har en egen handelsflotta men kan mycket väl leja rederier eller enskilda skeppare för frakt av laster eftersom de ofta har stora handelsavtal.

Dunian har som skydd för sina handelsfartyg dels fyra stycken egna karacker, dels är man en av delinvesterarna i Första Eskadern (se 'Piratbekämpare' ovan.

HANDELSHUSET ALKYMADES

Alkymades är ett av Feliciens starkaste handelshus och handlar huvudsakligen med slavar och vin. Huset har en stor lönelista med bl. a. en grupp skickliga slavjägare. Husets varumärke är att de sköter alla led i hanteringen av sina varor. Man har vissa kontakter med ensklida handelsmän på Caddo, vilka levererar viner till Montagor där Alkymades köper upp dem. På så viss kringår man handelskonflikten länderna emellan.

HANDELSHUSET CALVADO

Calvado är ett dalkiskt handelshus med inriktning på vinexport. Man handlar med såväl kvalitetsviner som dagligvin. Handeln sker ofta till Berendien och i vis mån Zorakin och Jorpagna. Huset har direkta kopplingar till de dalkiska bankerna och åtar sig ibland värdetransporter till och från dessa. Under dessa transporter åtföljs handelsskeppet av ett eller två krigsfartyg.

SPIRITOS

Spiritos är inte ett handelshus i egentlig mening. Det är ett familjeföretag med lösa former. Spiritos säte är den berendiska staden Entika. Familjen kommer ursprungligen från trakterna runt Sidon men flyttade norrut för att bedriva affärer. I huvudsak handlar de med tyger, kryddor och hantverk. Via staden Montagor köper de in mängder av exotiska varor och hantverk för att sedan sälja på hemmamarknaden. Familjen exporterar landets egna jordbruksprodukter och dvärgsmide från kontinenten.

EUMURS SKEPPSREDERI

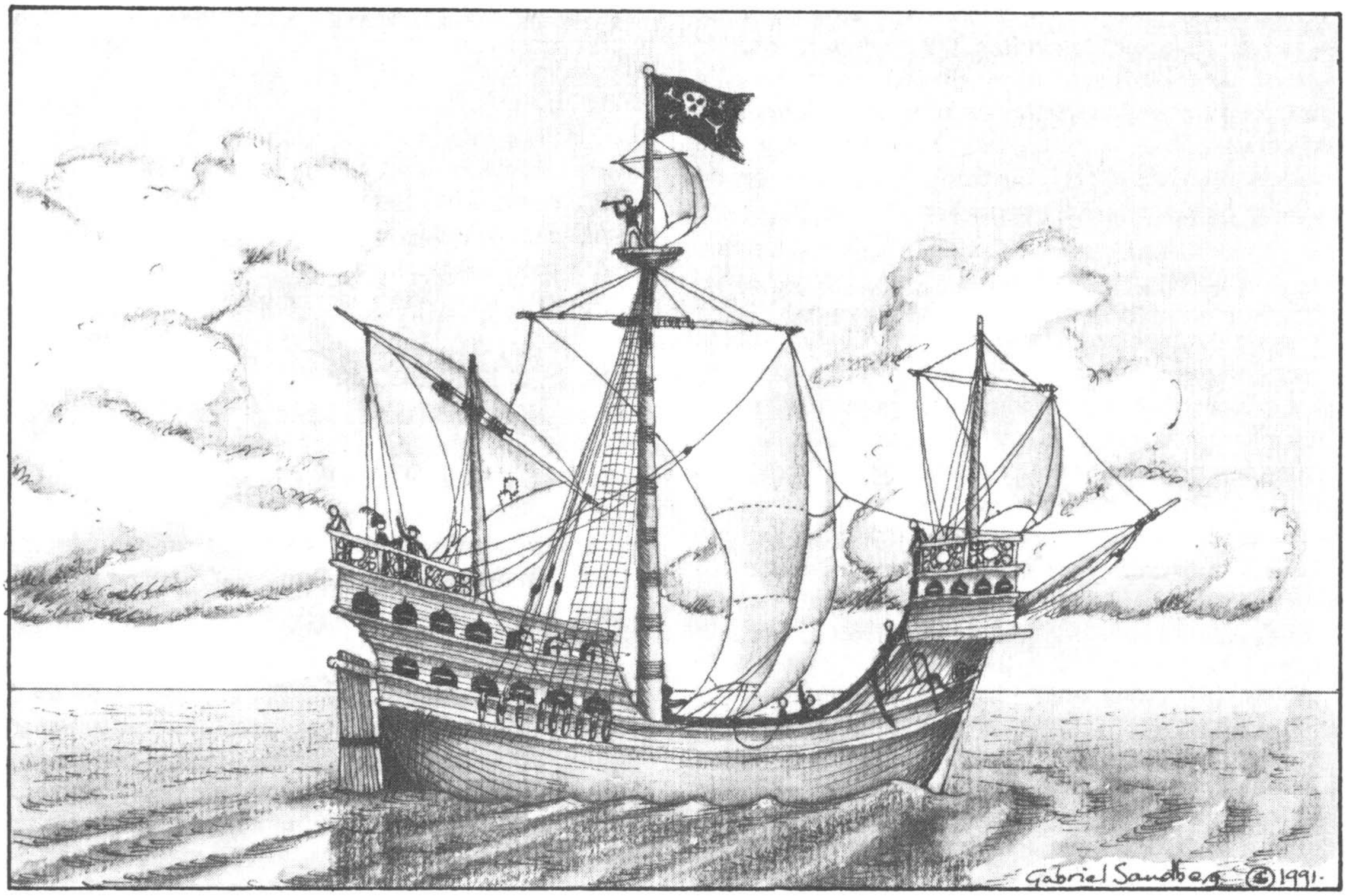
Emurs skeppsrederi är ett av de stabila rederier som har sitt säte i Arno, Caddos huvudstad. Rederiet fogar över en liten men välskött flotta av handelsfartyg. Man har inga fasta priser utan förhandlar med den som avser hyra ett av skeppen. Betalningen kan röra sig om allt från en del av lasten eller vinsten till en fast penningsumma. Den som anlitar rederiet kan i bland tvingas sörja för besättningens föda beroende på hur avtalen träffas. Rederiets rykte är fläckfritt och de har endast upplevt framgångar under sina verksamma 55 år.

UPPTÄCKTSRESANDE

En liten men namnkunning grupp av sjömänen är de s. k. upptäckresarna. Dessa är ofta hägivna naturvetare med stora kunskaper om både land och hav. Upptäcksresarna i Kopparhavet är få mycket därför att havet till största delen där upptäckt och dess hemligheter är i stort sett sedan länge avslöjade.

Men alltjämt löper skepp ut från Kopparhavets hamnstäder för att söka nya farvatten, handelsrutter och okända länder eller kontinenter. Fartygen är ofta stora

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



segelfartyg med en mångsidig besättning och stora förråd av förnödenheter och extra utrustnigar. Skeppen kommer att vara borta i månader och år och är urustade därefter. Med sig ombord har man en besättning som har det högsta yrkeskunnandet inom sina respektive områden. Segel måste kunna tilverkas under resans gång och nya master måste kunna tillverkas och resas. Färskvatten och förnödenheter måste gång på gång införskaffas under resan. En mindre förmögenhet förs ofta med eftersom det kan bli nödvändigt att köpa vissa tjänster i länder man anlöper eller för att köpa sig fri ur tillspetsade situationer. Soldater och vapen ingår som en naturlig del av expeditionen eftersom det sällan är riskfritt att segla över okända hav. Dessutom kan en välbeväpnad styrka med moderna vapen snabbt kuva naturfolk eller lägre civilisationer.

Att plundra och införskaffa rikedomar ingår som en naturlig del av en upptäcksresa jämte katalogisering av växter och djur. Varje expedition brukar med på resan ha en eller flera mycket skickliga kartografer för att dokumentera de nya ländernas kuster och havens struktur. Den vetenskapliga delen av expeditionen varie6rar mycket från en upptäcktsresa till annan, mycket beror på vem som finansierar den ofta mycket påskostade och avancerade organisation som en fullskalig expedition utgör. Det är finansiärerna som ställer upp och dikterar de mål som expeditionen förväntas uppnå. Helt beroende på vad expeditionens huvudman intresserar sig för tas den veteskapliga staben ut. Somliga expeditioner är verkliga vetenskapliga spjutspetsar som runt sig samlat samtidens skarpaste vetenskapsmän för att försöka bringa klarhet i de större mysterierna. Andra expeditioner är förtäckta plundringståg med en vetenskaplig mask för att lura medfinansiärer och myndigheter.

Mycket beroende på var expeditionen sätts samman blir dess inriktning färgad av den inhemska kulturen. Vissa samhällen är fullkomligt likgiltiga inför andra kulturer och framför allt lägre stående samhällsformer. Därför dokumenteras inte dessa när man stöter på dem utan utsätts oftast endast för plundring och övergrepp. Andra expeditioner är religiöst färgade och har med sig en präst eller på annat sätt helig man som censurerar och redigerar det veteskapliga materialet så att det skall passa den egna religionens rådande världsbild.

Finansiärerna för en upptäcksexpedition kan variera, från enskilda rikemän, handelsmän till kyrkor och kungahus. Den gemensamma nämnaren är ofta profit. Få sätter upp en dyrbar epedition på ett eller flera skepp för att stilla sin vetgrighet om okända ting. Intressenterna vill ofta ha avkastning i form av nya handelsavtal, nya naturresurser, nya landområden att härska över och inkomster från krigshandlingar. Äran kan också den varra en viktig del av en väl genomförd expedition. Såväl finansiären som expeditionens ledare brukar åtnjuta en stor respekt om det är en lyckosam resa som genomförts. Där för är det obligatoriskt att finnansiärerns flagga eller igenkänningstecken alltid hålls väl synligt ombord på fartygen.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SEDER OCH BRUK

Sjömännen utgör en mycket speciell yrkesgrupp, formade av hårda krav och en mångtusenårig tradition. Sjömannaskapet är hårt styrt av en strikta traditioner och seder. Yrkeskunnande, lojalitet och duglighet är dygd inom denna yrkesgrupp. Livet till sjöss är en egen värld avgränsad från landkrabbornas värld genom sina egna regler och oskrivna lagar. När man arbetar så tätt ihop som sjömän gör och dessutom tvingas leva tillsammans i månader utan chans att byta umgänge krävs det att man kan samarbeta och hålla sams. De som inte klarar av detta fryses snabbt ut ur gemenskapen och tvingas mönstra av vid första bästa tillfälle.

Sjömansskrock

Sjöfolket har utvecklat en egen kultur med helt egna lagar och regler. De seder som är vanligast har ofta skrockfulla bakgrunder men följs slaviskt av de vidskepliga sjömännen. Utlämnande åt havets storhet och naturens otämjbara krafter har sjömän i alla tider hänfallit åt skrockfullhet och övertro. Det finns mängder av seder baserade på sjömannaskrock som av sjömännen betraktas som obrytbara lagar. Beroende på besättningens härkomst och över vilka hav de seglar kan de olika skrockfullheterna variera.

De olika sedvänjorna skiljer sig likaså beroende på bakgrund men sjöfolket har överlag samma seder och bruk över alla hav. Bland kaptener från Soluna är det exempelvis otänkbart att låta sitt fartyg beträdas av en kvinna. Skepp från de feliciska öarna har ofta ett öga målat i fören som symboliskt skall se åt skeppet så att det inte går på grund eller faller offer för våldsamheter. (Ett gammalt feliciskt ordspråk lyder för övrigt ”Antag att inga ögon kunde se…”)

Begravningar till havs sker oftast genom att den döde lindas in i segelduk eller någon enkel svepning och sänks ned i havet. Man lägger dessutom en sten i fotänden för att kroppen skall sjunka fort och inte göra det alltför enkelt för hajarna. Det är oftast en ganska osentimental ceremoni som trots sin enkelhet kan vara gripande. De stolta nordborna som stundom gästar Kopparhavets farvatten har för vana att sätta sina döda i små likbåtar som upplysta av facklor skjuts ut i nattens mörka vatten. Skådespelet är ofta mycket dramatiskt och innehåller mycket suggestiv kraft.

Albatrosser som följer ett skepp eller som endast tillfälligt vistas i dess närhet får aldrig skadas. De sägs att de är reinkarnationerna av drunknade sjömän och att döda en albatross anses bringa olycka åt skeppet och dess besättning. Om detta trots allt skulle ske råkar illdådaren ofta ut för att offentligt beträffas för att sedan med största sanolikhet förlora sitt liv enligt någon av de metoder som nyttjas till sjöss.

En sedvänja som alla sjömän har är att när de passerar den fruktade Anderos udde kastar de en nypa sand över vänster axel. Detta görs av gammal tradition för att blidka gudarna och de makter som kan slunga skepp mot de vassa svarta klippspetsarna. Varför man kastar sand är omtvistat. Somliga påstår att det är en urgammal magisk handling medan andra påstår att det är en religös gest från en nu utdöd havsreligion. Denna sed har emellertid bidragit till att större delen av alla sjömän går omkring med lite sand i någon av sina fickor eller i en pung.

Öronringen

För den genuine beckbyxan är guldringen i örat nästan lika oumbärlig som tobak och rom, om inte ännu mer. Det är nämligen allmän sed runt om hela Kopparhavet att drunknade sjömän som hittas ilandspolade på någon öde kust tas om hand och skickas till sitt hemstad för att där få en värdig begravning. Resa, kista, begravning, etc, betalas av guldringen, på vars insida sjömannens namn och hemstad står ingraverade.

Tatueringar

I alla tider har sjömän tatuerat sig. Ofta har de låtit tatuera symboliska motiv som givit dem tur och lycka eller ingjutit en trygghetskänsla hos bäraren. Ankaret hör till en av de vanligaste symbolerna, jämte sjömannnens käresta. Många sjömän låter helt enkelt vanliga motiv från sjön tatueras på sin kropp som prydnad, till exempel fartyg, fiskar, fyrtorn, sjöodjur, harpuner, valar, o. s. v.

Av rent praktiska skäl har många sjömän låtit tatuera heliga symboler på sina ryggar, exempelvis religioners förtecken eller helgonbilder, för att på så sätt undvika att bli piskade av eventuella förargade överordnade. Pirater tillhörande särskillda sammanslutningar och brödraskap brukar låta tatuera speciella märken som tillhörighetsbevis och igenkänningstecken.

Bestraffningar

”Havet kräver disciplin. Utan disciplin är vi förlorade på oceanerna. För att upprätthålla disciplinen måste vi bli hårda och obändiga, som havet självt och dess klippor. De som inte åtlyder de disciplinära reglerna måste sålunda bestraffas som en lektion för såväl denne som för det övriga manskapet.”

— Deminos Maghale,
överste i den feliciska havsjägarkåren

Till sjöss är bestraffningar av olika slag vanligt förekommande. Straffen tjänar till att kuva myteristtankar, för att öka arbetsinsatserna ombord och som varnande exempel för vad som händer om man inte åtlyder de lagar som råder på fartygen. Å andra sidan får inte bestraffningarna

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

vara för hårda, eftersom besättningen i händelse av myteri enligt gängse sed utsätter kaptenen för samma behandling de själva fått genomlida.

Prygel

Att offentligt prygla den som gjort sig till föremål för bestraffning är ett vanligt förekommande straff inom alla flottor. Den effekt slagen har på den bestraffades kamrater brukar räcka för att få småoroligheter att stävja sig. Normalt brukar ett halvdussin slag med den niosvansade katten räcka för småsaker såsom att tappa en spann i sjön eller ha avsiktligt spillt ut någons rommugg, men för allvarligare saker såsom våld mot överordnad kanske fyra eller fem dussin rapp är mer realistiskt. Prygel används sällan som förstagångsbestraffning.

Slås i järn

Ett vanligt straff är att helt enkelt sätta den uppstudsige eller utvalde syndabocken i kölsvinet eller kabelgattet och kedja fast denne där. Detta är ett vanligt disciplinstraff och trots den ofta mycket omilda behandlingen är det att föredra framför många av de andra metoderna.

Kölhalning

Ett grovt rep spänns under kölen på fartyget. Det olyckliga offret binds fast i repet och halas runt kölen. Antingen har man fäst repet i gångspelet eller så dras det bara över relingskanten av de andra besättningsmännen. Den kölhalade släpps ned i vattnet och dras sedan i hög fart och med kraft längs med skrovet. Avsikten med metoden är att den som dras skall slå emot kölen och därigenom förlora medvetandet eller drunkna. Om man överler en kölhalning anses man ha klarat bestraffningen och är åter en fri man. Antalet gånger som man skall dras under skeppet skiljer sig från kapten och kultur. Om SL av någon outgrundlig anledning skulle få för sig att utsätta rollpersonerna för en sådan behandling kan dessa alltid klara sig genom att försöka sparka eller böja sig ut ifrån kölen. Använd eventuellt motståndstabellen för att se vad som sker under fartygets musselklädda skrov. Seden är vanligast i östra delen av Kopparhavet.

Gå på planka

Att gå på planka låter mindre dramatiskt än vad det i själva verket är. Större delen av alla sjömän är inte simkunniga och att tvingas ned i vattnet mitt ute på en ocean kan vara det sista en sjöman gör. För att försäkra sig om sina fienders undergång bakbinds gärna de som sänds över plankan. Många piratkapter är mycket roade av denna metod och de brukar gärna krydda skådespelet genom att skära upp en djurkropp eller något dylikt för att locka fram rovfiskar.

Båtsättning

En annan metod för att göra sig av med mindre önskvärda personer är att sätta dem i en öppen livbåt utan åror och mat mitt ute på oceanen. Detta leder ofta till en säker död.

Stympning

Inom vissa kulturer och piratband, framför från de södra kontinenterna, är stympning ett vanligt straff såväl på land som till sjöss. Tjuvar får händer eller öron avhuggna, dråpare hela armar, förrädare får tungan utskuren, etc.

Näbbning

De svarta ankorna utövar sinsemellan en av de mest avskyvärda bestraffningsmetoder som existerar. Genom att binda ihop näbben på en anka och kapa en mycket stor del av nospartiet straffas de skyldiga. Motsvarigheten hos en människa skulle vara att ta bort läpparna och alla framtänderna.

KAPARBREV

Det finns grovt sett två typer av pirater, även om deras verksamhet inte går att göra skillnad på. Den första är pirater som i allas ögon är fredlösa utan någon underbyggd rätt till att utföra sina handlingar. Den andra kategorin är de som legitimerar sina handlingar genom att påstå sig utöva sjöröveriet i någon kungs eller stats namn. Den sistnämda kategorin pirater brukar stödja sina handlingar mot ett kaparbrev. Ett kaparbrev är ett officiellt utfärdat dokument som ger ett fartyg eller en kapten rätten att attackera och plundra skepp som icke tillhör den utfärdande myndigheten eller dess bundsförvanter. Kaparbrevet möjliggör på så sätt att pirater kan operera med vissa nationer eller statsstater som utgångspunkt utan att behöva riskera stämpeln som pirat inom dessa. Alla kaparbrev har ett grundpris och sedan är den som köpt det skyldig att betala en fast summa på bytet som tagits. Somliga kaparbrev är tidsbegränsade och måste förnyas med jämna mellanrum medan andra är utskrivna på ett 'tills vidare'-basis.

Kaparbrev

Utfärdare	Pris	Varaktighet	Skattesats
Montagor	900 sm	Ett år från utskrivningsdatum	20%
Felicien	700 sm	Tills vidare	20%
Ankorath	1.000 sm	Ett år från utskrivningsdatum	15%
Dunderin	300 sm	Höst eller vår	25%

BÄRGNING

Att skepp förr eller senare måste tas ur bruk eller förliser är ett ofrånkomligt faktum. Större delen av alla skepp slutar sina dagar på havets botten. Många av dessa skepp som förliser gör det med laster eller utrustning värd stora förmögenheter. Det kan röra sig om handelsvaror, vapen och teknisk utrustning. Många är de som är intresserade av att på ett eller annat vis komma åt dessa sjunkna föremål. Det kan röra sig om de rättmätiga ägarna av godset som ogärna ser en investering gå till spillo eller vrakplundrare som bedriver ren rovplundring av sjunkna

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

skepp. Det är ofta en lönande affär att bärga sjunkna föremål. Att inköpa eller tillverka dem själv är dess kostsammare och tar oftast längre tid än att bärga dem.

Den enklaste formen av bärgning är att medelst fridykning, d. v. s. att dyka utan hjälpmedel, plocka upp föremål eller fästa linor i dem så att man från ytan kan fira upp godset. Det är fullt möjligt att arbeta med denna metod ned till 10 meters djup med någorlunda effektivitet. Det finns de som kan dyka ännu djupare för att arbeta, framförallt de feliciska och solunska pärldykarna, som kan arbeta på ända ned till 20 meters djup med hjälp av speciella andningstekniker. Ofta används då olika tyngder för att nå djupet snabbt och för att få tid över till arbetet.

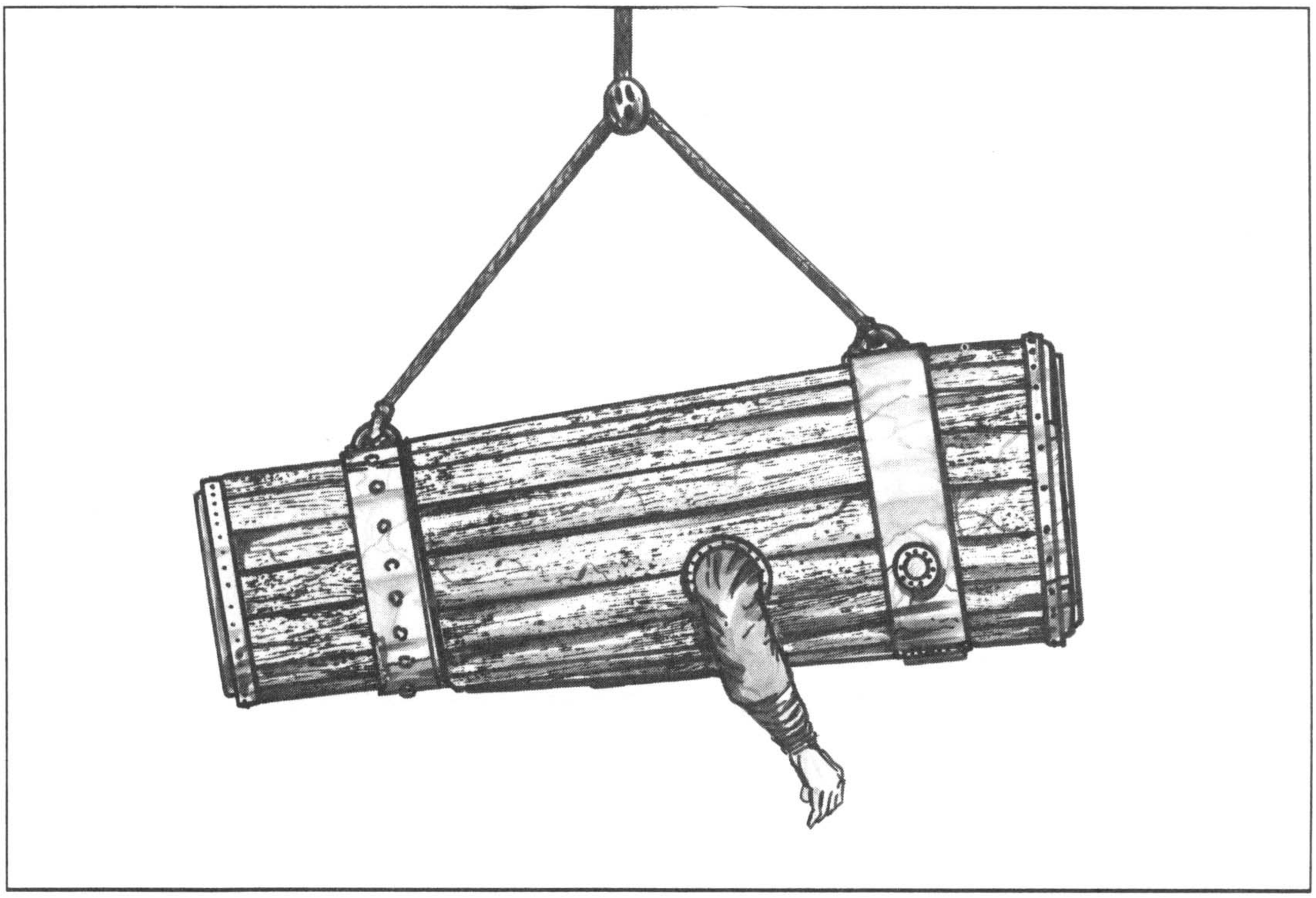
Det finns en mängd olika hjälpmedel för att utföra bärgningar. Fridykarna har inte mycket utrustning men de kan mycket väl nyttja några enkla redskap för att frilägga föremål eller fästa rep med. En tidssparande metod är nyttjandet av bärgningsblåsor, en luftkudde tillverkad av skinn från sälar eller dylika djur. Bärgningsblåsorna sänks ned med stora tyngder före bärgningsarbetet. Sedan fäster fridykaren föremål i kuddarna och släpper iväg dem mot ytan. Det är förhållandevis enkelt och sparar tid om det är en liten grupp av dykare som arbetar och man har lite manskap på ytan.

Dykarklockan är en av de mest effektiva metoder som finns för bärgning som sker på djupare vatten eller som kräver sammanhängande arbetstid under vattenytan. En dykarklocka ser grovt sett ut som en vanlig kyrkklocka stor nog att rymma av en vuxen man. I dess botten är ett golvparti fäst på ett sådant vis att man kan stå i klockan men ändock föra ut redskap eller själv simma ut ur den. Med klockan kan man ta sig ned till djup på hela 30 meters djup och arbeta relativt obehindrat. En person kan vistas i en dykarklocka i en till flera timmar beroende på hur pass mycket luft kolockan rymmer och hur hårt personen arbetar vilket givetvis påverkar syremängden inuti det begränsade utrymmet. Den som befinner sig inuti dykarklockan kan kommunicera med ytan genom att dra i ett rep som sammanbinder klockan med skeppet och besättningen på ytan. Klockor anpassade för två och tre personer finns också, men hör till ovanligheterna.

Ett skepp som bär med sig en dykarklocka måste ha ett stort vinschspel så att klockan kan dras upp och sänkas ned efter behag. Det är ytterst tungt att göra detta för hand.

Ett ovanligt men särdeles bra redskap är den s. k. baufonen. Det är en träkonstruktion sammanfogad med hjälp av runda spant. Man kan påstå att det är en jättelik tunna anpassad för människor. Den som befinner sig i baufonen sticker ut sin armar genom två hål. Runt armarna sluter en tätt duk som snörs åt så att inte läcker in i konstruktionen. Baufonen sänks därpå ned i vattnet och genom en lite tittglugg kan den som befinner sig i den utforska världen runt sig och med hjälp av sina armar utför en mängd svåra jobb.

En dykarklocka kostar ofta tusentals silvermynt eftersom det är ett mycket speciellt arbete att gjuta så stora klockor. Bara materialet i sig är mycket dyrt. En baufon är mycket ovanlig. Få har sett en och än mindre kan bygga en. Duktiga varvsarbetare kan emellertid försöka bygga en om de får ritningar på.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SJÖRESOR

NAVIGATION

Att navigera hör till de svåra konsterna. En navigatör eller lots måste besitta kunskaper som sträcker sig utöver de vanliga sjömänens kunskapssfärer. En person som kan denna konst är en mycket aktad man eftersom ett fartyg som är ute på en längre färd inte kommer att vara särskilt lyckosamt utan denne. Navigatörens beslut kan betyda framgång eller bråd död i de kalla oceanerna. En verkligt skicklig yrkesman inom denna yrkeskår kan bli en mycket rik man eftersom alla lotsar och navigatörer ofta har någon form av bonus för att de tar skeppet säkert och i god tid till sin destination.

SJÖKORT

Sjökort och kartor som beskriver farvattnen och kustpartierna är ovanliga, åtminstone i avseendet tillförlitliga sådana. Kartritarna i Erebs värld är relativt få och de lärda män som satt sin tid till att kartlägga världen är dess färre. De som arbetar med att fastställa världens geografi har dessutom inte exakta instrument och metoder för positionsbestämning och avståndsmätning vilket leder till att kartorna redan i grund innehåller felaktiga uppgifter. Ofta ritas kartor och sjökort av personer som själva inte undersökt faktaunderlaget.

Genom att alla kartor görs för hand och genom att de kopieras av tidigare gjorda kartor sker det hela tiden små förändringar i dess utformning. Kustlinjer flyttas, öar förskjuts, grund får nya positioner och farleder får nya sträckningar genom detta system. Somliga kartritare anser sig ha rätten att krydda sina sjökort med diverse modifikationer för att få dem att se mer spännande ut. Dessa ting bidrar till att sjökorten inte så ofta ger en rättvis bild av världens utseende. De flesta kaptener och lotsar är medvetna om detta och de nyttjar därför kartorna endast som en mall för sitt navigerande. Ett välgjort sjökort är värt mycket dels på grund av sin praktiska betydelse och dels på grund av hantverket som lagts ned på det.

Prislista

Kostnad	Sjökort
200 sm	Enkelt ritat med vaga markeringar av grund.
500 sm	Ett detaljerat sjökort med goda avståndsbestämningar.
1.000 sm	Sjökortet har latitud och longitud markerade. Det är konstfullt utsmyckat.
2.000 sm	På sjökoret finns det mesta som kan vara viktigt, strömmar, förekomsten av sjöodjur, grund, piratverksamhet mm.

För att navigera behöver lotsen en del utrustningsdetaljer som underlättar navigationen. En sextant används då man gör positionsbestämningar. Med hjälp av en stjärnkarta kan man också bestämma en närmare position. Om en lots innehar dessa navigations instrument ger de en modifiering på lotsens navigationsvärde om denne nyttjar dessa.

En sextant ger +3 till CL i Navigera. En stjärnkarta ger +1 till CL i Navigera.

RESTIDER

'Om ni kan leverera lasten inom tolv dagar kommer jag att belöna er rikligt. Är det möjligt för er att hålla ett sådant avtal, kapten?

Visst, ge mig bara tillfället så skall jag för dig bevisa vem som är Kopparhavets skickligaste sjöman. Inom tolv dagar skall varorna vara mottagaren tillhanda.'

Restidstabellen kan SL och spelare nyttja för att illustrera restider och för att ta reda på dessa.

Restidsmodifikationstabell

För att få mer individuella restider kan SL nyttja följande tabell för att ta i de yttre faktorerna. Givetvis kan man inte bortse från sådana detaljer som redan rådande och bestämda väderleksförhållanden. Men om dessa är lite lösare kan man med fördel modifiera resornas tidsåtgång via denna tabell.

1T20	Modifikation
1	Bra förhållanden till sjöss. Vindar och strömmar hjälper gemensamt tilll att föra skeppet framåt. Resan går på ca 50% av den normala tidsangivlesen.
2	Goda förhållanden. Restiden minskar med 40% av den normala restiden.
3	Gynnsamma förhållanden. Restiden minskar med 30% av den normala restiden.
4	Gynnsamma förhållanden. Restiden minskar med 20% av den normala restiden.
5	Gynnsamma förhållanden. Restiden minskar med 10% av den normala restiden.
6-15	Den angivna restiden hålls eftersom strömmar och väder följer de gängse förhållandena.
16	Ofördelaktiga förhållanden, 10% tidstillägg för resan.
17	Ofördelaktiga förhållanden, 20% tidstillägg för resan.
18	Dåliga förhållanden, 30% tillägg i tidsåtgång för resan.
19	Dåliga förhållanden, 40% tillägg i tidsåtgång för resan.
20	Vädrets makter är vrånga och havsströmmar hämnar skeppets framfart med ca 50% tillägg till angivna resetider.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Restidstabell

Restiden angiven i dagar

		1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*	*11*	*12*	*13*	*14*
1	Ankorath	-	11	39	4	16	8	22	12	8	11	12	23	26	28
2	Arno	11	-	36	7	10	4	30	3	17	6	7	28	18	15
3	Atrema	39	36	-	42	39	31	10	44	16	35	43	15	54	15
4	Dunderin	4	7	42	-	19	5	32	6	12	10	12	20	18	30
5	Fristaden	16	10	39	19	-	8	33	18	28	4	18	24	28	35
6	Gringul	8	4	31	5	8	-	25	10	10	3	12	21	22	27
7	Jorgund	22	30	10	32	33	25	-	38	16	28	37	14	48	13
8	Karakh-Khun	12	3	44	6	18	10	38	-	14	12	10	25	16	34
9	Montagor	8	17	16	12	28	10	16	14	-	16	22	5	40	8
10	Nohstril	11	6	35	10	4	3	28	12	16	-	13	18	24	30
11	Pendon	12	7	43	12	18	12	37	10	22	13	-	34	10	39
12	Darition	23	28	15	20	24	21	14	25	5	18	34	-	46	6
13	Sterborg	26	18	54	18	28	22	48	16	40	24	10	46	-	51
14	Tyros	28	15	15	30	35	27	13	34	8	30	39	6	51	-

SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER

ORKAN

En orkan är det värsta ett skepp kan råka ut för och följande tabell nyttjas för alla skepp utsatta för en orkan. Hur ofta man skall slå för den är upp till SL att avgöra. Om skeppet är ovanligt stadigt bör tabellen nyttjas måttligt men om det rör sig om en liten fiskebåt kanske tabellen bör nyttjas varannan SR.

Slå om i fall resultatet inte passar in på ditt fartyg.

Orkantabell

2T10	Effekt
2	Skeppskatten sköljs överbord.
3-7	Inget av avgörande vikt sker.
8	Bilxten slår ned i en mast, vilken splittras och blir oanvändbar.
9	Skeppet börjar ta in vatten. Rörelsepoängen minskar med 1 poäng under 1T6 timmar.
10	Däcket sköljs över av en stor våg. Alla rollpersoner på däck måste slå ett SMI-slag för att inte sköljas överbord.
11	Seglen slits itu. Alla rörelsepoäng försvinner tills nya segel satts.
12	Rodret slits loss. Skeppet driver med vindriktningen 1T2 rutor per SR.
13	Skeppets alla master går av. Skeppet driver redlöst 1T2 rutor per SR.
14	Skeppets eventuella krigsmaskiner slås sönder av vågorna.
15	Kaptenen blir sjösjuk. Inga manövrer får utföras förrän kaptenen hämtar sig. (SL får avgöra hur länge detta varar.)
16	Roddarna kommer i otakt i 1T6 SR. Skeppet har –2 rörelsepoäng.
17	En väldig våg krossar en stor del av bordläggningen och fartyget börjar läcka kraftigt. Fartyget får inte göra några manövrer så länge hela besättningen tvingas pumpa (1T4 timmar). –2 rörelsepoäng.
18	Årorna slits loss från sina fästen. Skeppet driver i vindriktningen med 1T4 rutor per SR.
19	Lasten förskjuts. Skeppet får kraftig slagsida. –3 rörelsepoäng
20	Skeppet slår runt.

SJÖSJUKA

Alla raser har fysiska förutsättningar som gör att de kan drabbas av illamående och obehag om balanssinnet utsätts för störningar. Krängningar på havet och skepps rullningar kan just utlösa dessa symptom. Olika raser har olika fysiska betingelser. Somliga är mer eller mindre helt okänsliga medan andra så som exempelvis svartnissarna med sina komplicerade örongångar har svåra problem med att anpassa sig. De ägnar ofta lång tid åt att hänga över relingen i försök att inte grisa ned däck. Följande tabell visar rasernas känsklighet och kan generelt nyttjas av SL för att se hurvida rollpersoner eller SLP insjuknar. Slå 1T20 och avläs värdet. Om resultatet är lika med eller under det angivna värdet för ras och väderlek drabbas karaktären av sjösjuka. Om så sker skall man slå på

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

sjösjuketabellen för att utröna den exakta effekten av insjuknandet.

Ras	Sjögång Stilje	Normal vind	Storm	H. Storm	Orkan
Människor	0	2	4	6	10
Orcher	0	0	2	4	6
Landlevande o.	1	2	4	8	12
Svartalfer	0	2	4	7	14
Svartnissar	1	4	6	10	16
Resar	1	1	1	2	3
Gråalver	0	0	0	0	0
övriga älvfolk	0	1	2	4	8
Ankor	0	0	0	2	4
Dvärgar	2	4	6	10	16

Sjösjuketabell

1T8 Resultat

1 Lätt illamående, personen kastar upp och har –5 på alla färdighetsslag i en timme.

2 Personen kan inte längre behålla maten utan kastar upp allt denne äter under 1T4 timmar. –5 på alla färdighetsslag under tiden.

3 Balanssinnet slås helt ut hos den drabbade under 1T4 timmar. Personen kan endast ligga på däck och försöka lyfta på huvudet under den tiden.

4 Magen bryter ihop hos den insjuknade. Personen får uppkastningar i kombination med akut behov att 'lätta på trycket'. Under 1T10 timmar blir denne sittandes på närmsta klosett eller plats avsedd för sådana behov utan att kunna samla sig. –10 på alla färdighetsslag.

5 Personen får svåra feberfrossor och balansproblem. Kan inte fixera blicken. –10 på alla färdighetsslag. Sjukdomen varar 1T10 timmar.

6 Personen blir svårt sjössjuk. Sjukdomen varar 1T20 timmar. –10 på alla färdighetsslag.

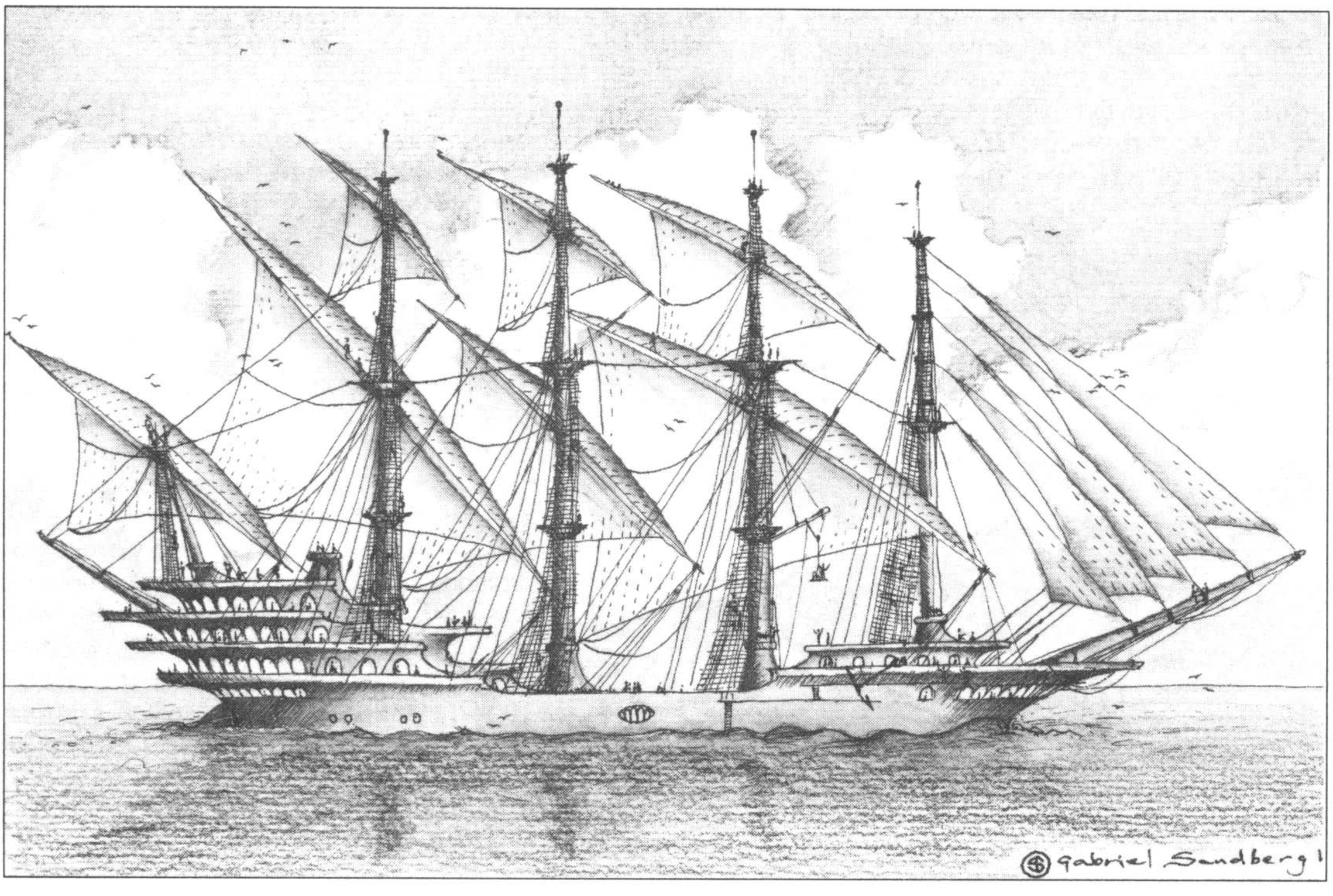
7 Personen kastar upp tills gallan kommer. Anfallet varar i två dygn oavsett om personen kommer i land. –15 på alla färdighetsslag.

8 Personen lider av svår sjösjuka i 1T6 dagar. –17 på alla färdighetsslag. Om personen kan det kommer denne att försöka förkorta sin plåga genom att kasta sig i sjön eller något dylikt.

SKÖRBJUGG

Länderna runt Kopparhavet har en matkultur som är grov i förhållandet till de österländska köken och den varma söderns mångfacetterade kök. Framför allt är rätterna ensidiga och variationerna få. Det är lätt att få olika typer av bristsjukdomar och åkommor av den begränsade näringstillförseln. Till havs märks detta tydligt. Sjömän som legat till sjöss under längre tidsrymder lider ofta av skörbjugg och andra typer av bristsjukdomar.

Om rollpersonerna själva inte närmare planerat sitt intag av föda under resans gång kan man använda



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

följande tabell för att se hur deras resa utformar sig och vilken effekt detta kommer att ha på rollpersonerna.

Först slår man 2T10 för att ta reda på kostsituationen ombord (2 betyder att den är mycket god; 20 betyder att den är extremt dålig). Detta resultat sätter man in i Motståndstabellen mot FYS när man varje vecka slår för att se om man drabbas av skörbjugg. De första femtio dagarna av en sjöresa får man +10 på FYS; dag 51–100 +7; dag 101–200 +5, dag 200–300 +2, och därefter ±0.

För att se sjukdomens effekt skall den drabbade slå på skörbjuggstabellen. Effekten framträder gradvis under i månads tid. Det tar ca en månad att bli rehabiliterad.

Skörbjuggstabell

1T6	Effekt
1	Rollpersonen får dålig aptit och retningar i kropp och tandkött.
2	Tandköttet blir angripet och vissa delar av håret lossnar spontant.
3	Tandköttet blir angripet. 1T8 tänder lossnar från den drabbade.
4	Personen blir orkeslös (–5 på alla FV) + ett slag till på tabelen.
5	Ett svårt angrepp av skörbjugg. 1T10 tänder lossnar, håret faller av och synen halveras med 50%. Orken försvinner (–8 på alla FV).
6	Samma resultat som 5, kroppens ben blir så sköra att de går av om ett slag resulterar i att personen förlorar en tredjedel av kroppsdelens totala KP.

Skörbjuggen botas bäst med vila och ett överdrivet intag av vitaminrik föda och vätska.

MÖTESTABELLER

Mötestabellerna nyttjas efter följande mall: först slår SL på mötestabell 1. Resultatet visar vilken av de andra tabellerna som skall användas. Fartygs– och varelsetabellerna är konstruerade så att de kan ges olika 'farlighet' ganom att använda olika antal tärningar. Ju fler tärningar, desto större chans är det att rollpersonerna råkar ut för farliga möten. De båda tabellerna föregås av en mall som visar tabellernas 'farlighet'.

Hur ofta man slår på mötestabell 1 varierar beroende på hur vältrafikerat det farvatten man rör sig i är. En rekommendation är 1 gång/dygn.

MÖTESTABELL 1

1T100	Resultat
01–40	Ingenting
41–50	Väderomslag (slå på väderlekstabell)
51–70	Fartyg
71–00	Varelser

MÖTESTABELL FARTYG

Normal	4T20
Farlig	5–7T20
Mycket farlig	8–9T20
Extremt farlig	10–12T20

Mötestabell Fartyg

01–20	Ett fiskefartyg
21–30	1T6 fiskefartyg
31–50	Ett handelsfartyg
55–60	1T4 handelsfartyg
61–63	Ett handelsfartyg tillhörande huset Festglade
64–65	Ett handelsfartyg tillhörande huset Norrtraden
66–67	Ett handelsfartyg tillhörande huset Dunian
68–69	Ett handelsfartyg tillhörande huset Alkymades
70–71	Ett handelsfartyg tillhörande huset Calvado
72–72	Ett handelsfartyg tillhörande huset Spiritos
73–74	Ett handelsfartyg tillhörande Eumurs rederi
75–80	En handelskonvoj från Nohstril (1T10 handelsskepp, 1T4 krigsskepp)
81–86	En handelskonvoj från Caddo (1T10 handelsskepp, 1T4 krigsskepp)
87–88	En dalkisk värdetransport
89	1T6 fartyg tillhörande Första eskadern
90–91	Ett bärgningsfartyg med dykarutrustning
92	Ett expeditionsfartyg (upptäcksresande)
93	1T6 expeditionsfartyg (upptäcksresande)
94	En felicisk kapare
95	Ett piratskepp
96	Ett sjörövarskepp
97	En långbåt med nordmän
98	En felicisk truppgalär
99	En felicisk galleas
100	En montagoransk kapare
100–102	Ett khunitiskt piratskepp
103–104	Spökskeppet *Den gyllene hinden*
105–110	1T4 montagoranska pirater
111–117	1T8 långskepp med nordmän
118–120	1T6 långskepp med svarta ankor från Dunderin
121–125	1T6 långskepp med svarta ankor från Ankorath
126–130	1T6 långskepp med svarta ankor från Montagor
131–134	1T4 feliciska kaparfartyg (galeoner)
135–140	1T6 fartyg med khunitiska pirater (muletor)
141–145	En flottenhet från Alliansen (4T20 skepp)
146–150	En khunitisk krigsflotta (1T10 chebecker och 1T10 muletor)
151–156	En lätt felicisk flottenhet (2T20 skepp)
157–165	En tung felicisk flottenhet (2T20 skepp)
166–170	En goldin
171–175	1T4 goldiner

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

176–182	En svartfolksgalär
183–190	1T4 svartfolksgalärer
191–195	En liten kyrakh (200 innevånare)
196–197	En stor kyrakh (300–1000+ innevånare, 1T10 galärer)
198	Den feliciska flottan (2T100+300 skepp)
199	Alliansens flotta (2T100+100 skepp)
200+	SL SPECIAL

MÖTESTABELL VARELSER

Normal	1T20
Farlig	2T20
Mycket farlig	3T20
Extremt farlig	4–5T20

Mötestabell varelser

	Kustnära	Land inom 50 mil	Land mer än 50 mil bort
Säl*	01–10	01–05	01–02
Delfin*	10–20	06–15	02–12
Haj*	21–28	16–21	12–25
Späckhuggare*	29–32	22–24	26–28
Kölval*	33–35	25–26	29–31
Blåval*	36	28–30	32–33
Kaskelott*	37	31	33
Tumlare*	38–39	32–33	34–35
Blå svävarepadda*	40	34	—
Stingflygfisk*	41–42	35–37	36–37
Sagitter*	43–45	38–39	38–40
4T20 dödsfiskar	46–49	40–42	41–45
Rammval	50–51	43–44	46–47
Jättebläckfisk	52–53	45–48	48–50
Raugoner	54	49–50	51–53
Svart kolosshaj	55	51–53	54–56
Eldorm	56–58	54–57	57–61
Stormorm	59–61	58–64	62–64
Caddisk solstjärna*	62–63	65–67	65–67
Havsdrake	64–67	68–70	68–71
Köldbest	68–69	71–72	72–74
Doughon	70	73	75
KAOSVARELSE*	71–79	74–79	76–79
SL SPECIAL	80+	80+	80+

PERSONLIGA HÄNDELSER

Tabellen för personliga händelser är gjord för att lätta upp tristessen på långa färder. Eftersom den riktar sig till rollpersonerna får SL stundtals själv försöka leda tabellens resultat vidare till konkret rollspel.

2T20	Händelse
2	Rollpersonen drabbas av s. k. torgskräck mitt ute på det öppna havet och kan inte vistas ovan däck under 1T10 dagar.
3	En talja (om skeppet har master) lossnar från riggen och träffar rollpersonen i huvudet, 1T4 i skada.



Eldorm

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

4	En jättelik albatross blir fäst vid rollpersonen och vägrar lämna dennes sida. Den väldigt klumpiga fågeln envisas med att sitta på den drabbades axel.
5	Rollpersonen siktar ett drivande föremål; en flaska med ett papper i. (SL avgör vad det står skrivet eller vad som finns på pappret.)
6	Rollpersonen drabbas av sjösjuka. Slå på sjösjuketabellen.
7	Besättningen ombord dricker rollpersonen under bordet och roar sig med att tatuera löjliga figurer på dennes kropp.
8	Rollpersonen snubblar över skeppskatten och slår huvudet i relingen, 1T4 skada.
9	På grund av fartygskosten råkar rollpersonen ut för vitaminbrist. Det finns en 50% chans att denne får skörbjugg. Om så sker slå på skörbjuggstabellen.
10	Rollpersonen får en jättelik flygfisk i ansiktet, 1T2 skada.
11	Rollpersonen snubblar på det nyvaskade däcket och bryter lårbenshalsen. Det tar 4T4 veckor innan skadan läkts.
12	Rollpersonen lär sig av en gammal sjöbuse traditionell tauterarkonst och kan utföra enkla tatueringar (allt efter personens grundförutsättningar).
13	Rollpersonen deltar i en mängd knoptävlingar och får FV +4 på att knyta knopar.
14	Rollpersonen drabbas av svår vattuskräck och får –5 på alla färdigheter (1T20 dagar till sjöss).
15	Rollpersonen tar av misstag livet av skeppskatten. Personen drabbas av svår otur så länge denne vistas ombord på kattens skepp. (Det är 10% chans att allt denne företar sig misslyckas.)
16	Rollpersonen blir matförgiftad och har 10% chans att dö i svåra magplågor. Annars blir personen liggandes till kojs i 2T4 dagar
17	Rollpersonen blir osams med en besättningsman som drar kniv. (SL avgör hur striden skall illustreras.)
18	Rollpersonen faller över bord. Om det sker dagtid kommer besättningen troligast upptäcka det men nattetid sker en klar försämring av läget. (SL avgör hur det förlöper.)
19	Genom en förveckling anklagas rollpersonen för myteriförsök och ställs inför skeppsrätt. (SL får efter situationen anpassa händelserna och rättens utslag.)
20	Skeppet utsätts för ett brutalt myteri och rollpersonen hamnar i den försvarande sidans positioner. (SL får efter situationen anpassa händelserna.)
21	Rollpersonen blir bäste vän med navigationsofficeren och lär sig av honom grunderna i navigation (FV +5 i Navigera).
22	Rollpersonen blir god vän med fartygets timmerman och lär sig av honom grunderna i skeppsbyggeri (FV +5 i Kunskap om fartyg).
23	Rollpersonen blir god vän med signalkadetten (motsv.) och lär sig av honom grunderna i marinheraldik (FV +5 i Marinheraldik).
24	Kaptenen ombord vill att hans besättning skall vara väldrillad i händelse av piratöverfall och övar detta flitigt (FV +3 i Bordning).
25	Rollpersonen blir god vän med kaptenen ombord och lär sig av honom grunderna i segling (han får Segla ett lägre B-FN än kaptenen).
26	Rollpersonen upptäcker av en slump attallt inte står alldeles rätt till med fartygets last... (SL får själv utveckla denna händelse med stöd av äventyrsintrigerna).
27	En mycket förmögen, kvinnlig adelsdam/–herre som är passagerare på fartyget blir passionerat förälskad i RPn.
28	Besättningen saknar folk vid en av sina krigsmaskiner. RPn får en snabbutbildning (FV +5 i rätt färdighet).
29–40	Ingenting speciellt händer.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HISTORIA

Före Odo

I begynnelsen ägde de civiliserade varelserna runt Kopparhavet inte tillräcklig kunskap för att kunna konstruera fartyg eller farkoster för att segla längre sträckor eller i svårare väder, gråalverna undantagna. Först någon gång under 1400-talet fO kom sjöfarten att utvecklas så att handel och sjötransport blev omfångsrik runt Kopparhavet och de andra innanhaven. Länder utvecklades i allt snabbare takt i och med utbytet av varor och kulturella värderingar och kunnande. Såväl nationer som enskilda indivder blev förmögna på att använda sjövägarna för handel. Det var under dessa första trevande århundraden, 1500–1000 fO, som Kopparhavets struktur formades. Somliga stater växte och föll, exempelvis det väldiga kejsardömet Jorpagna, medan andra formade stabila samhällsystem.

Utvecklingen runt Kopparhavet kraschade med dunder och brak år 598 fO i och med den tredje konfluxen. De följande 600 åren kom att kännetecknas av ett allmänt kaos och ringa samordning och handel staterna emellan. Först någon gång kring Odos födelse (= år 0) hade sjöfarten återigen blomstrat upp runt Kopparhavet.

Efter Odo

Kîmzonerna anländer vid denna tid till Koalintviken och snart grundas den unga staten Felicien. Städernas prakt och den feliciska kulturen är av en sort som inte skådats på den erebiska kontinenten tidigare. Det står tidigt klart att Felicien skall komma att bli en av de tongivande staterna i kopparhavsområdet.

Öriket Erebos kliver århundradena efter Odo också fram som sjöfararnation. Handelsmän lämnar öarna på jakt efter nya handelstrader och fisket organiseras i små fiskeflottor. Zorakin, vars statsskick inte ännu hunnit stabiliseras, bygger sakta men säkert upp en liten krigs– och handelsflotta.

Århundradena efter Oddo domineras av en allt snabbare expansion av sjöfart och handel. Långväga handelstrader bryts och slavmarknader blommar upp i Felicien.

196 Det första korståget avseglar från Kardien med Efaro som mål. På sommaren 199 når man nyckelpunkten Kwoske och erövrar staden efter sju månaders belägring.

200 ca. Caddo tar de första stegen mot en stormakt byggd på sjöfart och handel. De två länderna Erebos och Caddo blir de två huvudkonkurrenterna om handeln i Kopparhavet.

Staden Montagor blir allt mer namnkunnig såsom handelstad samtidigt som dess pirater gör sig allt mer ökända. Många handelshus skapar egna filialer i stadens köpmannakavarter.

Felicien skaffar sig ett stort antal kolonier på Solunas nordkust och lägger därmed ytterligare en grund för sitt herravälde till sjöss.

204 En malström uppstå mellan Solunas och Samkarnas yttersta spetsar och omöjliggör all sjöfart från Ormsjön till Kopparhavet. En felicisk flotta instängd i Ormsjön grundar staden Krilloan på Samkarnas östkust.

212 Hela norra Efaro ligger under de kardiska och zorakiska korsfararnas kontroll. Caddo och Felicien passar på att dra fördel av den nya marknaden och börjar handla med bl. a. Sombatze.

275 Det andra korståget avgseglar från Pendon med mål att återta de landområden man förlorat de senaste decennierna. I och med den stora schismen och konflikten mellan Caddo och Zoarkin går det mesta om intet.

287 Kardien inleder det tredje korståget med Morëlvidyn som mål. Dalkerna från Caddo håller sig hela tiden mycket passiva vilket är den indirekta orsaken till att zorakins kung dödas under korstågets sista veckor.

292 En kardisk flottstyrka invaderar Caddo, som tvingas betala ett stort krigsskadestånd och blir av med det mesta av sin flotta i en magisk storm.

310 Felicien faller och blir en lydstat under Dermanien. Caddo och Erebos övertar positionen som havens dominanter.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

343 Dermanerna kastas ut från Felicien, som snabbt bygger upp en ny, stark krigsflotta. Feliciens militära makt i Kopparhavet växer snabbt och stärkta av självständigheten blir en arrogant utrikespolitik efter hand allt tydligare.

353 Det fjärde, och hittills sista, korståget går från Zorakin mot Morëlvidyn och blir ett klart fiasko, främst på grund av dålig organisation och inre konflikter.

392 Den zorakiska flottan krossas av feliciska galärer under slaget vid Selim, strax utanför Targeros sydöstra hörn. Den feliciska flottans härjningar längs Zorakins kustband var skoningslös och den vältränade och starka feliciska armén mötte svagt motstånd av den demoraliserade zorakiska milisen.

394 Fred sluts och Zorakin tvingas avträda sin enda kvarvarande östliga koloni, Hakkai och Montagor, till Felicien. Efter detta föll Zorakin tillbaka som sjönation för att aldrig mer riktigt återhämta sig.

400 ca. Erebos storhandelsmän hamnar i konflikt med adel och borgare. Köpmännen vinner det påföljande inbördeskriget eftersom de under de senare åren byggt upp en maktbas byggd på kapital och affärer som gett dem en obrytbar lojalitet till skillnad från adelns desillusionerade anhängare. Man skaffar sig ensamrätt på flera viktiga handelsrutter, bl. a. de mot Sombatze.

466 Zorakin förklarar Morëlvidyn krig och lyckas landstiga med en stor här understödd av ett trettiotal tunga krigsfartyg. Under den morëlvidynske pirathövdingen och magikern Lodekhiz' befäl slås dock zorakierna tillbaka och flera av de stora galeasserna och karackerna förgörs av brinnande hagelstormar och eldklot från himlen.

499 Felicierna slår ganska enkelt tillbaka ett invasionsförsök från Sombatze, där man de senaste 5–6 åren hämtat stora mängder slavar. Endast beroende på att ett stort slavuppror utbröt samtidigt hotades riket, men den feliciska flottan visade sig än en gång vara oumbärlig och oövervinnerlig.

500-talet Det politiska läget i Kopparhavet skärps. Allt fler piratdåd sanktionerade med kaparbrev från Felicierna utförs. Caddo och Erebos förblir bittra fiender men tvingas närma sig varandra för att möta det gemensamma hotet från den expansiva fienden.

518 Av religiösa skäl upphör all sjöhandel mellan Erebos å ena sidan och Caddo och Zorakin å andra sidan. Framför allt blir Erebos och Caddo bittra fiender, medan Zorakin och Erebos sluter fred efter två år.

576 Montagor och ögruppen Hakkai förklarar sig självständiga från all överhöghet.

603 Ett erebosiskt handelsfartyg kapas av feliciska pirater, och en intensiv diplomatisk proteststorm inleds utan vidare resultat. Erebos börjar skicka sina fartyg på väg till Berendien med väpnade eskorter, vilket ger Felicien anledning att rusta upp sin flotta ytterligare. Caddo, Zorakin och Kardien stöder Erebos moraliskt, men inte med någonting konkret.

606 ca. Hynsolgeupproret utbryter öppet och i stort sett all handel med omvärlden upphör. I brist på resurser blir den hynsolgiska flottan liggande i hamn eller såld till utlandet. Felicierna omgrupperar stora delar av sin flottan till västra delen av Tolan-halvön (som består av Berendien och Felicien).

612 Den Nidländska reningen inleds. Se äventyren Helvetesfortet, Melindors återkomst och Slutstriden (ingår i kampanjmodulen Nidland) för mer information.

613 Se kapitlet 'Intriger' för information om det s. k. Feliciska piratkriget.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

STÄDER

MONTAGOR

Jag minns ännu min första kontakt med Montagor, Kopparhavets pärla. Elva år gammal och på min första resa kom jag dit. Dofterna av nyfångad fisk och de exotiska maträtterna från de främmande kulturerna, de illaluktande kanalerna, den livliga kommersen på alla torg och i hamnen och den storslagna arkitekturen med de välvda broarna över de smala kanalerna.

Men det som gjorde det mest omvälvande intrycket var nog folklivet. De stolta och ruggslitna svarta ankorna, de mörkhyade piraterna från Karak-Khun, de arroganta felicierna som klev i land från sina glänsande galärer, de slipade handelsmännen och Montagors pirater vars kroppshyddor syntes på var hamnkrog. Och så fartygen, hela hamnbassängen fylld med fartyg från världens alla hörn. De svarta långskeppen, galärerna, koggarna och underligt riggade fartyg från de östra länderna. Jag förstod redan då att jag alltid skulle älska denna plats."

Staden Montagor är anlagd på ett antal små öar hörande till ögruppen Hakkai och en stor del av staden är pålad, d. v. s. den vilar på träfundament nedsänkta i havsbottnen. Staden Montagor och resten av det hakkaiska samhället grundades år 174 eO, då en zorakisk expeditionskår stötte på ögruppen och upptäckte flera sötvattenskällor, varför man snabbt byggde upp en liten hamn och flottbas. Staden var en viktig bas för de fyra korstågen som avgick mellan 196 och 353 eO.

När befolkning och bosättningar ökade och samhället permanentades övergick utvecklingen i en ny fas. Skepp som passerade öarna tog för vana att ankra upp och fylla på färskvattensförråden. Detta var både förtjänstfullt för öborna och sjöfolket eftersom de kunde idka byteshandel.

Med tiden kom det sig att flera handelsfartyg anlöpte öarna vid samma tidpunkt och de skedde ofta att handel skedde mellan dessa skepp. Öarnas placering mitt i Kopparhavet gjorde dem idealiska som handelsplats. I stället för att åka den långa vägen mellan varandras länder kunde de handlande parterna mötas på halva vägen och byta varor med varandra. På så vis tjänade man in tid och kunde dessutom göra dubbla förtjänster jämfört med tidigare. Ett centrum för handel var därmed fött och i och med att öarna placerades på sjökorten växte snart rikedom och befolkning i snabb takt.

Byggnader och handelsstationer anlades och riktiga hamnsystem byggdes. När inte öarnas yta räckte till började man påla och fylla ut havsbotten för att vinna yta till nya byggnationer. Gator och torg anlades på samma vis och en arkitektonisk särart tog sin form. Hela det bebyggda ösystemet kom till slut att bilda en exotisk och i allra högsta grad karismatisk stad, hamnstaden Montagor.

År 392 eO krossades den zorakiska flottan av den feliciska i sjöslaget vid Selim. Zorakin tvingades avträda Hakkai, som vid denna tid var den enda östliga koloni som fanns kvar. Felicierna lät dock invånarna sköta sig själva, så länge de betalade sin skatt och tillät feliciska krigsfartyg att ligga i hamn.

PIRATSAMFUNDET

Då Montagors rikedomar växte och sjöfarten i farvattnen ökade blev den snart föremål för mångas intresse, bland annat för de olika pirater som härjade längs kusterna och ute på de öppna haven. Fartyg med dyrbara laster försvann på vägen till eller från Montagor och själva staden utsattes vid några tillfällen för plundringar.

De feliciska myndigheterna brydde sig inte särskilt mycket, utan det blev de rika köpmännen och handelshusen som själva fick försöka få bukt med piratdåden, främst genom att bygga krigsfartyg och rusta de egna handelsskeppen. Krigsskeppen eskorterade handelsfartygen och gjorde direkta angrepp mot piraterna. Trots att detta hade en viss hämnande inverkan på piraternas verksamhet upphörde inte illdåden; det var mycket svårt att bekämpa piraterna till havs och de hade svårintagliga hemmahamnar. Att rusta egna flottor, införskaffa vapen och hålla manskap ansågs av merparten av handelsmännen vara alltför kostsamt. Man beslöt därför att vrida på problematiken och därigenom slå två flugor i en smäll. Därför inbjöds piratkaptenen Dorovich Rauto, "Blodskägg" kallad och känd för sin skicklighet som sjöman och för att vara en man som stod för sitt ord, att diskutera "framtida relationer".

Efter att Hakkai år 576 eO köpts loss från den Feliciska kronan och Montagor utropats självständigt, erbjöds piraterna att bli fullvärdiga medborgare i den lilla statsbildningen mot att de åtog sig vissa skyldigheter. Till de ålagda skyldigheterna var att de inte under några som helst omständigheter fick attackera skepp tillhörande stadens handelshus eller handelsresande med avtal knutna till stadens handel. I den händelse att staden utsattes för en attack från en fientlig flotta skulle piraternas flotta skydda den och dess innevånare.

Till de privilegier som piraterna erbjöds hörde officiella kaparbrev och en fristad där de inte kunde bli åtkomna av sina fiender. Alla farvatten och alla skepp som inte tillhörde statsbildningen eller dess allierade var tillåtna byten enligt kaparbreven. De kaptener som dessutom lät delar av sina skepp ingå i den flotta som var avsedd att skydda staden kunde begära skattemedel för underhåll och upprustning av skeppen. Kapten Blodskägg och hans närmaste lät efter inbördes diskussioner förstå att de accepterade förslaget. Detta var början på en ny era, piratstaden Montagor hade bildats.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MONTAGOR 613 EO

Staden Montagor är ett mycket välmående samhälle. Handeln går alldeles lysande, kaparbreven bringar inkomster och rikedom och de låga skatterna gynnar de giriga köpmännen. Systemet som råder i staden är enkelt, var man sköter sitt utan att stöta sig med de andra medborgarna. Det mesta är tillåtet så länge det inte skadar eller förargar stadsbor, i synnerhet de ledande stadsborna. Hus, gator och torg bekostas till större delen av privata medel och som tack för detta får uppföraren foga sitt namn till platsen. Man har en förhållandevis stark stadsvakt eftersom den på samma gång fungerar som stadens militära försvar. Vakten patrullerar hamnkvarteren dygnet runt samt utanför de finare handelshusen och hos kaparkaptenerna. De fängelsehållor som stadsvakten fogar över huserar mestadels bara sjömän som sover ruset av sig efter ett krogslagsmål.

Montagor har en borgmästare som väljs vart fjärde år. Denne ansvarar för administration av staden. Till sin hjälp har denne en stab av administratörer. Deras arbete rör sig exempelvis om stadsvakt, stadsplanering, hamnskatt och tullindrivning. En speciell regel som rör staden är den om registrering av alla magiker eller personer med magiskt kunnande. Det råder inget magiförbud men alla skall likväl registreras.

Det finns få städer som har en så märklig kosmoplitisk aura som Montagor. Här blandas alla raser, alla språk talas, klädedräkter från världens alla hörn kan ses, alla maträtter finns att få på de hundratals olika små resutrangerna och krogarna. Och framförallt finns här ovanligt stor förståelse för olikheterna hos de olika kulturella bakgrunder som innevånare och besökare visar upp.

STADENS FÖRSVAR

Till stadens försvar finns alltid tre större piratgalärer med beredskap och dessutom finns alltid tre av ankornas långskepp i hamn. När alla piratfartyg från stadsbildningen samlas utgör de en flottstyrka som kan mäta sig med vad hela nationer vanligtvis brukar kunna ställa upp. Det faktum att det just är stridsvana pirater och inte vanliga militärer som organiserar försvaret har givetvis både sina för– och nackdelar.

Montagor har dessutom en stor uppsättning projektilvapen och en mängd landfasta soldater som normal ingår i den kraftiga stadsvakten. Hamninloppen skyddas av kedjor som spänns och ett pålsystem som höjs vid annalkande hot. Detta gör att det i praktiken blir omöjligt att effektivt inta staden. Under senare år har flera anfall från bl. a. den Ljusa Handens brödraskap och Första eskadern effektivt slagits tillbaka.

Havsmagikerakademin (se nedan) är inte direkt ansluten till stadens försvar, men vid de tillfällen som det varit aktuellt har ett stort antal av dess lärare och elever ändå ställt upp självmant för att öva sina konster i främst krigsmagin på annalkande anfallare.

HANDELSHUSEN

Stadens handelshus är tillsammans med de stora piratkaptenerna de som styr stadsbildningen. De finns en mängd olika handelshus av olika storlek och med olika verksamheter. I staden handlas med allting från siden till slavar. Handeln sker såväl på gata och på torg som i de mer sofistikrade handelshusen och saluhallarna. Här följer en beskrivning av några dominerande eller betydande handelshus.

Dominos hus

Familjen Dominos har i alla tider handlat med siden, kryddor och slavar. De finns varje år representerade på de stora slavmarknaderna i Felicien och Krun. Slavarna köps ofta i Ankorath och Dunderin och stammar från Samkarnas inre regioner. Handelshuset äger två krigsgalärer, fjorton karaveller samt två stycken karacker specialbyggda för att transportera slavar.

Hyperbalds handelshus

Genom gynsamma avtal med Caddos banker och de dalkiska köpmännen har handelshuset Hyperbald vuxit till ett av Montagors mäktigaste. Man handlar med viner och hantverk från Caddo och säljer dessa i Montagor eller Felicien. De har ett avtal med felicierna som låter dem passera deras kapare oantastade.

Familjen Modeneti

Skall du köpa vapen eller inköpa ett nytt krigsskepp bör du alltid gå till Modenetis först. De har allt du kan önska. Långsvärd från de nordliga barbarerna, dvärgasmidda yxor, långbågar gjorda av Zorakins skogsalver, kroksablar från Samkarna och i bland till och med gråalviska korpioner som på villovägar hamnat i människors händer. Familjen handlar med alla och har ett väldigt nätverk av handelsavtal och kontakter.

Handelshuset Dunfjat

Detta handelshus hör till det äldsta av de kända ankhandelshusen. Man har affärer med Handelshuset Festglade från Nohstril och säljer och köper varor längs den avlägsna norrtraden. Dunfjat är kända för att kunna leverera de mest eftertraktade och exotiska varor och föremål som existerar. Huset har goda affärsförbindelser i alla städer som befolkas av ankor. Deras hus i Montagor ligger ca 50 meter från ankornas pir.

HAVSMAGIKERAKADEMIN

Havsmagikerakademin, som kort och gott heter så också, är en av de större i sitt slag även om den är ganska liten för att vara en magikerakademi. De 12 mästarna tar maximalt emot 80 elever per år.

Själva akademin är ett stort trevåningshus i grön marmor anlagt på en extremt bastant upphöjning av arfonholz, vilken upptar nästan en hel våning och ger byggnaden ett blockhus-liknande utseende. Vardera våningen ägnas åt varsin disciplin inom havsmagin; våg-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

mästeriet, krigsmagin och vindväveriet, nedifrån räknat. Porten vaktas dag som natt av två av de tre minotaurer som skolan har i sin tjänst.

En student vid akademin studerar cirka fem timmar om dagen och förutsätts bedriva egna studier i akademins bibliotek ytterligare cirka tre timmar, men utöver detta är 'ack-ackerna' (akvaakademikerna), som de kallas, lediga, vilket också märks. De är kända i hela Montagor för att vara ett sällskap fullt sysselsatt med galna upptåg och personer som aldrig försitter ett tillfälle till en redig röjarfest.

För närvarande är terminsavgiften vid akademin 6.500 sm per termin (ger i snitt 50 erfarenhetspoäng).

HAMNEN

Montagors hamn torde höra till Kopparhavets största och livligaste hamnar. Hamnens kajyta har mångdubblats under årens lopp genom de olika pirsystem som har byggts till. Pirarmarna sträcker sig långt ut i hamnbassängerna och bildar en labyrint tillsammans med öarnas kanalsystem. Nere i hamnen kan man finna alla typer av varor från när och fjärran. Det som inte kan köpas i Montagors hamnkvarter kan man inte få tag på i kopparhavsregionen. Hamntaxan är ca 5 silvermynt per inlett dygn som fartyget vistas mot kajen och 2 silvermynt per dygn som skeppet vistas i hamnbassängen. Detta gäller givetvis inte de hemmahörande skeppen eller skepp tillhörande handelshus eller andra som äger egna pirar eller kajavsnitt.

Att nattetid vistas i kvarteren runt hamnen är inte att rekommendera den oerfarne. Shanghajning och överfall sker ofta och krogarna är mycket stökiga till sin karaktär. Har man otur kan man komma i kläm mellan olika grupper av pirater eller besättningar som beslutat sig för att göra upp i skydd av mörkret.

Ankornas pir

"En hamnstad utan ankor är ingen verklig hamnstad"
— Ankordstäv

En av de livligaste delarna av staden och hamnkvarteren är ankornas pir, dels på grund av människornas stundtals avoga inställning till ankorna och dels på grund av ankornas gruppkänsla har de centrerat sin verksamhet runt ett enda område. Ankpiren är ett enda myller av handelsfartyg, piratskepp, lagerhus och ett aldrig sinande antal skrikande och flaxande ankor. De svarta ankorna har ofta sina piratskepp liggandes med fören direkt mot piren eller strax utanför den. I direkt anslutning till piren ligger de kvarter som ankorna i huvudsak har valt att etablera sig i. I dessa hus olika bodar kan man finna de mest exotiska ting eftersom ankorna hör till de handelsmän som lägger stor vikt vid de svåra och udda handelsvarorna. Kvarteren är kända för att vara billiga och prisvärda. I Montagor blandas svarta, vita och bruna ankor på ett sätt som annars är mycket ovanligt. Detta beror till största del att pirater i stort inte annses vara något anskrämligt i Montagor. Därför kan de olika raserna umgås utan att vare sig affärsmässiga eller sociala komplikationer uppstår. Den mäktiga ankklanen "Svarta långskeppens brödraskap" har sitt högsäte i kvarteren runt piren.

Lots

De skepp som inte är hemmahörande i staden är allihop anmodade att ha lots på sin väg in i hamnen för att undvika onödiga grundstötningar och kollisioner i hamnbassängen, vilken är mycket snårig och tvingar fartygen att kryssa mellan pirar och mängder av fartyg som ligger uppankrade vid kajerna eller strax utanför dessa. Lotsarna är ofta mycket skickliga och värda sitt pris. För ett lotsuppdrag måste en kapten betala 40 silvermynt till lotsen.

ÖARNA

Stadens mest pittoreska stadsdel kallas öarna. Byggd på de mindre öarna uppe i norr och med ett hamninlopp lika väl skyddat som det stora hamninlopp är detta något utav en stad i staden. Stadsdelen genomkorsas av ett otal små kanaler och sammanbinds av de vackra och välvda broverk som är så typiska för Montagor. Mindre kajer och små båthus ligger här sida vid sida. Små enkelmastade fartyg med fällbar mast och roddbåtar är de fartyg som mest trafikerar kanalsystemet.

Dagtid har öarna en småstadsatmosfär med ett rikt gatuliv och en intensiv kommers i bodarna och på de små torgen. Av tradition är öarna den plats smugglare och de mer nattsvarta yrkesgrupperna har etablerat sig. Kanalernas små lastplatser och de undangömda lagerhusen är mycket väl lämpade för denna hantering. Om man söker manskap för vågade uppdrag eller behöver en mindre båt för att kunna verka i det fördolda så är det på de små pubarna och gästgiverierna på öarna man skall påbörja sitt sökande. Det är också i bakfickorna eller strax utanför dessa ställen som stadens ökända shanghajningar begås.

DARITION

"Marinofficer Inkalides vände sig om i backen på väg upp mot sitt rum på höglidkullen. Nedanför honom kunde han mellan husväggarna och de låga hamnbyggnaderna se de väldiga hamnbassängen. I det kristallklara vattnet låg den feliciska flottans spjutspets, inte mindre än trettiotvå galeasser ur havskåren, Feliciska flottans elit, låg tätt tryckta mot varandra. Det låg magi över scenen när eftermidagssolen kastade långa skuggor och det eldröda skenet färgade de ihoprullade seglen. Officeren andades in den salta havsluften och slöt ögonen. Äntligen var han hemma efter sex månader till sjöss. I kväll skulle han släppa ut den strama hårflätan och söka upp någon krog, dricka gott och söka upp någon att bli förälskad i. Den unge i mannen i honom log vid tanken. Det var gott att åter vara i Daritіon, det sköna Feliciens södra utpost."

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Darition är en ung stad, byggd enbart för att fylla Feliciens behov av en strategiskt belägen och stark flottbas. Staden är helt skapad efter de militära behoven och har en civilbefolkning som arbetar med målsättningen att stödja flottans verksamhet. Det har förvisso med åren blivit mer av en stad enligt normala mått men flottans verksamhet är den alltjämt överskuggande.

Stadens läge på Pelenoshalvöns sydvästra spets är idealiskt ur strategisk synvinkel eftersom man härifrån kan kontrollera all sjötrafik genom Enios sund. Tull kan tas ut av alla som passerar mot den feliciska sidan av sundet och de som betalar tullen seglar därefter under feliciskt beskydd tills de lämnar feliciskt farvatten. Från Darition kan man dessutom nå de viktiga staterna i Kopparhavet och effektivt täcka in ett skyddsområde runt de farvatten som felicierna anser vara sin rättmätiga egendom.

STYRE OCH STRUKTUR

Darition är en militärstad och styrs följaktligen av en militäradministratör, administratorn. Denne är underställd flottans amiraler och landets generaler och kung. Administratorn är ansvarig för att staden förvaltas på erfoderligt vis och att den egna garnisionen hålls intakt och vältrimmad. Stadsvakt och all övrig administrativ personal ansvarar direkt inför stadens administrator. Staden är uppdelad i tre delar, det militära Hokleidos, Kajstaden och Kaparnäst

Hokleidos

Av tradition håller sig militären på sin kant i staden. Nästan alla byggnader i området ägs av soldater och officerare ur den feliciska militären. Vissa byggnader ägs av staten och upplåts som förläggningar åt de gästande marinsoldaterna. De flesta värdshus och krogar i Hokleidos hamnkvarter är stamställen för de olika kategorierna av soldater; exempelvis finner man alltid stora skaror artillerister på Rittmeesterska källaren, arméunderofficerer på Kvarnfallet, havsjägare på Löpska hyndan, etc.

Kajstaden

Den civila befolkningen bor till största delen i den så kallade Kajstaden. Här verkar många hantverkare, köpmän och duktiga yrkesmän. Nästan alla arbetar med olika militära göromål. Det rör sig om allt från kartritning till segelmakeri. Daritionborna är kända för sin disciplin och sitt yrkeskunnande. I Kajstaden finns de lite finare handelsbodarna och hantverkshusen.

Kaparnäst

Sedan kaparna för ca 30 år sedan började anlöpa staden har de hållit sig i hamnens norra del, den stadsdel som nu går under namnet Kaparnäst. Besättningarna från skeppen har sakta men säkert etablerat sig i staden och många har blivit bofasta. Kaparna har en god ställning i staden trots deras yrkesutövande. I staden har de ofta uppträtt hövligt och de är ofta bra kunder som har råd att betala bra för utförda tjänster. I Kaparnäst bor dessutom många av de betrodda slavar som arbetar i staden.

FÖRSVAR

Darition har ett starkt försvar såväl mot ett anfall från havet som en landbaserad fiende. Stadsmuren är 8 meter hög och ca 6 meter bred och byggd på kullar som gör att ett anfall mot murarna ytterligare försvåras. De tre stadsportarna har starkt befästa vakttorn och de är stängda från skymning tills dess att solen åter gått upp. Försvaret är uppdelat mellan garnisonen och flottan.

Garnisonen

Stadens garnison består i fredstid normalt endast av den s. k. Daritionkåren om 200 man, men kan utökas med det tredubbla antalet soldater i en krigssituation och även med marinkårssoldater. Garnisonen har till förstahandsuppgift att skydda staden från attacker från vanliga härstyrkor. I fredstid är garnisionen satt att verka som stadsvakt. Det är även garnisonens soldater som sköter de fasta projektilvapenbatterier som finns för att skydda hamninloppet från fiendeattacker (tre trebucheter och tolv katapulter, samtliga med tillgång till brandbomber).

Flottan

Den feliciska flottan är allstädes närvarande i staden i form av hela den 1. havskårsflottiljen om sammanlagt 125 fartyg. Trots att stora delar av flottiljens tunga galärer oftast är ute och patrullerar finns alltid några galärer och galeasser i hamnen för att kunna skydda staden från attacker från havssidan. Hamnen med redd och kajplatser sammanräknade kan härbärgera flera hundra krigsfartyg om de ligger tätt intill varandra. Flottan kan snabbt ta sig ut ur hamn och slå tillbaka eventuella fiendeangrepp.

Labyrinten

Daritions styrka ligger mycket i dess mycket svårforcerade hamninlopp. Det kallas för Labyrinten eftersom det är byggt på ett sådant sätt att skeppen måste kryssa fram och tillbaka för att komma in till hamnbassängsområdet. Anledningen till att man byggt på detta vis är givetvis för att en fiendestyrka skall tvingas sakta sin fart när den anfaller och för att han inte omedelbart skall kunna nå hamnbassängen.

När fienden väl kommit in i Labyrinten väntar galeasser och galärer bakom vågbrytarna, där de skjuter fram för att med stor kraft ramma genom fiendens skrov. Dessutom ansätts en fiende av de fasta batterier som garnisonen fogar över. Bågskyttar och armborstskyttar kan från sina positioner på murarna överösa fiender med projektiler. Dessutom finns kedjor och resbara pålverk under ytan som kan höjas om försvararna hinner upptäcka fienden i tid.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KAPARNA

Darition är också tillhåll för ett stort antal av kaparnas fartyg, eftersom Feliciens officiella kapare i sitt kaparbrev erbjuds frihamn i bland annat Styrions. Stundtals ligger det en mindre kaparflotta i vid kajerna nedanför Kaparnäst. Kaparnas besättningar består oftast av oftast av halvmilitära legotrupper. Felicierna har ogärna låtit de etablerade piraterna köpa sig kaparbrev eftersom de anses som allt för okontrollerbara och odisciplinerade. Men det sker att vissa kaparbrev ändå finner vägarna till de värsta sjöbusarna.

HAMNEN

Större delen av hamnen upptas av de militära krigsfartygen. Handels– och fraktfartyg anlöper med jämna mellanrum hamnen för att täcka behovet av förnödenheter. De stora mängder soldater som alltid vistas i staden kräver att staden alltid håller ett ordentligt lager av spannmål och nödvändiga basvaror. Det finns en välbyggd, bred, stenlagd körväg hela vägen till Tyros och Elikon, för att kunna täcka upp det stora transportbehov som finns i händelse av blockad sjövägen.

För att få komma in i hamnen krävs ett passerbevis som utfärdas av hamnkaptenen vars torn finns ute på den yttersta vågbrytaren. Först i smband med att detta utfärdats (eller uppvisats) kommer en lots ut till fartyget och hjälper en in i hamnen.

Väl inne i hamnbassängen är handels– och fraktfrtyg anmodade att lasta och lossa vid handelskajen. De får ligga på redden strax utanför denna. Om administratorn eller någon annan betydande militär så önskar kan alla civila skepp tvingas lämna sina kajplatser eller hamnbassängen till förmån för den feliciska flottan.

Hamnkvarteren

Hamnkvarteren har en kosmopolitisk atmosfär och skiljer sig mestadels från den övriga staden. Här blandas sjömän från världens alla hörn och här talas alla språk. Skeppens varor kan ofta säljas direkt på kajerna och pirarna. Fiskarnas stånd har alltid dagsfärsk fisk till försäljning. Hamnkvarteren har ofta två sidor. Dagtid är dessa kvarter mycket angenämna att vistas i med det sprudlande folkliv som samlas i dem medan de nattetid är betydligt mindre gemytliga.

Krogarna

Hamnkvarterens krogar är kända för att vara ruffare än de vanliga etablisemangen. Sjömän och marinsoldater som går iland efter veckor på havet har oftast inte smakat en droppe alkohol och de har oftast jobbat dygnet runt och anser sig därför ha all världens rätt att slå runt. Därför är stämningen inte sällan mycket högljudd och rå på hamnkrogarna. Bråk och uppgörelser sker ofta och mer än ett glas krossas var kväll. Men överlag är sjömännen lugna så



En typisk hamnkrog

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

länge ingen provocerar dem. Det är på krogarna man kan inhämta information från den stora världen. Här samlas alla rykten samman, här kan man höra talas om de stora konflikterna, nya handelsrutter, piratdåd och skrönor från när och fjärran.

För de individer som normalt inte vistas i dessa kvarter är ett besök på en hamnkrog nattetid inte att rekommendera. Sjömännen trivs bäst med sig själva och en s. k. landkrabba kan ha oturen att reta upp någon av dem. Dessutom är risken stor för att man kan råka ut för en shanghajning på krogen eller på någon gata utanför eftersom kaparna oftast behöver någon att kedja vid åroma. Marinsoldaterna har egna krogar och de vanliga sjömännen sina krogar (därmed inte sagt att det inte finns krogar för alla parter och yrken).

HISTORIA

Darition är uppförd på ett gammalt fiskeläger och som stad är den mycket ung. Stadskärnan formades ca 500 eO och dess militära anpasning skedde ca 30 år senare. Garnisonen och det välbyggda försvarsverket har med åren vuxit fram och byggts allt starkare. Hamnens sinnrika konstruktion med labyrint och murar uppförda på vågbrytarna är endast ca 25 år gammal. Det var efter ett stort militärpolitiskt beslut vid samma tidpunkt som staden kom att bli Feliciens viktigaste flottbas i södern.

KARAKH-KHUN

Det finns en stad dit man ogärna beger sig om man har livet kärt, den ökända piratstaden Karakh-Khun på Samkarnas nordkust. Staden, som är en stadsstat, är inte speciellt stor i jämförelse med Ereb Altors städer men den har ett rykte som får den att verka desto mäktigare. Dess ryktbarhet bygger på dess fruktade piratflotta och dess illdåd längs kusterna på Caddo, Erebos, Zorakin och andra kustnationer i Ereb. De rödfärgade seglen hos stadens piratskepp sprider fruktan vart än de siktas. Khunerna, som de blodtörstiga piraterna kallas, är ett hårt och skoningslöst släkte. Ett människoliv är inte mycket värt i deras ögon sett. Bakgrunden till detta står att finna i stadsbornas religion.

DEN ONDE GUDEN

Khuneras drivkraft och källan till deras onda natur är deras nattsvarta gud, Bametoth — den åttaarmade. Guden är utsläckandets, dödens och stillhetens gud. Legenderna säger att denne föddes i havens djup och att hans själ därför är lika svart som mörkret i de bottenlösa djupgravarna. Gudens målsätting förefaller något oklar eftersom få skrifter finns bevarade från de första profeternas tid. Bametoth är en ond gud vars religion är fundamental och styrd med järnhand av prästerskapet. Blodsoffer av olika slag och suggestiva mässor präglar religionsutövandet.

I Karakh-Khuns hamn ligger det väldiga templet med sin väldiga offerplats för de publikdragande blodsoffrena. Otrogna har inget existensberättigande i Bametoths värld och osannolikt grymma handlingar utförs mot dem i gudens namn. Gudens trogna undersåtar föröker efter bästa förmåga att alltid vara den bistre guden till lags. Genom att visa kurage och mod kan man undvika att dra på sig gudens vrede. Krig, strid och farofyllda handlingar anses mycket ärofulla och är ett sätt att hedra guden på. Att befria en hedning och otrogen från sitt miserabla liv är sålunda en handling som höjer den trogne över mängden av Bametoths undersåtar.

Det finns en gren av Bametothdyrkarna som kan beskrivas som ett sällskap av stridande munkar, kalimaterna. Sällskapets enda mål är att säkerställa den egna gudens ställning genom att utrota alla otrogna från världens yta. Deras verksamhet sträcker sig från lönnmord till öppet agerande i strid. Munkarnas mission ger dem rätt att i Bametoths namn kräva tjänster av gudens övriga undersåtar. Om en av kalimaterna begär att följa med ett skepp så förvägras denne aldrig detta eftersom det anses som en ära att kunna stå bi gudens högre tjänare.

En kalimatit rakar alltid sitt huvud och klär sig endast i röda och svarta kläder. Alla munkar har en skriftrulle där de för in alla de otrogna som de sänt in i döden. När munken utbildas till en fullvärdig kalimatit sker det under en stränga träningsformer som inkluderar mängder av vapenträning. Sällskapet styrs av en överstepräst ur bametothreligionens prästerskap. De enskilda munkarna måste hörsamma dennes önskan men kan efter invigningen i sällkapet agera fritt så länge de söker fullfölja sällskapets mål, utplåning av de otrogna.

PIRATER

Den oförsonliga inställning som stadens befolkning har gentemot främlingar och framförallt otrogna sådana gör att deras kontakter med handelsmän och andra folkslag är begränsade. Handeln är förhållandevis låg och den egna produktionen räcker inte alls för att täcka befolkningens behov. Därför är det inte förvånande att en omfattande piratflotta utgår från stadens djuphamn för att borda och bestjäla handelsskepp och plundra oskyddade kuststräckor. De khuniska piraterna är välkända över hela Kopparhavet för sin omänskliga grymhet och för sina fruktansvärda attacker mot oskyldiga. Piratena ser ofta sina plundringsfärder så som heliga och slaktar och skövlar ofta i Bametoths namn.

Det sker att piraterna från Karakh-Khun stundtals inte plundrar utan endast sprider ond bråd död för att helga sin svarte gud. Genom att färdas i grupper av skepp består piratbanden oftast av ett stort antal krigare och de slår mest till mot de som inte kan försvara sig eller är underlägsna i antal för att försäkra sig om en segerrik utgång av striden. Sedan lång tid tillbaka ligger Karkah-Khun i fejd med ankorna från Dunderin och Ankorath. Ankorna är förhatliga motståndare och de har vid flera

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

tillfällen slagit till mot Karakh-Khun med flottor av långskepp utan att verkligt kunna skaka Bametoths dyrkare. Den åttaarmade gudens fanatiska trupper har gång på gång lyckats kasta tillbaka ankorns hårda anstormningar.

Khuniterna använder muletor och chebecker.

BAMETOTHS TID

Vart år infaller en period i khuniternas tideräkning som går under namnet Bametoths tid. Denna period sträcker sig över hela sensommaren och den tidiga hösten. Under denna period samlas gudens krigare för att hedra sin mästare genom stordåd i dennes namn. En mässa hålls i gudatemplet i hamnen för att välsigna krigarna och upphöja dem till heliga sändebud för den åttaarmade guden. Efter mässan har dessa gudens beskydd och de erhåller rätten att skövla och dräpa i gudens namn. Den tidsperiod som följer löper piratflottorna ut och styrkor med krigare gör räder djupt inne i Samkarnas riken.

Det är inte många skepp som frivilligt ger sig in i de farvatten som av tradition utgör de khuniska piraternas bytesmarker under Bametoths tid. De illdåd som utförts av khuniterna är många. Kustbyar skövlas, jordbruk sätts i lågor och många skepp sänks. Det sker ofta att fångar förs till Karakh-Khun för att där möta gudens dom, förmedlad av prästerskapet. Efter avkunnade dom förs fångarna till den offentliga offerplatsen och förpassas till sina skapare. Bametoths tid präglas av skräck och tragedi. De länder som framför allt berörs av piraternas härjningar förbereder sig varje sommar för anstormningen genom att sammla truppstyrkor och flottenheter i områdena, men det sker att khuniterna tar andra vägar och söker sig till helt andra farvatten för att sprida sin gudamission.

Under många år har diskussioner förts mellan olika intressenter, handelshus och länder angående hur man skall få bukt med khuniternas härjningar under denna period. På grund av politiska och affärsmässiga konflikter har emellertid samtalen inte lett till några konstruktiva förslag. Den allt mer överskuggande konflikten med Felicien har dessutom åtskilligt högre prioritet.

STADEN

Karakh-Khun är en fascinerande och vacker stad, med enkel, ren arkitektur. Byggnader slår ut som svampar på varandra och de kalkvita vägarna dominerar stadsbilden. Husen är mellan två och fem våningar höga och har oftast endast små gluggar som fönster. Arkitekturen är strikt i linjerna men husen tycks ha byggts utan större vetskap om vikten av stadsplanering. Runt den lilla statsstaten ringlar en bastant ringmur som från var sitt håll löper ut i hamnbassängen. Hamnen domineras av den stora tempelbyggnaden som är uppförd till ära för den åttaarmade guden som en gång steg upp ur havet.

Det finns en karavanväg som börjar i staden. De karavanförare som vågar föra handel med khuniterna gör ofta strålande affärer vilket gör att många som inte hör till statsstatens hårda religion vågar sig in i staden för att söka rikedom. För besökare gäller det att iaktta ett visst mått av försiktighet så att man inte stöter sig med de lokala sedvänjorna. Om besökaren repekterar detta och undviker att komma i konflikt med religionen kan denne oftast lungt vistas innnanför stadsmurarna. Slavmarknaden i staden är ganska omfattande och slavar förs till staden från kontinentens inre och som byten från piraträder mot kopparhavskusterna. Kopparföremål och mattor hör till andra varor som omsätts i stor mängd.

Vid fara kan staden mobilisera mängder av krigare och frivilliga stridsmän. De fanatiska stadsborna skulle göra allt för att skydda sin stad och stadens tempel från att falla i fiendens händer. Stadens militära förband verkar som stadsvakt och brandvakter.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

PERSONER OCH VARELSER



Kapten Fontani

KAPTEN FONTANI

Kapten Fontani är namnet på den ärkeskurk som är ledare för de Fria bröderna, en lös sammanslutning av sjörövare. Efter sitt myteri år 588 blev Fontani känd som piratledare och uppviglare, och de grymheter han utsatte de som inte anslöt sig till myteristerna saknade motstycke. Han lät endast ett fåtal komma undan för att avsiktligt sprida ryktet om händelserna. Hans tidigare arbetsgivare handelshuset Hypon från Nohstril satte omedelbart ett pris på hans huvud.

Skepp sändes ut för att söka reda på myteristen och föra denne till civilisationen för en rättegångsprocess. Försöken misslyckades fatalt med enda resultat att den fruktade piratkaptenen utökade sin flotta till tre stora segelfartyg efter att ha erövrat två fiendeskepp. Fontanis vidare karriär är redan historia. De Fria bröderna, ett brödraskap av pirater som lovat varandra obrottslig lojalitet, bildades kort efter att Fontani utropat sig till sjörövarkapten och givetvis blev Fontani dess odiskutable ledare. De Fria bröderna har allt sedan dess terroriserat Kopparhavet och de närliggande farvattnen. Fontanis rykbarhet har gjort denne till en levande legend vars flagg är lika välkänd som fruktad.

Till uteseendet är Fontani sinnebilden av en sjörövarkonung. Han är mycket välbyggd och har en välfylld buk. Ett enormt rött skägg ramar in hans ansikte och ett vildvuxet hår böljar fram under den svarta befälshatten. Han klär sig gärna i röda och blå färger och dräkter med guldbroderier och krås.

Han sinnelag är troligen mycket instablit eftersom humöret svänger från gladlynt och godmodig till blodtörstig dråpare från stund till stund.

Som alla individer som lever under ständigt hot om att dö eller tas till fånga är Fontani paranoid och lider av svåra förföljelsetankar. Därför sker till synes omotiverade utrensningar av 'medarbetare' då och då. Men trots sitt något sjuka sinne är han en utmärkt strateg och piratledare. Han visar ingen nåd och tvekar aldrig. Även som diplomat är han skicklig och han har vid mer än ett tillfälle visat sig kunna förhandla sig ur svåra situationer.

STY	15	KP: 15	**Yrke:** Sjöfarare (Pirat)
FYS	14	SB: +1T2	**Viktiga färdigheter:** Övertala 19, Köpslå 16, Navigera 17, Bluff 14, Slagsvärd 17, Bordning 17, Havsgeografi 15, Segla B5, Kunskap om fartyg 16
SMI	15		
INT	14		
PSY	11		
KAR	16		
STO	15		

EOBALD FESTGLADE

Eobald är handelshuset Festglades skickligaste sjöfarande handelsman. Han har under ca 25 år bedrivit handel till sjöss i den tradition och anda som handelshuset alltid gjort. De kunskaper Eobald besitter är mycket stora vad beträffar handel och förhållanden i Kopparhavet. Han fungerar därför som politisk rådgivare år husets överhuvud, Serafim, som sitter i Femhusrådet, Erebos 'regering'. Genom skickligt slutna avtal med mängder av handelshus har Eobald placerat sig själv som spindeln i



Eobald Festglade

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

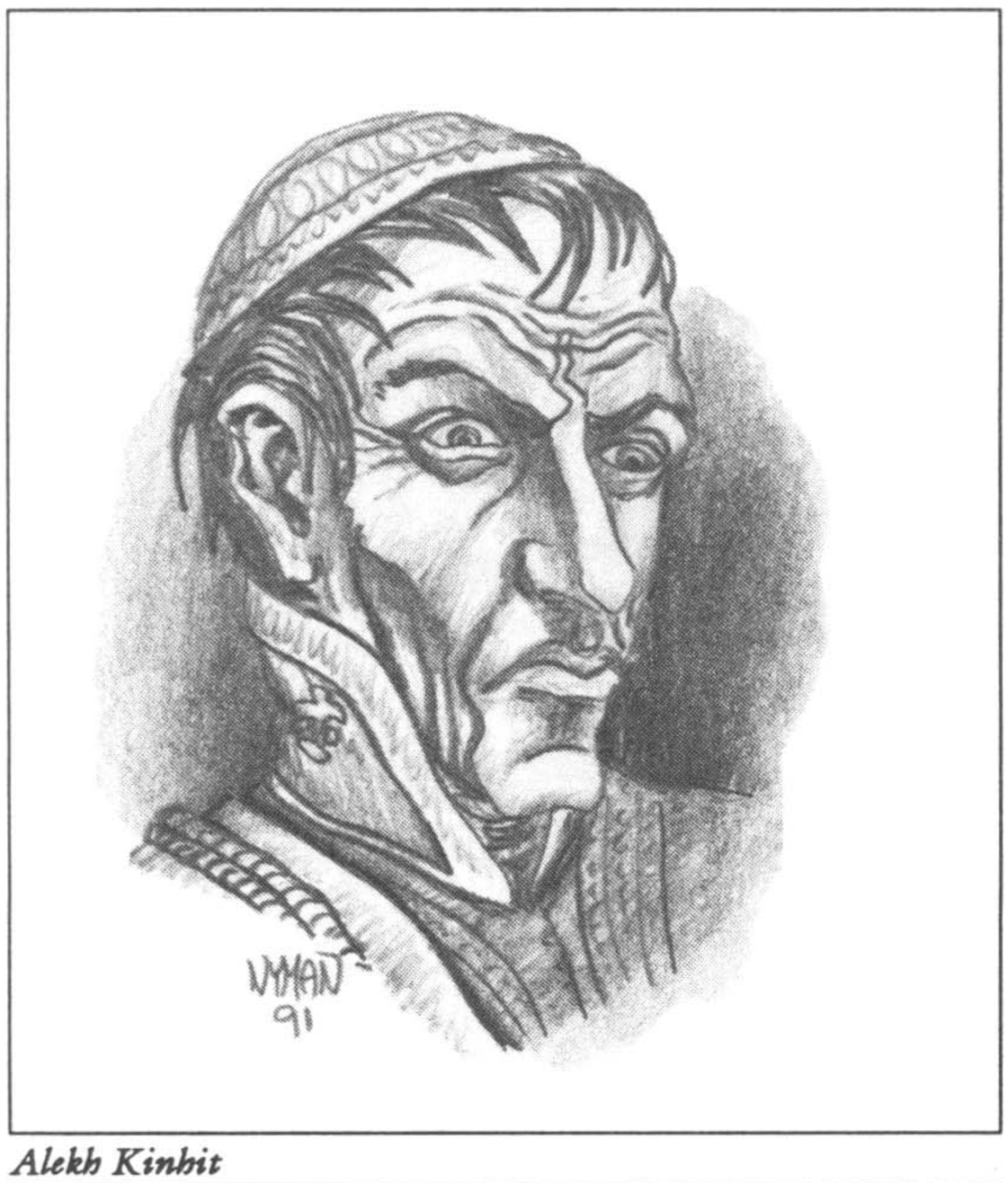
nätet för en mängd handelstrader. Han har dessutom via andrahandsavtal lyckats med mästerstycket att köpa vin direkt från de dalkiska vinodlarna. De kontakter som Eobald har med köpmännen i Montagor har lett till att huset Festglade kan segla under montagoranskt beskydd i deras farvatten.

Eobald är till utseendet mycket lik sin släkting Serafim. De två är båda rundmagade, godmodigt tjocka och har ett mycket vänligt leende som alltid spelar över läpparna. De klär sig gärna i grälla kläder efter senaste snitt. Eobalds stora brist är sin oförmåga att inse att han inte kan navigera själv. Det händer alltjämt att han insisterar på att leda en konvoj helt själv, till allas fasa.

STY	11	KP: 11	**Yrke:** Sjöfarare (Kapten)
FYS	11	SB: +1	**Viktiga färdigheter:** Övertala 19, Bluff 23, Köpslå 24, Värdera 21, Navigera 3, Dolk 10, Segla B5, Havsgeografi 5, Kunskap om fartyg 19
SMI	9		
INT	17		
PSY	17		
KAR	17		
STO	17		

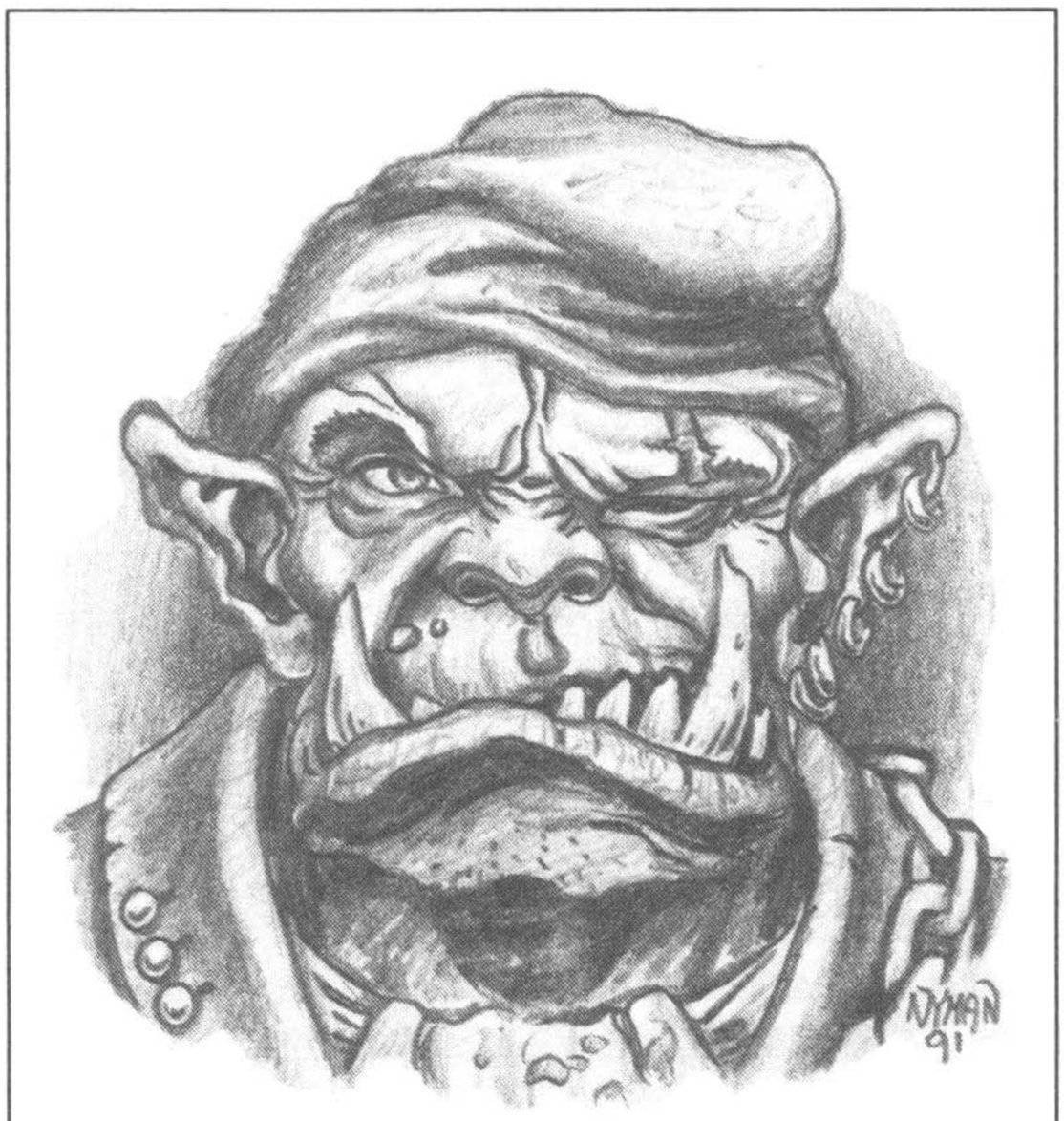
ALEKH KINHIT

En av khuniternas mest kända kalimiter är Alekh Kinhit. Han har vid sex tillfällen lett khunitiska flottstyrkor under den åttaarmade gudens tid. Ryktbarheten kommer sig av dennes fanatiska hållning och blodtörst. Hellre än att plundra låter Kinhit skövla och bränna alla de otrognas skepp och egendom. Khinit håller ofta förenklade skenrättegångar med tillfångatagna fiender som alltid har ett förutbestämt domslut, döden. Inom de egna kretsarna har denne kalimit ett mycket högt anseende och han anses komma att bli en av de stora ledarna i framtiden.



Alekh Kinhit

STY	12	KP: 13	**Yrke:** Lönnmördare
FYS	14	SB: —	**Viktiga färdigheter:** Teologi 18, Kroksabel 19, Offerdolk 17, Kunskap om fartyg 14, Havsgeografi 12, Navigera 8, Segla B3
SMI	12		
INT	11		
PSY	16		
KAR	16		
STO	14		



Dodlock Grimbad

DODLOCK GRIMBAD

De havslevande orchstammarnas mest namnkunnige nu levande hövding är Dodlock Grimbad. Denne ledare härskar över en kyrakh vars stams antal är ca tusen individer. De fogar över tre galärer och de har fastmonterade ballistor på dem allihop. Grimbads ryktbarhet kommer av flera orsaker. Dels är han unik bland orcherna på grund av att han inte sjunker som en sten i vattnet utan håller sig flytande på späcklagret, dels på grund av att det var under en sådan tur i vattnet som han för första gången massakrerade en attackerande haj med sina tänder och sin väldiga kropp. Hajar har ett högt anseende eftersom de gärna äter upp orcher.

Eftersom svartfolk alltid fruktar en starkare motståndare och dessutom också tror att den som äter en fiende får dennes krafter ser de hajen som en stor krigare, varför Grimbads dåd anses som mycket ärofullt. Den orchiske kaptenen är dessutom besatt av en önskan om att utplåna de förhatliga ankorna från Kopparhavets yta. Mer än en gång har de tre svarta galärerna krossat de svarta ankornas långskepp i vilda attacker och till och med attackerat deras kustliggande småstäder och byar. Då orcherna inte har något emot att äta sina fallna fiender har Grimbads horder efter ett lyckat slag mot kusterna grillparty där de över stora eldar grillar väldiga och feta ankor.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Grimbad är en typisk orch, hård, brutal och med lite rörig logik. Han har en förmåga att ingjuta inspiration och stridsvilja i sina krigare och de lyder honom i det mesta. Hans stridslystnad är nyckeln bakom framgången. Han har inte förmågan att känna skräck och utstrålar därför aldrig ens en gnutta av rädsla eller tveksamhet.

Det finns ett pris på Grimbads huvud. Sextetterna (ankornas brottsorganisation) ger 3.500 silvermynt till den som kan ge dem orchens huvud. Även handelshuset Dunfjat från Montagor lovar 10 guldmynt och 40 krus vin till den som skiljer Grimbads huvud från dess kropp.

STY	23	KP: 19	**Yrke:** Sjöfarare (Kapten)
FYS	14	SB: +1T6	**Viktiga färdigheter:** Navigera 6,
SMI	15		Övertala 18, Stridsslaga 21
INT	10		
PSY	11		
KAR	17		
STO	21		

DEN DÖENDE HINDEN

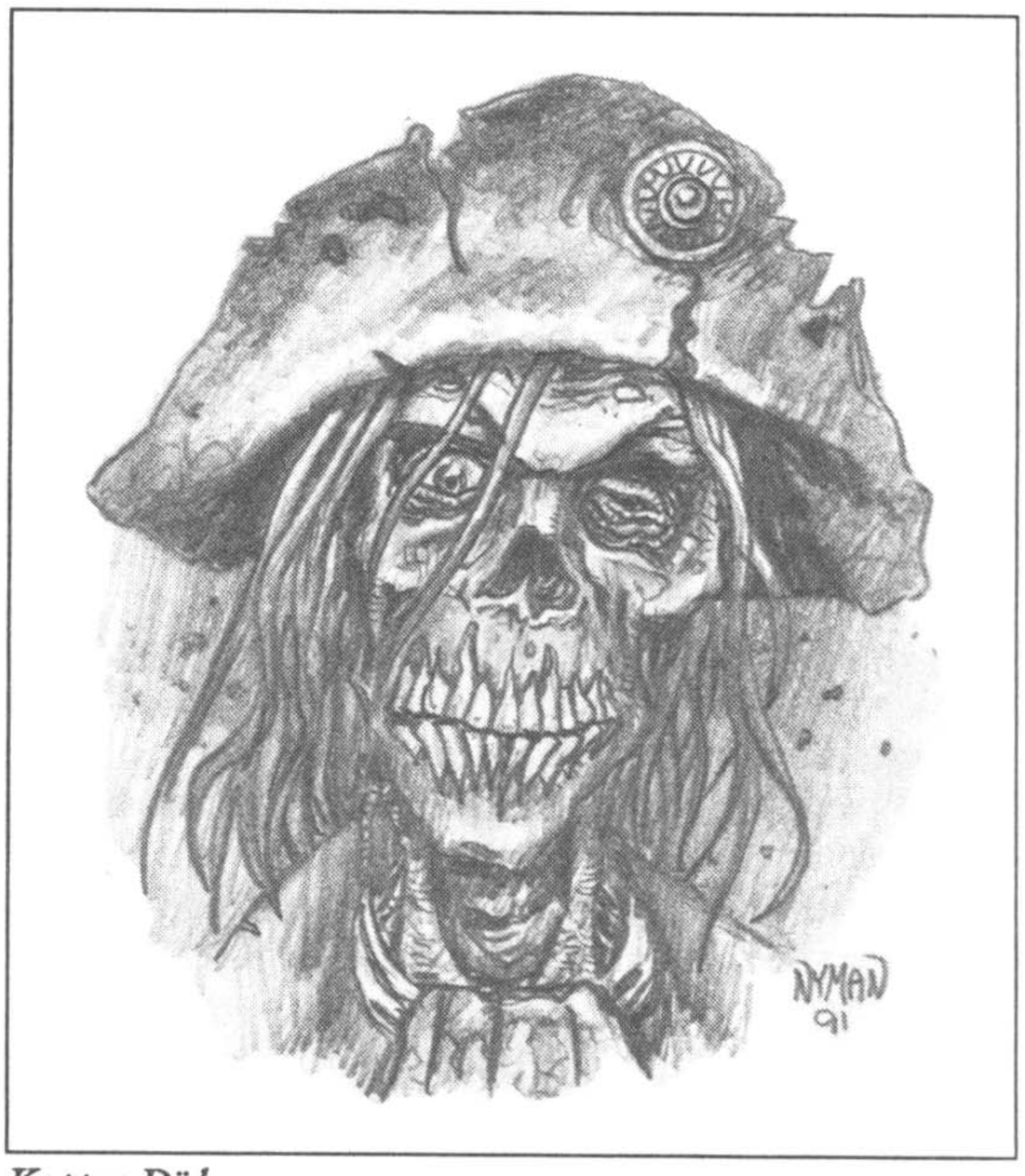
Sent om nätterna kan man möta det, spökskeppet *Den döende hinden,* insvept i täta dimbankar. I dess mast vajar en svart flagga, den flagga som varslar om sjukdom och död ombord. När sjömän får se denna uppenbarelse hamnar de inte sällan i panik ty ingen önskar komma nära skeppet. Det finns legender om hur *Hinden* attackerat de dödligas skepp och slagit ihjäl deras besättning. De döda har då rest sig och uppstått som en del av spökskeppets makabra besättning.

Förbannelsen

Den döende hindens historia förtäljs enligt legenderna vara historien om kapten Död. Det sägs att denne var en vadslagare som hade en dåres tur. Vid ett tillfälle slog denne vad med en existens från de yttre dimensionerna om evigt liv. För att förvissa sig om att vinna nyttjade kaptenen falska bentärningar som gav honom alla fördelar. Kaptenen vann och fick sitt eviga liv. När den grundlurade varelsen upptäckte sitt misstag förbannade denne kaptenen för sitt gemena beteende. Förbannelsen var att kaptenen inte skulle få någon ro utan segla i alla farvatten ständigt plågad av sjukdom och smärta. Snart förvandlades kaptenen och hela dennes besättning till stapplande lik. Kaptenen kom att kallas kapten Död och hans skepp väckte skräck vart det än siktades.

Skeppet och besättningen

Den döende hinden är en stor kogg vars svarta segel sedan länge trasats sönder så till den grad att de i dag inte kan fylla sin funktion, men detta till trots seglar skeppet oförtrutet framåt. Det rör sig ofta insvept i dimbankar och siktas sällan vid andra tillfällen än vid dåligt väder och mörker. Besättningen är sjuka varelser som befinner sig i tillståndet mellan död och liv. De har inga av sina ursprungliga karaktärsdrag kvar, utan kan endast känna hat och plåga. Det händer att de attackerar fartyg de stöter på och slaktar dess besättning. Alla lik som hamnar



Kapten Död

ombord på spökskeppet faller under dess förbannelse och animeras som odöda (enligt de regler som gäller för detta). Fritt drivande lik som kommer i skeppets närhet hissas ombord och blir också de en del av det hålögda sällskapet. Alla de tångstinkande odöda sjömänen kan bekämpas och elimineras utom kaptenen själv. Även om hans kropp faller kommer denne att åter uppstå ombord, ty sådan är förbannelsens kraftfulla magi.

Kapten Död

Kapten Död ser ut som en ca 180 cm lång kropp av förmultnade skinnbitar och svart hud. Senor och muskler har fallit av och endast magin håller kroppen samman. Kroppen går klädd i trasorna av det som en gång var en praktfull vinröd sammetsdräkt, en vit kråsskjorta, en stor svart slokhatt och höga läderkängor. Han håller alltid sitt svarta tvåhandsvärd i sina knotiga händer.

STY	16	KP: 8	**Viktiga färdigheter:** Bordning
FYS	0	SB: +1T2	18, Tvåhandssvärd 18, Dolk
SMI	8		22, Segla B4
INT	15		
PSY	0		
KAR	0		
STO	15		

SJÖODJUR OCH ANDRA HAVSVARELSER

Haven befolkas av miljontals olika varelser. Större delen av alla varelser som existerar i Kopparhavet är fredliga varelser. Somliga är mer aggressiva och det kan hända att de civiliserade raserna utsätts för attacker då de färdas

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

över de öppna haven. Somliga av varelserna är inte våldsamma till sin natur men blir ofta oskyldigt anklagade för att vara sjöodjur på grund av sin storlek eller sitt utseende.

JÄTTEBLÄCKFISK

En jättebläckfisk har emellan åtta till tolv armar beroende på vilken familjegren den härstammar ifrån. Den lever av andra fiskar och större däggdjur som delfiner och valar. Tentaklerna kan bli uppemot tjugo meter långa. En bläckfisk attackerar genom att slingra sig runt sitt offer och krama sönder dem. Om en attack lyckas så har den slingrat sig runt sitt offer. För att lyckas ta sig loss måste man övervinna bläckfiskens STY på motståndstabellen. En jättebläckfisk som befinner sig vid ytan kan också snärta med tentaklerna mot varelser i t. ex. en båt. En bläckfisk av denna storlek kan spruta ut ett moln av svartfärgad vätska som förblindar alla varelser som kommer inom det. Molnets volym är 10 x 10 x 10 meter.

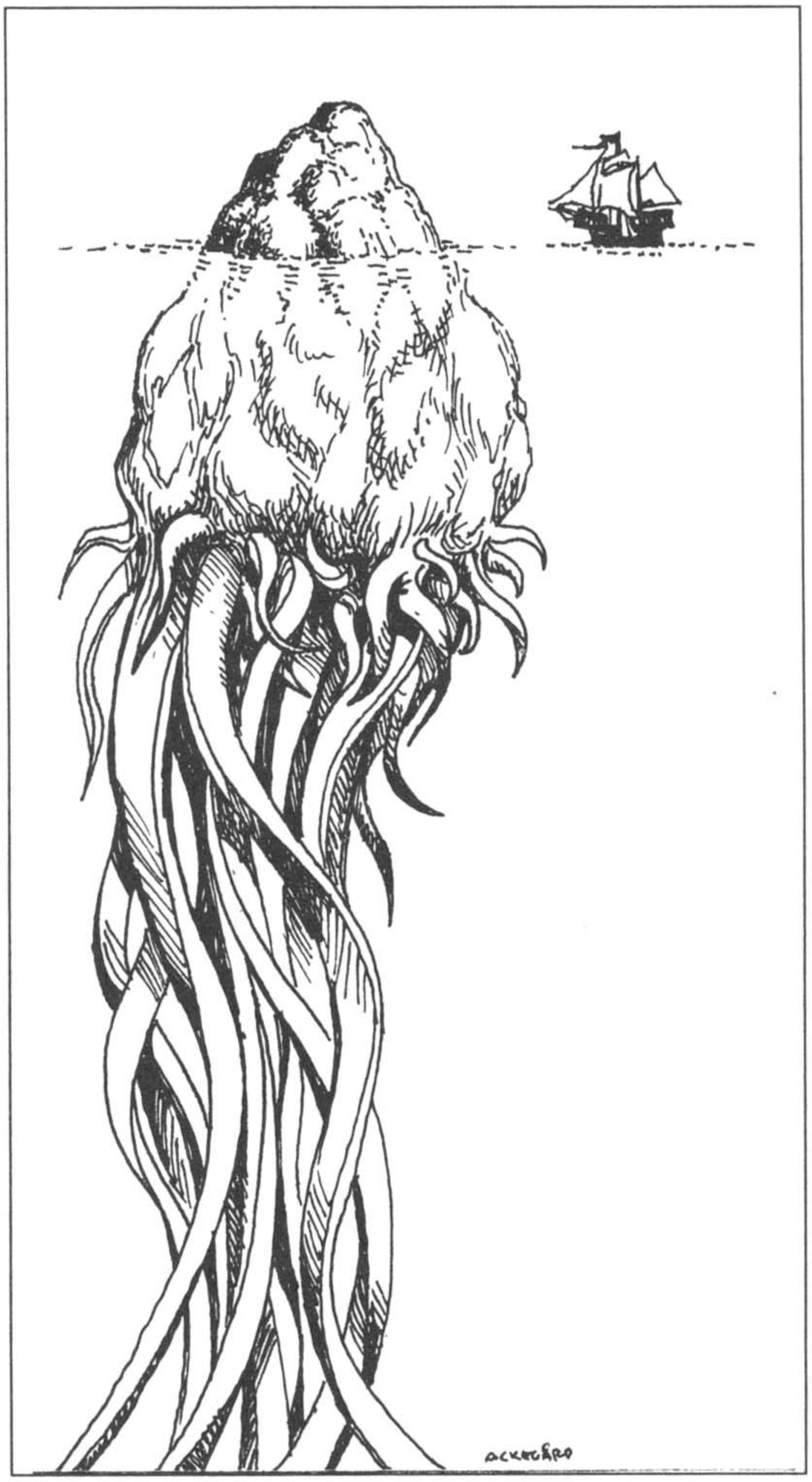
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

STY	35	KP: 84	**Färdighet**	**FV**
STO	125	SB: +5T6	2 Tentakelgrepp (1T6)	10
FYS	42		1 Tentakelsnärt (1T6, halv SB)	10
SMI	35		**Naturligt skydd:** 4	
INT	0		**Förflyttning:** S12	
PSY	11			

DOUGHON

En av Kopparhavets levande legender är den sägenomspunna Dougohn. Exakt vad denna väldiga havsvarelse är för något tvistar de lärde om. Man vet inte ens om det bara existerar en eller om det rör sig om en hel ras. Varelsens existens finns dokumeterad redan i de sjöfarande alvernas tidiga skriftrullar. Dougohn påminner till utseendet en korsning mellan en bläckfisk och manet. Dess jättelika kropp mäter bara den ca 40-50 meter och dess längsta tentakler har uppskatats till ca 120-130 meter långa. Det finns ingen närmare kartläggning av varelsen eller ens några detaljerade uppgifter om dess leverne. Vad den livnär sig på och var den mest uppehåller sig är höljt i ovetandets dunkel. Antagligen lever den i de oändliga djupgravarna längs Kopparhavets kuster.

Att dougohn är en varelse som utan större besvär skulle kunna krossa en mindre flotta rådder inget större tvivel om, men varelsen är en i allra högsta grad stillsam natur. Det omnämns först i alvernas skrifter att kontakt mellan varelsen och en alvanimist skett. Genom telepati kunde de båda varelserna kommunicera med varandra. Med stor vördnad skrev animisten ner stycken ur konversationen med varelsen. Inte helt förvånande besatt Dougohn stor intelligens och medvetande. Allt sedan dess har de civiliserade raserna vid ett flertal tillfällen sökt upp varelsen för att söka dess råd runt omkring de större tingen. Dougohn ger ofta svar men i gåtor och kryptiska formuleringar.



Dougohn

Vanlighet: extremt sällsynt
Antal:1

STY	250	KP: 255	**Färdighet**	**FV**
FYS	70	SB: +20T6	12 Tentakelgrepp (1T6)	15
STO	440		5 Tentakelsnärt (1T6)	12
PSY	30		Simma	B5
INT	20		**Naturligt skydd:** 3	
KAR	40		**Förflyttning:** S20	

DÖDSFISKAR

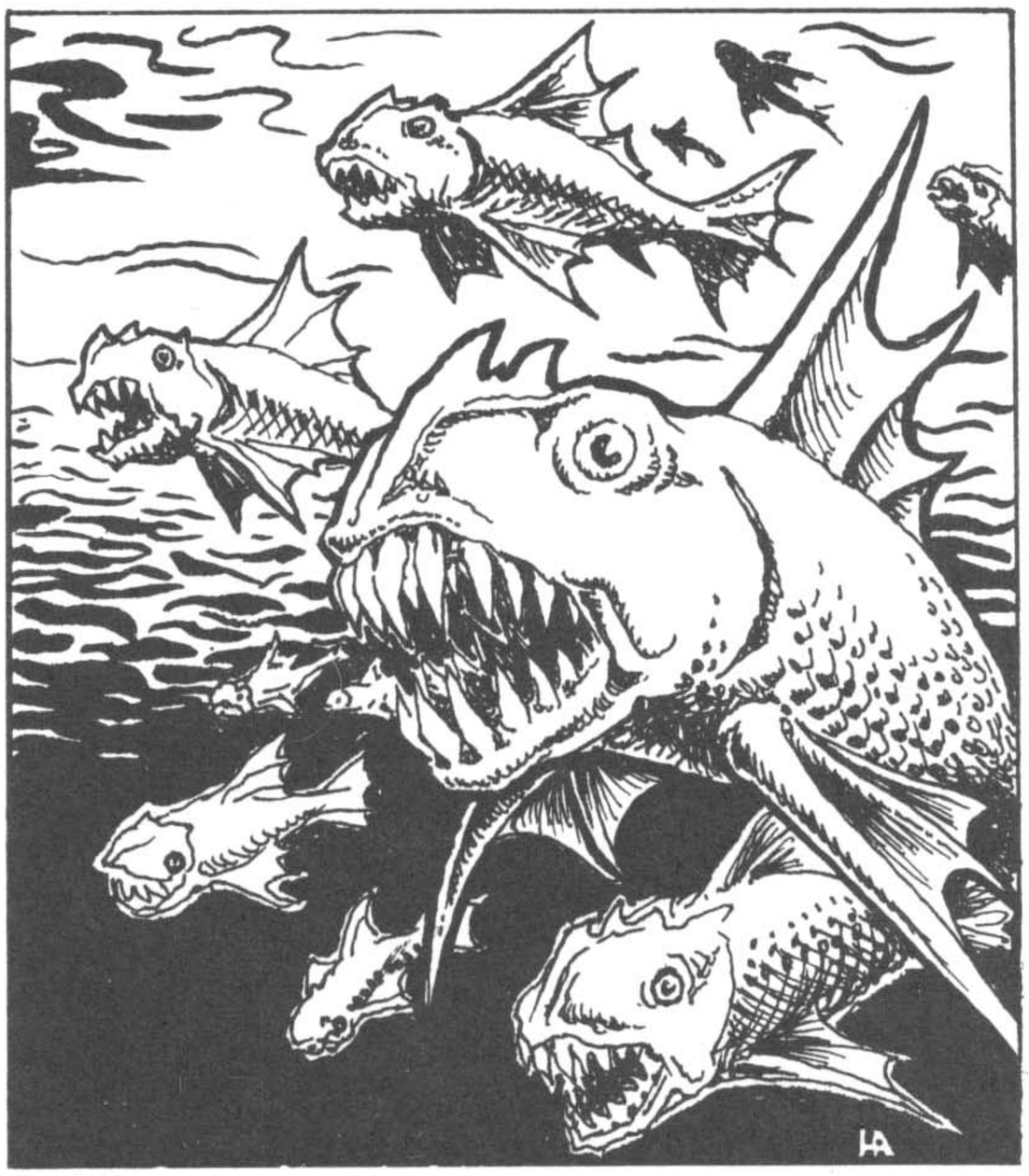
En av de verkligt fruktade varelserna i Kopparhavet är den så kallade dödsfisken. Det är en långsmal fisk med silverfärgade fjäll. Dess enorma käkparti och dess aggressivitet har gett den namnet. Fisken går ofta i väldigt stora stim strax under vattenytan. Antalet fiskar kan uppgå till flera hundra och de hugger mot alla glänsande föremål och rörliga föremål. Vid skeppsbrott är det vanligt att dödsfiskarna, ditlockade av skeppets ångstfyllda knarran-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

de då det förliser, brukar göra procesen kort med de stackars sjömännen vars simkunskaper brukar vara måttliga.

Vanlighet: Ovanlig
Antal: 40-300

STY	10	KP: 8	**Färdighet**	**FV**
FYS	11	SB: —	Bett (1T4)	15
STO	5		**Naturligt skydd:**	1
PSY	2		**Förflyttning:** S23	
INT	0			



Dödsfisk

ALEGNI

Alegnin är ett mycket sällsynt däggdjur som av någon anledning beslutat sig för att bli havslevande. Djuret har en väldig kropp och kan sträcka sig ca 10-15 meter från fot till huvud. Det är ett vadardjur som inte har anpassats till vattnet i annat avseende än att det lever på tång och bor i de vidsträckta tångskogsområdena. Grunda rev och bankar där tången växer i mängd är de områden där man kan finna alegnin ätandes. Varelsen lever i små flockar och de kan simma över enorma avstånd i sin jakt på mat. Sjöfarare har inget att fruta av dessa varelser om de inte själva provocerar dem. Att sikta en alegni ses ofta som ett lyckotecken.

Vanlighet: sällsynt
Antal: 1-10

STY	24	KP:32	**Färdighet**	**FV**
FYS	11	SB: +2T6	1 Klor (1T6)	10
STO	54		1 Bett (1T6)	8
INT	1		**Förflyttning:** S10, L4	
PSY	7		**Naturligt skydd:** 3	



Alegni

RAMMVAL

Rammvalen är en avlägsen släkting till tandvalarna. Dess närmaste släktband går till späckhuggaren. En av likheterna de två arterna emellan är att rammvalen uppvisar ett gruppbeteende som påminner om späckhuggarens. Till uteseendet ser en rammval närmast ut som en jättelik späckhuggare vars färg och teckning drastiskt har förändrats. Valen är gråspräcklig och vit under buken. Det som skiljer den mest från sina artfränder är de broskutskott som valen har på ovansidan av ryggraden och det bakre nospartiet. Denna broskutväxt kallas för rammen. Ryggfenan är placerad långt bak och är ovanligt liten för att sitta på en val. Ordet rammval kommer av valens beteende och dess jaktmetoder. Genom att i hög fart stånga sitt bytesdjur med sin ramm sliter valen upp offret och skadar det så att det inte kan göra något effektivt motstånd. Det händer att valen attackerar båtar med samma metod. Mindre fartyg förliser ganska lätt vid en eller flera upprepade attacker. Jättebläckfiskar och havsormar hör till valens bytesdjur.

Vanlighet: ovanlig
Antal: 1-15

FYS	68	KP: 72	**Färdighet**	**FV**
STY	80	SB: +3T6	1 Ramm (3T6)	12
STO	75		1 Bett (1T6)	15
INT	3		Upptäcka fara	14
PSY	11		Simma	B5
			Navigera	19
			Förflyttning: S25	
			Naturligt skydd: 4	

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SJÖORMAR

Sjöormar utgör en helt egen familj av havslevande varelser. De finns så gott som i alla hav och de uppvisar en mängd olika artformer. Det finns inga egentliga begränsningar eller geografiska riktlinjer för var arterna vistas. Somliga trivs i polartrakternas kalla vatten men de kan mycket väl dyka upp i de tropiska strömmarna. De är allihop rovdjur och ofta mycket specialiserade. Den föda som ormarna livnär sig på är alltifrån stimfisk till stora havslevande djur. De kan bli mycket aggressiva om de störs under jakt och parning. Här följer en beskrivning av två av de vanligare ormarterna.

Eldormar

Den mest kända arten av sjöorm torde vara eldormen. Ormen känns igen på de långa spröt som den bär längs sidorna; invid huvudet och ovanpå det. Spröten används dels som känselorgan då ormen går ned på de stora djupen och inte längre kan nyttja sina ögon som normalt, dels är spröten ett skydd och ett hjälpmedel vid jakt. Ormen kan med spröten alstra en kraftig elektrisk puls som slår ut eller dödar bytesdjur om de kommer i kontakt med dem.

Ormen kan nå längder på 30-40 meter. Namnet har ormen fått av de skador som den kan orsaka om den kommer i kontakt med fasta föremål ovan ytan. De elektriska pulsarna är så intensiva att de kan antända föremål eller förkolna kött.

Vanlighet: sällsynt
Antal: 1–2

STY	40	KP: 30	
STO	40	SB: +3T6	
FYS	20		
SMI	24		
INT	5		
PSY	10		

Färdighet	FV
1 Bett (1T8)	15
1 Stångning (1T6)	12
1 Elektriskt sprött (1T10)	8
Simma	B5

Förflyttning: S28
Naturligt skydd: 4

Stormorm

Stormormen är den största av de havslevande ormarna. Den har en kraftfull kropp som gör att den är en oslagbar simmare. Har ormen beslutat sig för ett specifikt offer finns det få varelser som kan simma ifrån den eller i längden hålla den ifrån sig. Namnet stormorm har den fått av det faktum att den gärna visar sig vid havsytan vid storm. Den jagar i den kraftiga sjögången som får många av de ytlevande fiskarna att bli desorienterade och oupp-märksamma. Ormen är relativt fredlig och anfaller inte gärna om den inte blir provocerad. Dess längd kan uppgå till ca 45-50 meter.

Vanlighet: sällsynt
Antal: 1–2

STY	40	KP: 40	
STO	50	SB: +3T6	
FYS	30		
SMI	24		
INT	5		
PSY	10		

Färdighet	FV
1 Bett (1T8)	15
1 Stångning (1T6)	12

Förflyttning: S32
Naturligt skydd: 4

RAUGONER

Raugonerna är ett folk av havslevande insektoider, som utan urskiljning eller tillagning äter allt levande så när som på gråalver. De havsseglande alverna bedriver ibland byteshandel med raugonkolonier för att stilla sin nyfikenhet, och det lilla vi vet om rovfolket stammar från gråalvernas berättelser.

En raugonstam bygger sin egen farkost i havet genom att med saliv från speciella arbetare foga samman drivved, skeppsdelar och rester från uppätna varelser till ett diskusformat, flytande näste, genomsatt av gångar och kamrar. På flottens undersida fäster de i aquedynamiska mönster jättelika havstulpaner, vilka fångas redan som larver av kolonins simmare. Genom att stimulera dessa havstulpaner till att gruppvis vifta med fångstarmarna, kan raugonerna driva sin flytande ö i önskad riktning.

Man talar om fyra olika kaster av Raugoner i varje koloni; honor, krigare, simmare och arbetare.

Honorna är vanligen fyra till sju stycken. Om fler föds gnager man loss en bit av flotten till en ny koloni. Eftersom raugoner är relativt långlivade — en hona kan leva upp till hundrafemtio år och en krigare fyrtio — är fortplantningen mindre viktig, och honorna lägger kollektivt äggen i flottens inre där de sköts av arbetare.

Varje hona har ett trettiotal krigare som personliga slavar och makar. De två kasterna står tillsammans för kolonins samlade intelligens.

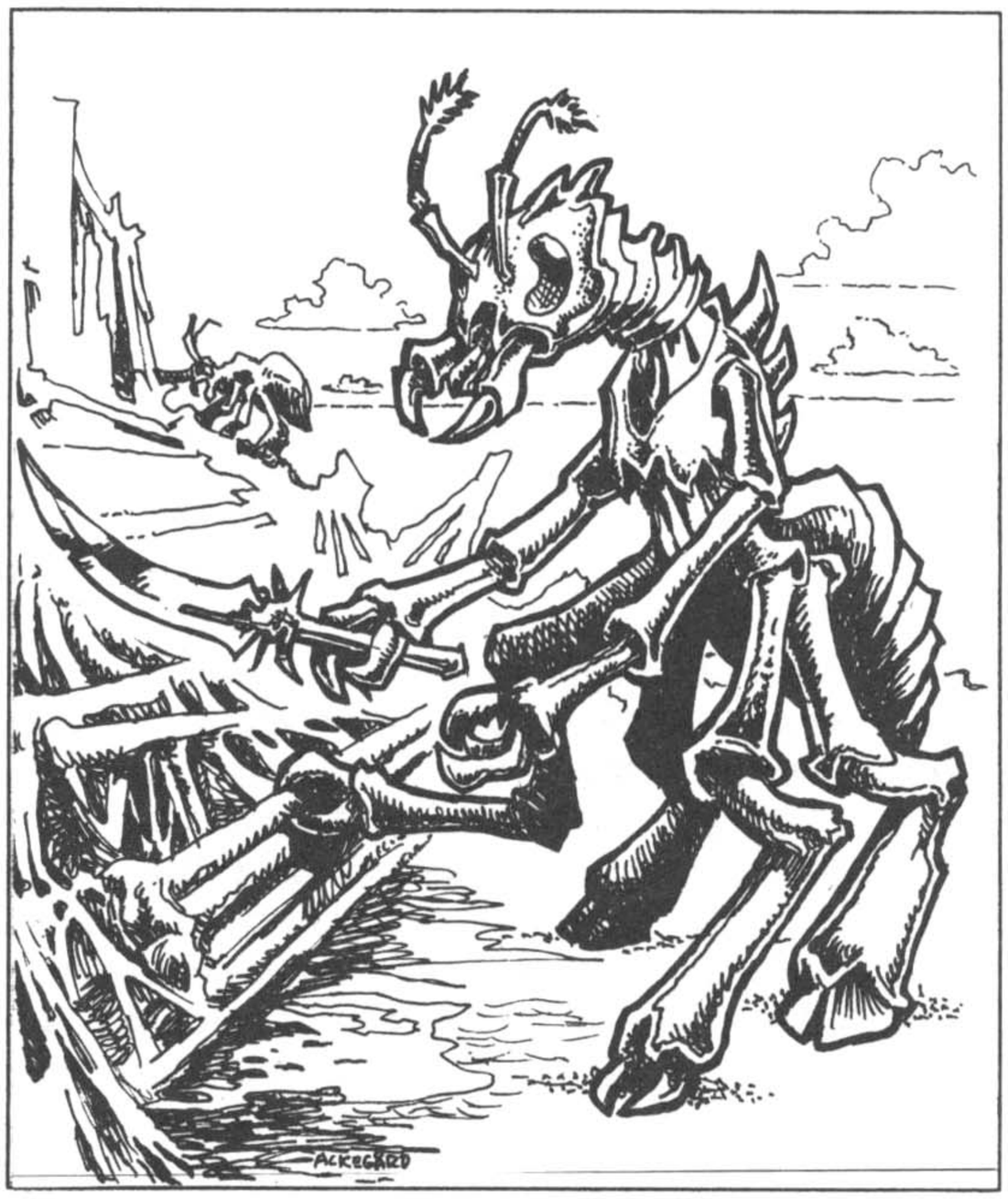
Simmarna uppgår vanligen till något tjugotal per koloni och är ungefär lika intelligenta som våra vanliga husdjur. De är större än övriga raugoner och mer skalbaggsformade. Simmarna spanar för att samla byggmaterial och mat åt kolonin. De kan färdas ner till stora djup genom ett inbyggt system av tryckkamrar och hämtar där upp humrar, tång och annat man behöver från havsbottnen. Simmarna har mycket kraftiga käkar som med lätthet krossar jättemusslor, skeppsplankor och till och med stenar, men de kan inte bitas eller ens äta själva, utan måste matas av arbetare i speciella håligheter på flottens undersida.

Arbetarnas uppgifter är att underhålla boplatsen och mata simmare och larver. En speciell grupp tuggar alger med saliv till det kitt som håller samman flotten.

Gråalverna påstår bestämt att raugoner har en utvecklad kultur som dessutom är betydligt stabilare och mer ändamålsenlig än människornas. Man har ibland träffat på enstaka honor med sin grupp krigare långt bort från havet, alla svepta i klädliknande röda tyglindor och med bronsvapen. Gråalverna hävdar att dessa grupper är på religiösa uppdrag, men har aldrig kunnat finna ut några närmare detaljer.

Raugonerna har med säkerhet både ett språk av rena ljud, och andra sätt att kommunicera, exempelvis genom antennsignaler eller lukter. I erövrade flottar har man funnit benbitar med små rispor i organiserade mönster, sannolikt en variant av samma skriftspråk man funnit på de öar som kallas Maminira me delema — De rasslande rasernas arkipelag.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Raugonkrigare

Under de tider av året då kolonin behöver mat och byggmaterial, det vill säga från tidig vår fram till sen höst, patrullerar simmare vattnen runt stammens flotte. Så snart de finner något, meddelar de sig till flotten med för oss ohörbara ultraljud, vilka kan nå kolonin på två mils avstånd. Mindre föremål (upp till en jolles storlek) försöker simmaren släpa hem på egen hand med hjälp av klorna och de limkörtlar som finns på dess rygg.

Finner den större skepp, kallar den på hjälp, varpå en grupp simmare söker hejda farkosten medan boflotten närmar sig. De gör detta på två sätt. Dels hämtar de stenar och bråte från bottnen, vilka de fäster vid skeppets skrov så att farten sinkas, dels biter de hål i skeppsplankorna med sina kraftiga käkar. Ofta är dessa anfall så försåtliga att båtens besättning inget märker förrän skeppet börjar luta.

Krigarna kan inte simma, men förmår andas under vattnet. När en båt kommit tillräckligt nära kolonin hämtar varje simmare några krigare på sin rygg. Krigarna strömmar samtidigt upp på däck för att fånga byten som de paralyserar med giftbett. Om möjligt fraktar de offren levande till kolonin som mat åt dess larver.

Samma taktik tillämpas inte sällan vid räder mot fiskebyar på Palamux' västkust. Attackstyrkan samlas då på bottnen nära land medan flotten ligger utom synhåll bakom någon udde eller till havs. Ibland deltar också honor för nöjes skull i dessa räder.

Under de kallaste vintermånaderna ligger raugonerna i dvala längst inne i kolonin. En försvarsstyrka på tio krigare håller dock alltid värmen uppe genom att äta brännmaneter och linda sig i tyger. Denna vakttjänst dödar dem ibland, men anses vara mycket ärofull.

Även simmarna är vakna under vintern, men rör sig mycket långsamt och besvärar aldrig skepp. Man plåtskor ofta krigsfartyg mot Raugonersimmare och häller vid misstanke sylvoleum i vattnet, vilket skrämmer bort djuren.

Krigare och honor kan utdela giftiga bett som jättespindlar (giftstyrka = PSY). Ett offer blir paralyserat i 1T8+2 timmar om giftattacken lyckas, eller omtöcknad (halvera STY, SMI och deras färdigheter) i 1T4+2 timmar om attacken misslyckas. Vid religiösa pilgrimsfärder på land anfaller krigare uteslutande med kroksablar av brons, medan honor fortfarande använder naturliga vapen. Raugoner5na är som tidigare nämnts lindade i tyglindor under dessa färder, och kan då motstå kyla ungefär som människor.

Grundegenskaper

Värden	Krigare	Hona	Simmare	Arbetare
STY	12+1T8	20+1T8	20+1T8	2T6
STO	10+1T4	12+1T6	20+1T10	2T6
FYS	12+1T8	20+1T8	10+1T10	6+1T6
SMI	10+2T6	8+T6	1T6	2T6
INT	8+T6	10+1T8	1+1T6	1+1T4
PSY	2T6	6+2T6	2T6	2T6
Skydd	Skal 4p	Skal 5p	Skal 2p	Skal 1p

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

INTRIGER

Många av de kampanjuppslag som ges här kan givetvis kombineras med varandra eller ingå som komplement i dina egna kampanjer.

Handelsresande

Som handelsmän kommer rollpersonerna att få uppleva mer än vanliga äventyrare får under en hel livstid. Städer, människor och äventyr avlöser varandra och de mängder av upplevelser som kan komma är oändliga. Köpmän har ofta ett farofyllt liv och de har också stora vinster att hämta om de lyckas leverera rätt vara vid rätt tillfälle. För att erhålla ett mycket viktigt handelsavtal kan rollpersonerna tvingas anta ett vad som går ut på att de måste skaffa fram vissa varor inom loppet av en viss tidsrymd. Varorna säljs på orter långt ifrån varandra och färden mellan de olika destinationerna tar äventyrarna mellan allehanda problem och de tvingas kämpa för de eftertraktade varorna.

Sjörövare

Rollpersonerna tillhör havets fria män och endast lever för dagen eftersom de kan finna sig själv hängande i rånocken dagen därpå. De bär allihop ett pris på sina huvuden eftersom de är före detta myterister och/eller för att de bedrivit skoningslösa piratdåd. Få hamnar är det som välkommnar dem och få är de som inte gripps av fruktan vid åsynen av deras flagg. Som sjörövare måste rollpersonerna ta sig igenom en mängd äventyrligheter. För att få föda och kapital måste de finna lämpliga byten på havet. Gång på gång kommer de dessutom att konfronteras med krigsfartyg som har till uppdrag att eliminera hotet från piraterna. Däremellan hinner de oftast med om att röja en och annan hamnkrog och besöka de små paradisöarna för att vila upp sig.

Shanghajning

Rollpersonen/personerna blir utsatta för en brutal shanghaining. De förs efter att blivit drogade och nedslagna till ett skepp för att där göra tjänst under mindre trevliga förhållanden. Har de riktig otur finner de sig kedjade vid ett par åror när de återfår medvetandet. Skeppet de följer med kan mycket väl vara en pirat– eller kapargalär eller ett handels– eller krigsfartyg som tvingats rekrytera besättning på detta brutala vis.

Ett annat alternativ är att de kastas in i denna oväntade tillvaro efter ett skeppsbrott då de bli strandsatta på någon öde plats.

Myteri

Skeppet som rollpersonerna befinner sig på utsätts för ett försök till myteri. Rollpersonerna kan välja om de vill medverka i myteriet och kanske fortsätta sitt liv som sjörövare eller i tid varna skeppsledningen och försöka slå ned myteristerna. Hur de än agerar hägrar antingen rikedom och framgång eller en säker död. Myterister anses som den värsta sortens förbrytare av sjömännen och straffet är ofta att gå på plankan eller att kölhalas. Myteristerna brukar låta de 'trogna' tillsammans med sin kapten utsätas för ungefär samma behandling.

Skattkarta

Av en eller annan anledning kommer rollpersonerna över en skattkarta som beskriver var en piratskatt har gömts. Frågan är vilken ö det är som avses och vem skall man våga fråga utan att väcka allt för stor uppmärksamhet. Skall man rusta ett eget skepp eller skaffa sig en kompanjon om företaget med att bärga skatten? Finns det medtävlare om skatten? Har dessa en karta eller är detta den enda? Är det fler som är medvetna om dess existens och är rollpersonerna i så fall i fara så länge de har kartan i sin ägo? Ligger skatten på något annat lands territorialvatten, kanske till och med inom synhåll från en fästning? Förvecklingarna kan fortgå i det oändliga...

Piratkrig

Rollpersonerna blir på ett eller annat vis inblandade i ett regelrätt piratkrig. De kanske anställs av mäktiga köpmän som önskar rensa upp farvattnen som de trafikerar. Kanske de själva är pirater och utsätts för ett utrotningskrig från köpmän eller en hel nation. Det kan mycket väl vara så att två skilda piratgrupper hamnar i en dispyt om rätten till farvatten och hamnar. Kanske inkräktar okända piratskepp de egna farvattnen och måste drivas bort för att säkra de egna inkomsterna.

Kaparbrev

Rollpersonerna köper sig ett kaparbrev och slår in på en bana av piratdåd. De kanske äger ett skepp eller tar ett lån för att finansiera detta. De måste rekrytera besättning och förbereda sig för de många strapatser som komma skall. Som kapare måste de betala skatt på sina byten och se till att inte attackera fel fartyg. Kaparna har många fiender och kan ofta bli föremål för motattacker.

Underliga laster

Att föra befäl över ett handelsfartyg har sina sidor. Inte sällan ombedes man att ta frakter och laster som inte faller in under de normala kategorierna. Lika ofta vill ägarna till lasterna att hanteringen av dessa skall ske så diskret som möjligt. Det kan röra sig om varor som på grund av politiska embargon inte får föras från ett land till ett annat eller som överhuvudtaget ej får exporteras eller importeras, exempelvis vapen som inte får föras över från en nation till en annan för att det råder en konflikt dem emellan. Ofta kan det heta godset vara i allra högsta grad levande. Politiska flyktingar och andra som måste resa i lönndom för att inte röja sin identitet och avfärd. Frakt av upprorsmän och legoknektar kan också de vara troliga

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

laster. Här följer ett förslag på underlig last och eventuella följder av att föra med sig den:

Lik i lasten

Detta är ett klassiskt scenario som kan användas på flera sätt. Kaptenen för fartyget blir en mörk natt uppsökt av en person som säger sig önska en affärsuppgörelse om en känslig frakt av en icke definierad last. En så stor summa pengar som nödvändigt är för att kaptenen skall gå med på detta avtal erbjuds. En tidpunkt och en plats för leverans av varor bestäms likaså. Platsen är en undanskymd kaj invid ett gammalt och nedgånget lagerhus som inte tycks nyttjas i överdrivet stor omfattning. När skeppet lägger till strax innan grynningstimmarna, vid den avtalade tidpunkten, kommer en liten grupp människor klädda i mörka kåpor som döljer deras ansikten skyndande fram ur hamnens dunkla skuggor. De ger snabba anvisningar för hur lastning skall ske. Ur hamnmagsinet rullas en bastant ålderdomlig kärra fram av de kåpbeklädda männen. Kärran är lastad med kistor av svart bastant trä som till hälften döljs av en mörk presening. Kistorna är vardera ca 2 meter långa och mycket tunga. Männen hjälper själva till med att lasta kistorna vilka de behandlar med största försiktighet, på gränsen till vördnad. Kistorna sänks ned i en del av skeppet som ligger väl dolt och sedan förseglas detta utrymme så att ingen kan ta sig ned dit. Den pressening som kistorna legat under läggs över lastluckorna så att all insyn i lastutrymmet elimineras.

Besättningen ombeds bestämt att inte röra sig i lastens närhet, detta är ett fast och villkorslöst krav. Tre av de kåpklädda männen följer med fartyget då det lägger ut innan solen gått upp över horisonten.

Händelseutvecklingen kan alternativit utvecklas från denna punkt. Lasten kan mycket väl vara liken från en politisk utrensning av något slag; eftersom det inte passar sig att de döda dyker upp i den egna staden har den överlevande sidan för maktkampen iscensatt en ivägforsling för att liken skall försvinna eller återfinnas på en avlägsen ort. Liken kan likväl vara liken av ungmöer som mördats rituellt. Männen ombord kan tillhöra en kult som dyrkar en demon som kräver liken av unga kvinnor som förberetts till denne på ett rituellt vis. De skall föra liken till kultens tempel för den stora offerritualen.

Men den troligen mest tilltalande versionen är följande. De kåpklädda männen är tjänare till en grupp högre odöda. De bastanta kistorna innehåller kropparna av sex mäktiga vampyrer. De odöda har beslutat sig för att lämna sina gammla jaktmarker för att skaka av sig en fanatisk vampyrjägare. Om någon ombord blir för nyfiken och upptäcks kommer säkerligen en konflikt att uppstå mellan denne och de tre tjänarna. Skulle det ske att vampyrerna känner sig hotade kommer de troligen att försöka eliminera alla vittnen och lämna skeppet som ett vrak vid någon långgrund strand. Liken efter besättningsmännen kommer i så fall bara vara inledningen på det nya områdets prövningar.

Val-/monsterfiske

En annan anorlunda grundintrig är att låta rollpersonerna ingå i en liten grupp fiskare som ger sig av på ett längre fiske för att harpunera de fruktansvärda benvalarna (eller fånga något annat sjöodjur). Detta kan i sig räcka för ett helt äventyr. Jakten på de ovanliga och farliga bytesdjuren kan ske under lång tid. Fiskarna tvingas söka dem längs kuststräckor, i bottenlösa fjordar, fråga sig fram då de möter passerande skepp. Valflocken kan ha en egensinnig och personlig ledare som satsar allt för att skydda den egna flocken från det hot som fiskarna utgör. Precis som alla valar har dessa en hög intelligens som gör dem till farliga fiender i kombination med dess naturliga vapen. Stora rikedomar och ära väntar fiskarna om de återvänder med fällt byte.

Upptäcktsresa

Rollpersonerna blir inblandade i en expedition som skall företa sig en upptäcksresa. Då en sådan expedition är i behov av allehanda yrkesfolk kan även ett mycket brokigt spelsällskap mönstra på fartyget. En sådan färd kan bilda stommen för en egen kampanj. En lång expedition tar äventyrarna genom alla tänkbara farvatten, låter dem konfronteras med en mängd främmande kulturer och folkslag, tar dem bortanför alla tidigare kända gränser och ger SL enorm frihet för intrikata och fantastiska skeenden.

DET FELICISKA PIRATKRIGET

Det feliciska piratkriget kan i sig utgöra en kampanj i storleksordningen Den nidländska reningen. Här ges en detaljerad bakgrund till hur kriget har utvecklat sig sedan Ereb Altor-boxen kom ut, och det är sedan upp till dig som SL att fritt fabulera kring detta och stoppa in dina RP där du tycker att det verkar mest spännande.

Under de heta sommarmånaderna år EO 615 skedde det som många redan siat om, den väntande konflikten i Kopparhavet mellan Felicien och deras konkurrenter blossade upp. Efter att i några år inskränkt sig till kaparbrev givna till kaptener utanför den inhemska kretsen och mindre bataljer med den egna flottan indragen, tog den feliciska krigsmakten steget fullt ut och attackerade tre av Berendiens hamnstäder på västkusten, Atrema, Entika och Ventimiglia. Alla tre städerna utsattes för blixtattacker av den starka feliciska galärflottan. De väldiga galeasserna formligen krossade de stillaliggande fiendeskeppen och fartyg från flera andra kopparhavsnationer och stora delar av den berendiska flottan sänktes liggande i hamn. Den totala överraskningen i de feliciska anfallen gjorde att få kunde organisera sitt motstånd och komma till strid innan segern var ett faktum. Den feliciska flottan brände städerna och plundrade de fartyg och magasin som inte satts i brand. Befolkningen fick utstå hemska övergrepp och i Ventimiglia massakrerades hundratals civilia medborgare. Kajer raserades, hamn-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

magasin brändes, sjömärken plockades bort och hamninlopp blockerades av sjunkna fartyg.

Anfallen mot de tre hamnstäderna var ett direkt anfall mot Berendien men också en mycket grov provokation gentemot alla de handelsförande kopparhavsnationerna eftersom skepp från alla dessa statsbildningar urskiljningslöst sänktes. Den skada attackerna hade på den berendiska handeln måste betecknas som mycket omfattande. Städernas ställning i de nya handelsavtalen mellan Caddo och Berendien och Erebos och Berendien var av avgörande art. Skadan som åstakommits kommer att ta åtskiliga år att reparera. Den stora förlusten av galärer för den berendiska flottan måste också den betecknas som ett svårt nederlag. I direkta sjökonflikter kommer nationen att få svårt att ensam hävda sig mot den välorganiserade och vältrimmade feliciska flottan.

UPPTAKTEN

Erebosiskt motdrag

Ereboserna i Nohstril var de som hårdast regagerade på det råa överfallet mot städerna och framförallt skepp tillhörande ereboiska handelshus. Attacken sågs av många ledande handelsmän som en direkt attack gentemot Erebos. Femhusrådet skred omedelbart till verket och satte upp de ekonomiska ramarna för att rusta och sätta samman flottenheter. Caddo kontaktades kort efter detta för att ombes göra samma förberedelser och för att ett strategisk råd skulle kunna bildas med en gemensam stab och en amiral.

Via femhusrådets kontaktnät skedde förfrågningar om alliansbildningar vilka gick ut till de flesta av Kopparhavets kustnationer och statsstater. En bräcklig allians kallad 'Den trehövdade alliansen' bildades under den erebosiske amiralen Eyndvind med Erebos, Caddo och Berendien som stöttepelare. Zorakin upplät några av de få krigsfartyg de förfogade, liksom Jorpagna. Man har till och med skickat sändebud till ankorna i Dunderin och Ankorath. För att förebygga attacker liknande dem mot de berendiska hamnstäderna förstärktes försvaret av de viktigaste hamnstäderna i de erebosiska öriket med krigsmaskiner, flottenheter och stora legoknektsstrykor. Man samlade stridsvana legostyrkor från fastlandet och lät inköpa slungmaskiner ifrån Zorakin för placering vid hamninloppen.

Montagorisk diplomati

Montagors närhet till konfliktområdet ledde till att staden indirekt blev indragen i stridigheternas centrum, men med hjälp av skicklig diplomati manövererade sig stadens styrande smidigt fria från att hamna i direkta konfrontationer med flottbataljer och dylikt som följd. Genom att sluta icke-angreppsavtal med alla sidor indragna i konflikten sköts den direkta faran för en öppen konflikt upp. Ingen av de stridande hade heller någon direkt önskan att dras in i ytteligare en konflikt och de namnkuninga piraterna från Montagor hör inte till dem som kan anses risken värd att stöta sig med. För Montagor betydde avtalen givetvis att kaparverksamheten drastiskt minskade och inkomstkällorna för kaparna kom att sina. Men stadsledningen och piratkaptenerna räknade med att man inom en snar framtid skulle kunna skönja en segrare i konflikten, varpå de montagoranska kaparna skulle kunna segla ut och kasta sig på de flyende spillrorna av förlorarens flotta. I hemlighet arbetar de montagoranska kaparna med den trehövdade alliansen eftersom även montagoranrena fruktar Felicien.

Ankorna

Ankstäderna Ankorath och Dunderin lät aldrig besvara de förfrågningar om alliansbildnigar som kommit från Erebos och deras allierade. Men inte desto mindre kände de svarta ankorna en stor oro över den feliciska expansionen och den senaste direkta konflikten. En allt för stark sjönation är ett direkt hot mot piratverksamheten och städernas inkomstkällor. Om Felicien vinner konflikten komer de att vara starka nog att sätta ihop flottor för att slå ut de fasta piratflottorna i Kopparhavet. Sextetterna är mycket oroade över utvecklingen och har i tysthet förklarat Felicien krig. Ankornas piratflottor löpte ut med avsikt att i överfallsattacker sänka mindre enheter eller enskilda feliciska skepp för att försämra det feliciska utgångsläget och demoralisera motståndartrupperna. Montagors ankor understödde i hemlighet sextetternas önskan och planer och hjälpte de piratskepp som är i farvattnen runt sjöstaden.

Felicien

Felicien samlade stora delar av sin väldiga galärflotta (över 500) fartyg i och utanför hamnstaden Darition. Den väldiga anhopningen skepp och soldater innebar mycket stora belastningar för landets resursfördelning.

Den övriga flottan bevakade de feliciska farvattnen och stora delar av den stationerades i Koalintviken.

Nuläget

Den feliciska flottstyrkan i och utanför Darition utsattes för ett hårt och överaskande angrepp från den trehövdade alliansen under de första höstdagarna. Attacken kom strax innan gryningstimmarna och skedde så fort att den vältrimmade feliciska flottan aldrig han organisera det försvaret mot de första anfallsvågorna. Dolda av dimbankar och mörker kunde de erebosiska och dalkiska gallaesernas projektilvapen i blindo slunga mängder av brandprojektiler in i hamnbassängen för att stundtals träffa de uppankrade skeppen där. Genom att den väldiga feliciska flottan ankrats så tätt spred sig elden snabbt. Sedan följde huvudanfallet då de attackerande skeppen rammade de feliciska fartygen utanför staden och i hög fart tog sig in i labyrinten. Väl inne i den förrädiska Daritionlabyrinten stötte de attackerande på de första egentliga motståndet. Anfallet hejdades och mängder av skepp kom att låsas fast i södra leden där rammar och åror bildade länkar skeppen emellan. I den norra leden togs sig tre galärer in och möttes av de väldiga feliciska galeasserna som rammade

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

dem. Allt för sent insåg felicierna att det var brännare de rammat. Galärernas besättning tände eld på de egna skeppen och lämnade dem tvärt. Många av de roddare som fört skeppen var livstidsfångar, kedjade vid sina åror. Dessa möte ett grymt öde i eldhavet.

Det kaotiska tillståndet som inträdde med uppflammande eldhärdar och ett stort antal skepp i sank, sammanlänkade i ett dödligt grepp, gagnade den anfallande parten. Alliansskeppen kunde attackera de skepp som låg utanför Daritions starka hamnfästning utan att behöva ta de nu instängda sjöstridskrafterna i beräkning. Nästan lika plötsligt som anfallet startat avslutades det. De allierades skepp drog sig ur stridigheterna i gryningen och undvek därmed att utsättas för de fasta slungbatterierna från Darition.

Facit efter striden var stora förluster på båda sidor. De feliciska marinsoldaterna hade slagit tillbaka med stor frenesi trots de överanskande anfallet. Men mycket stora förluster hade orsakats av alla brinnande skepp. Mängder av fartyg sjönk i hamnbassängen och många var svårt skadade. Allt som allt gick närmare en fjärdedel av den feliciska flottan i sank, dock huvudsakligen lättare galärer. Galeasserna och slungfartygen klarade sig i stort sett oskadda.

Alliansens attack måste betecknas så som mycket lyckad då den tog fienden med total överraskning. Ingen av de feliciska amiralerna hade räknat med en direktkonfrontation så snart. Attacken kom dessutom utan någon officiell krigsförklaring. De erebosiska strategernas flexibilitet och snabbhet hade visat sig vara en styrka, trots attman förlorade närmare en femtedel av det totala antal som deltog i attacken, främst på grund av brand ombord på de egna fartygen efter slarv med brandbomberna.

Den feliciska strategin

Under många år har Felicien förberett sig inför den nu uppkomna konflikten. Deras militära resurser och utbildningen har inriktat sig på en storkonflikt i Kopparhavet. Planen för hur denna konflikt skall föras har dragits upp sedan länge tillbaka. Strategin är att söndra och härska. Den största fienden är inte en enskild nation utan de samlade nationernas eventuella allianser. Genom att orsaka en stor förlust för en av de ledande nationerna kan man eventuellt sänka stridslusten hos de övriga länderna då de ser en viktig bundsförvant reduceras till en kraftlös stat. Berendien är det första målet i konflikten. Landets handelsavtal med Caddo och Erebos är grunden för framtida allianser och avtalen är ofördelaktiga för den feliciska handeln.

Erebos är det nästa målet för krigshandlingarna. Den erebosiska hadelsflottan skall slås ut och landets ekonomiska grund skall krossas. Som ekonomisk maktfaktor är Erebos Kopparhavets mäktigaste och den stat som med sina rikedomar kan utgöra ett hot mot Felicien. Med Berendien och Erebos krossade kan troligen inget stå emellan den feliciska ambitionen att härska över Kopparhavet. Trots den lyckade attacken mot Darition är den feliciska flottan långt ifrån vingklippt. De fogar alltjämt över den största enskilda flottan och har den starkaste och mest vältränade marinkåren i Kopparhavet.

Den trehövdade alliansens strategi

Alliansen hoppas på ett krig där de kan nyttja sin styrka i form av flexibilitet. Den erebosiska och dalkiska staben är vana med snabba beslut och de har förmågan att snabbt få dem att realiseras. De allierade har en fördel i det faktum att de är köpmän och vana med diplomati och handel. Man försöker strypa all export till Felicien och skära av alla sjörutter till fienden. Montagors kapare och sextetternas långskepp har gång på gång kapat feliciska handelfartyg och militära underhållsfartyg på väg mot Felicien. Alliansens amiralitet har planer på att tvinga den feliciska flottan att stanna kvar i sina egna farvatten genom att låta sin egen flotta agera i området. Om felicierna tvingas skydda sina egna kuster kommer det att belasta det egna landets resurser hårt och dessutom kan attackerna mot hamnstäder och kuster åtskilligt försvaga Felicien. Under tiden låter man bygga och utrusta fler skepp i de till alliansen knutna länderna och med hjälp av handelsnationerna väldiga ekonomiska resurser rekrytera soldater, även från Trakorien, Klomellien och Magilre. Man räkar med att kunna segra över Feliciens militärmakt genom att rusta ut dem. Felicien är förvisso starkt men saknar en verklig handelsnations enorma resurstillgångar.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

UTRUSTNING

Diverse sjömansutrustning

Föremål	Vikt (kg)	Pris (sm)
Tuggtobak (pung)	0,2	1
Pipa	0,2	5
Piptobak (pung)	0,2	2
Hängmatta	1	10
Sjömanstrunk (40 l)	1	12
Sjömanskista (100 l)	8	120
Kartfordral	1	10
Sextant	1	1.000
Stjärnkarta	0,2	900
Sjökort	0,2	(se Sjöresor)
Kikare	1	600
Lina m. ihåligt lod	14	50
Logglina m. skädda	5	440
Logglas/timglas	1	875
Stickad ulltröja	1	30
Impregneringsmedel (gör 1 kvm tyg vattentätt)	0,1	18
Semaforflaggor (2st)	0,5	20
Korkbälte	0,5	20
Båtshake	2	10
Rom (1 l)	1,5	15
Träben	1	40
Handkrok	0,3	350
Papegoja, tam	1	600
Talande papegoja	1	2.000
Bärgningsblåsa	1	60
Dykarklocka	400	2.700
Baufon*	160	800

* Normalt ej tillgängligt

Besättningslöner

Tjänst	Lön (sm/dag)
Hantverkare	15–30
Kapten	del av vinst
Navigatör	15–50 (beror på resans längd)
Marinsoldat	10–40
Matros/roddare	10
Trumslagare	15
Underofficer	20–60
Vindvävare	300 sm/lagd besvärjelse

Vapen och ammo

	Pris
Arbalest	4.000
Arbalestpilar (10 st)	60
Ballis	5.000
Blida	2.500
Katapult	4.500
Trebuchet	10.000
Korpion	20.000*
Druvhagel (10 st)	100
Brandbomb (10 st)	210
Nålhagelbomb (10 st)	320
Kula, ballista/korpion (10 st)	50
Kula, blida/katapult (10 st)	70
Kula, trebuchet (10 st)	150
Länkskott (10 st)	90
Sten, blida/katapult (10 st)	5
Sten, trebuchet (10 st)	20

* Normalt ej tillgängligt

Fartyg

	Pris
Rodd/segeleka (4 m)	3.000
Kustseglare (10 m)	10.000
Kogg	15.000
Chebeck	20.000
Muleta	12.000
Galeass	200.000
Galeon	80.000
Galär, enroddare	2.000/årpar
Galär, tvåroddare	2.200/årpar
Galär, treroddare	2.500/årpar
Karack	120.000
Karavell	65.000
Kavarell	70.000
Långskepp	20.000
Goldin	1.000.000*
Stormöversyn	20% av fartygets pris
Nya segel	10% av fartygets pris
Ny mast	5% av fartygets pris

* Normalt ej tillgängligt

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

VAPENTABELL

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt (kg)	BV	Pris i sm
Krokdolk	1T4+2	1	0	0,5	9	140
Märlspik	1T4+1	5	0	1	7	15
Koffernagel	1T6	5	0	1	7	20
Änterpik	1T8	9	1	3	11	120
Huggare	1T8+2	11	0	4	15	800
Krokhuggare	1T10+5	31*	1	8	15	2.400

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Laddtid	Vikt	Pris i sm
Arbalest	3T6+3	32*	250 m	12 SR	8	4.000
Ballista	3T8+3	16*	300 m	12 SR	70	5.000
Blida	spec.	spec.	300 m	12 SR	240	2.500
Katapult	spec.	spec.	500 m	24 SR	400	4.500
Trebuchet	spec.	spec.	800 m	36 SR	2000	10.000
Korpion	spec.	spec.	1.000 m	24 SR	800	20.000

* Detta vapen kan inte användas utan tvåhandsfattning.

spec. Dessa vapen används endast mot fartyg och befästningar. Se kapitlet om Sjöstrid för effekter på vanliga människor.

SÅ ANVÄNDER DU FARTYGSPLANERNA

Fartygsplanen visar fartygets skrov sett rakt uppifrån samt i profil. Översikten uppifrån är indelad i rutor, profilen visar endast höjdförhållanden. (Den lilla siluettbilden visar dessutom hur fartyget är riggat.)

För att kunna använda fartygsplanerna måste du kopiera dem (de får kopieras för eget bruk). Ett tips är att samtidigt också förstora dem en smula för att göra dem ännu mer lättöverskådliga. De flesta moderna kopieringsapparater kan förstora steglöst, ställ i så fall in den på 125%, så passar den lagom in på ett A4-ark.

Steg två är att färdigställa fartygsplanen så att den passar just ditt eget fartyg. Klipp bort det mesta av papperet runt om. Därefter ritar du in krigsmaskinerna. I den detaljerade bordningsstriden används endast de krigsmaskiner som står uppe på däck, och dessa ritas in enligt följande:

- Arbalest är fästa ovanpå relingen och tar inte upp någon ruta. Rita in dem så att det tydligt framgår i vilken ruta man skall stå för att hantera det.
- Ballistor och korpioner står på däck och tar upp en hel ruta. Den markör som skall hantera vapnet kan stå i vilken angränsande ruta som helst.
- Slungmaskiner (blidor, katapulter, trebucheter) är knappast aktuella att avfyra i detaljerad bordningsstrid, men rita in dem ändå.

Placera därefter ut truppbrickorna på båtarken och placera dem bredvid varandra på det sätt som motsvarar deras läge i den storskaliga striden. Det är enklast om man i en detaljerad bordningsstrid förutsätter att fartygen hakar fast i varandra och sålunda inte flyttar sig inbördes under striden. Om ni beslutar att så inte är fallet kan det hända att fartygen driver isär, och detta kontrolleras i så fall i SR nummer 13, 25, 37, etc, dvs var 12:e SR (en SR i den storskaliga striden motsvarar ju 12 SR i den detaljerade). Om fartygen driver isär kan bordning ej längre ske, utan endast de truppmarkörer som redan befinner sig ombord på fiendeskeppet får slåss vidare.

Hophakade fartyg ligger långsides med varandra. Lyckas bordningsslaget hamnar man på relingen på fiendeskeppet, antingen rakt fram eller ett steg diagonalt, beroende på var man valde att borda. Genom att jämföra fartygsplanen med profilen kan man avgöra hur högt däcket ligger, för att få fram modifikationerna på bordningsslaget.

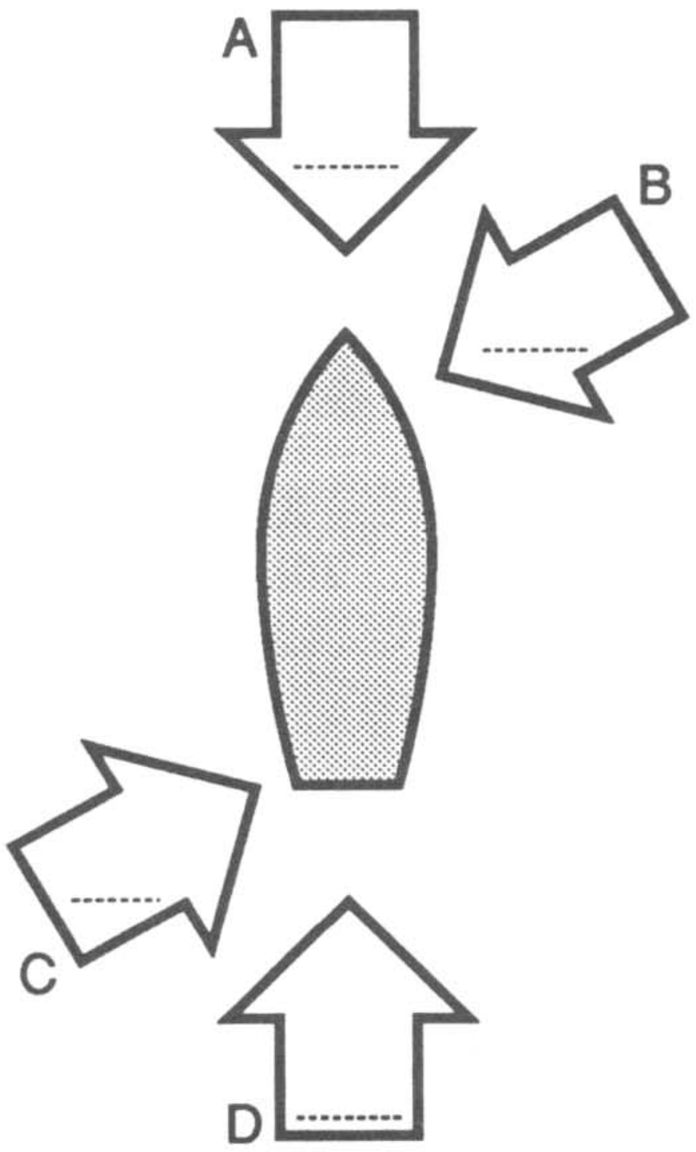
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KOPPARHAVETS KAPARE

SKEPPSFORMULÄR

Namn	
Typ	
Tillhörighet	
Övrigt	

Rörelsepoäng



Manöverförmåga

Skrovpoäng

Riggpoäng

Roddpoäng

Bestyckning

	A	B	C	D	AV
Arbalest					
Ballista					
Blida					
Katapult					
Trebuchet					
Korpion					
Ramm					

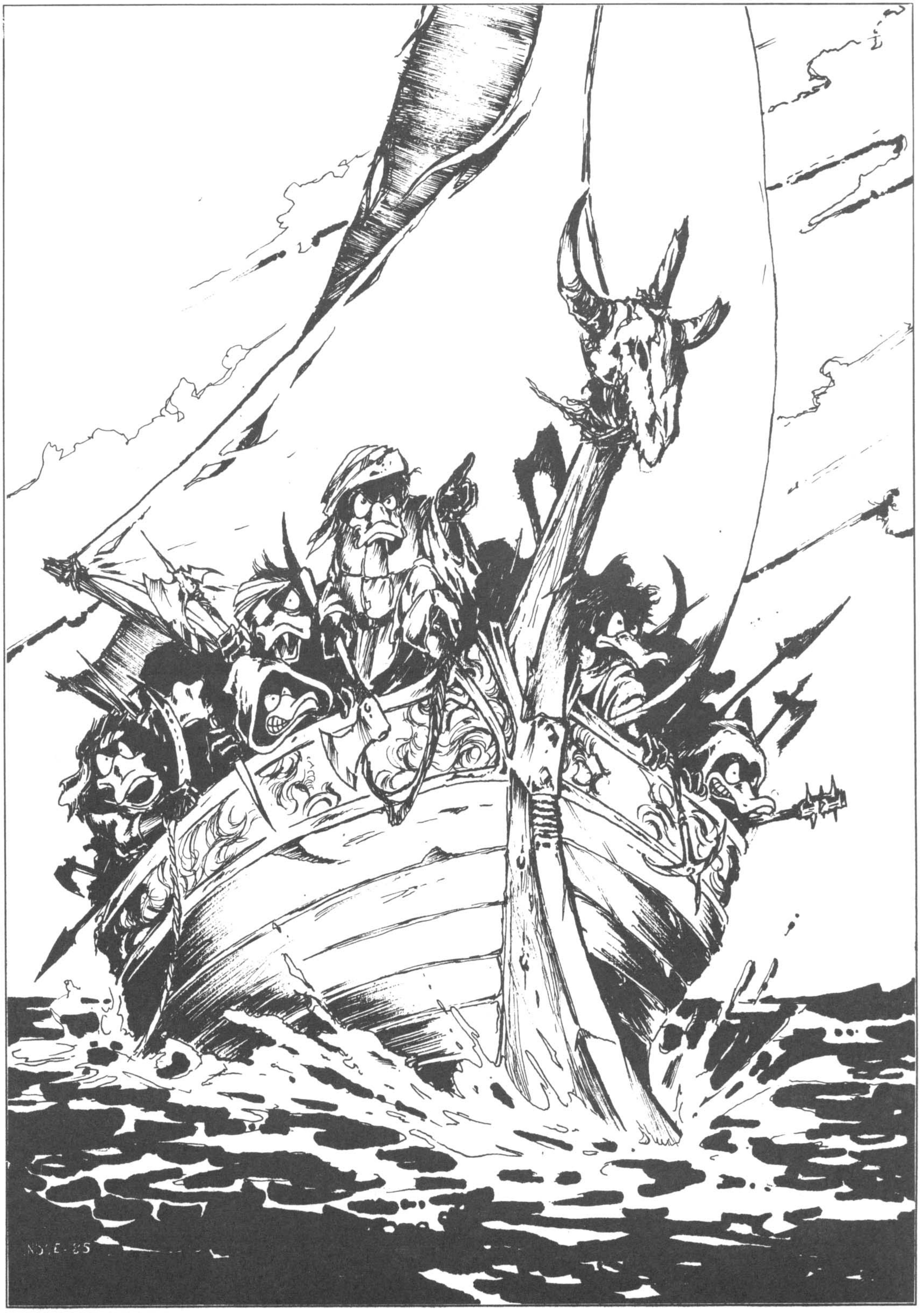
Besättning

Trupp

SR	Förflyttning	Ammo
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

SR	Förflyttning	Ammo
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		

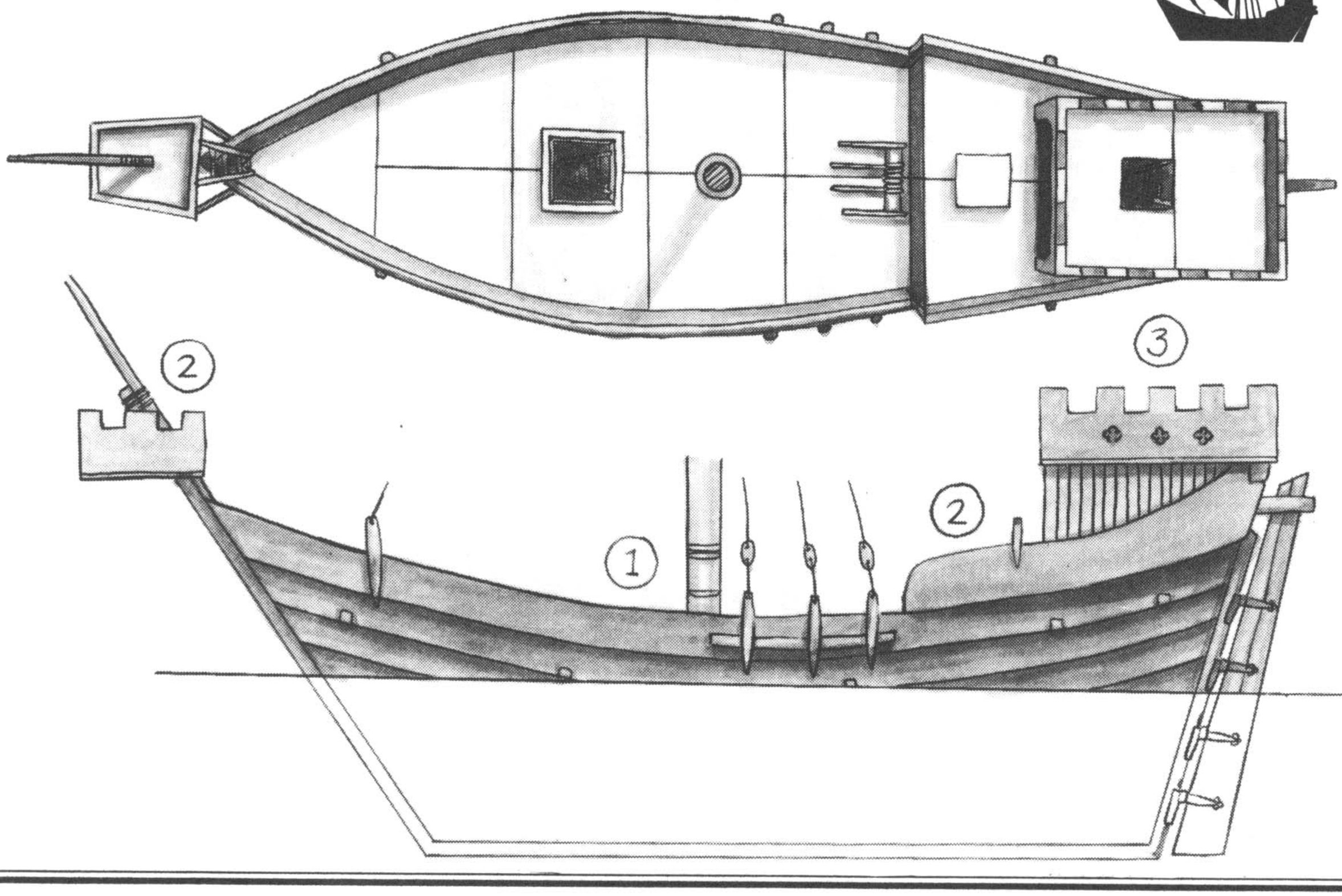
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



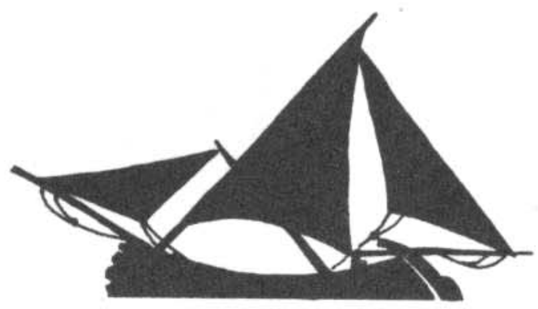
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

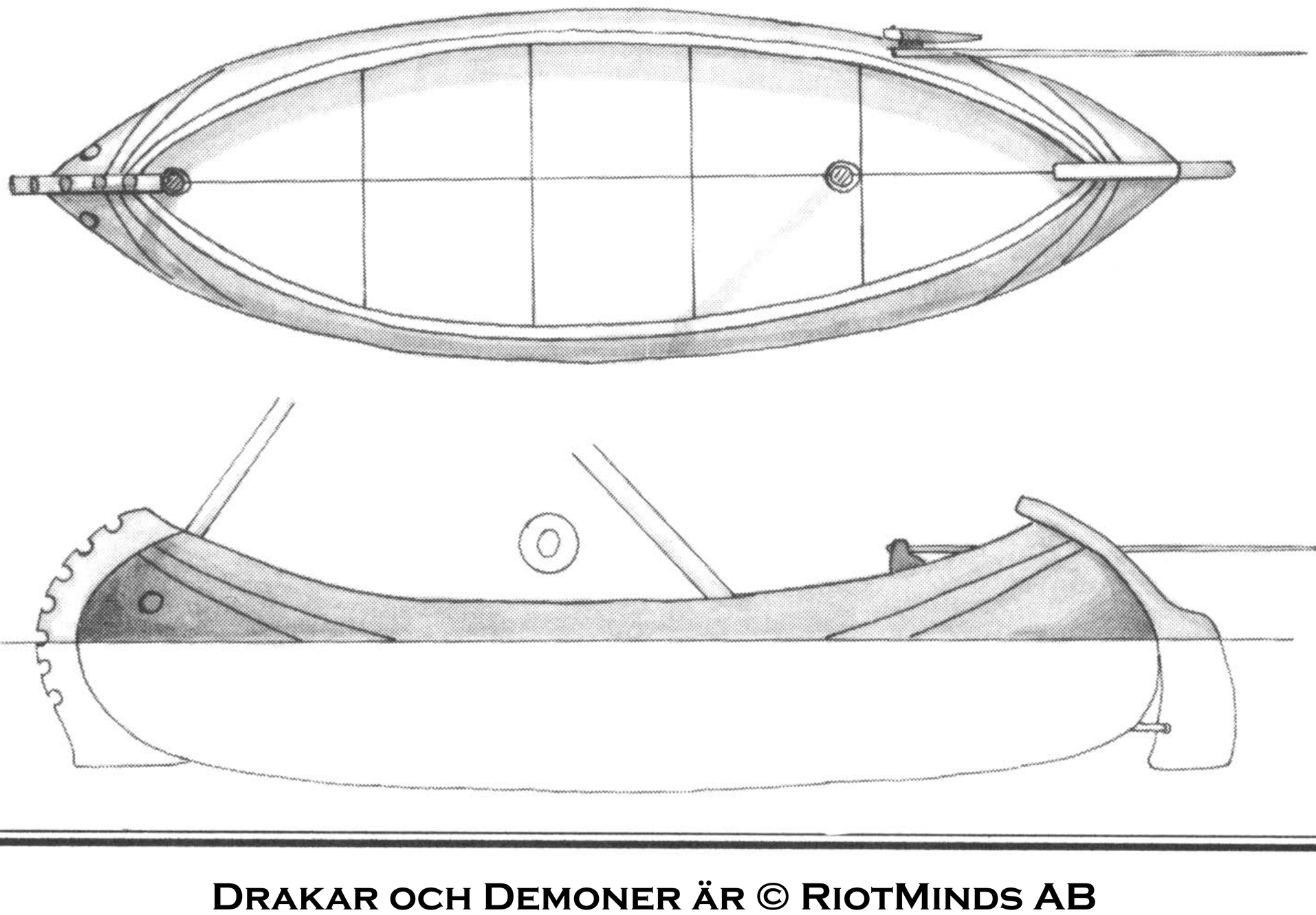
Kogg





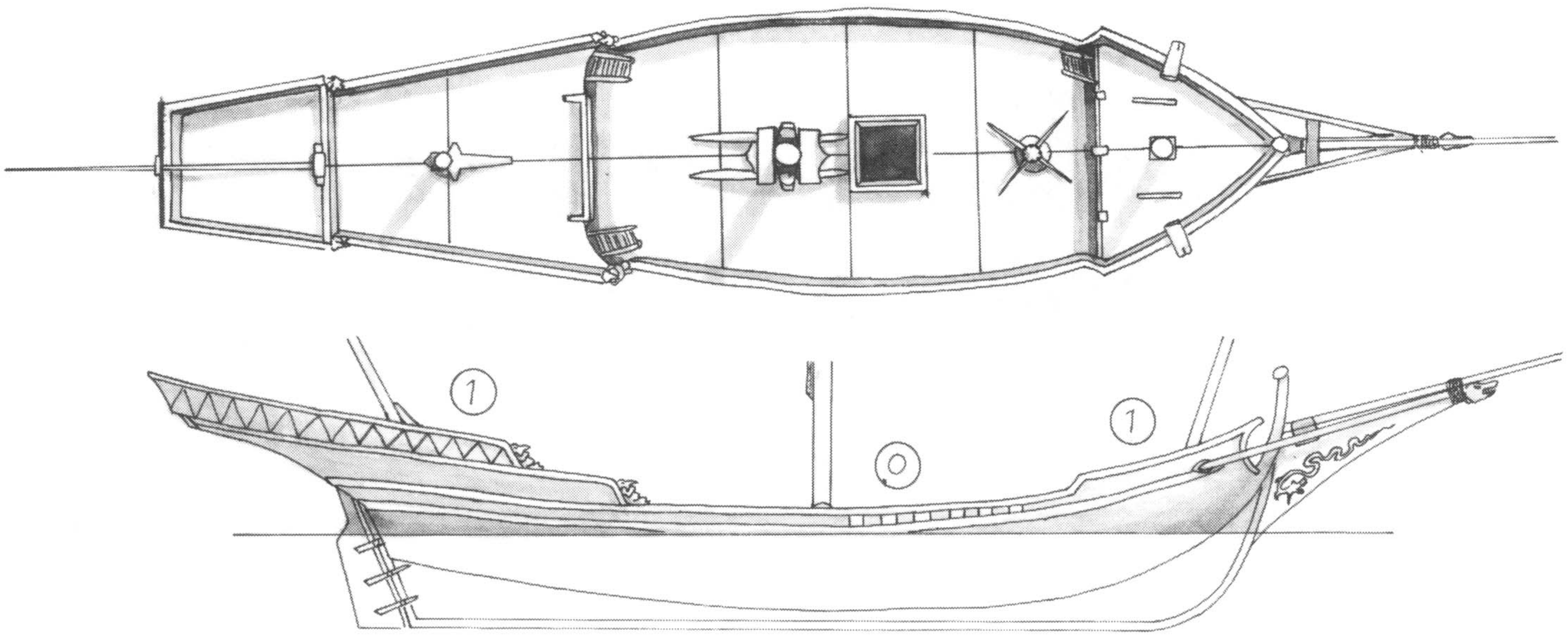
Muleta





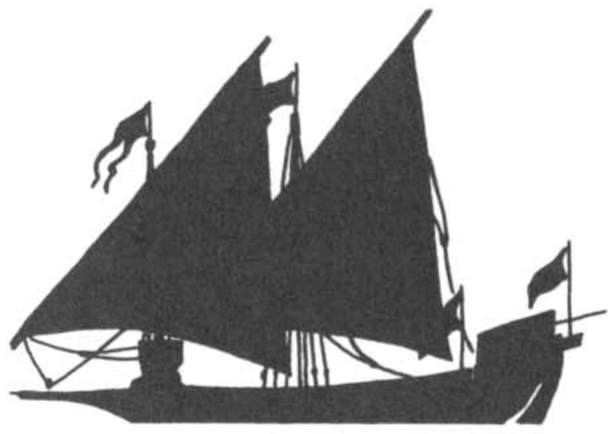
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

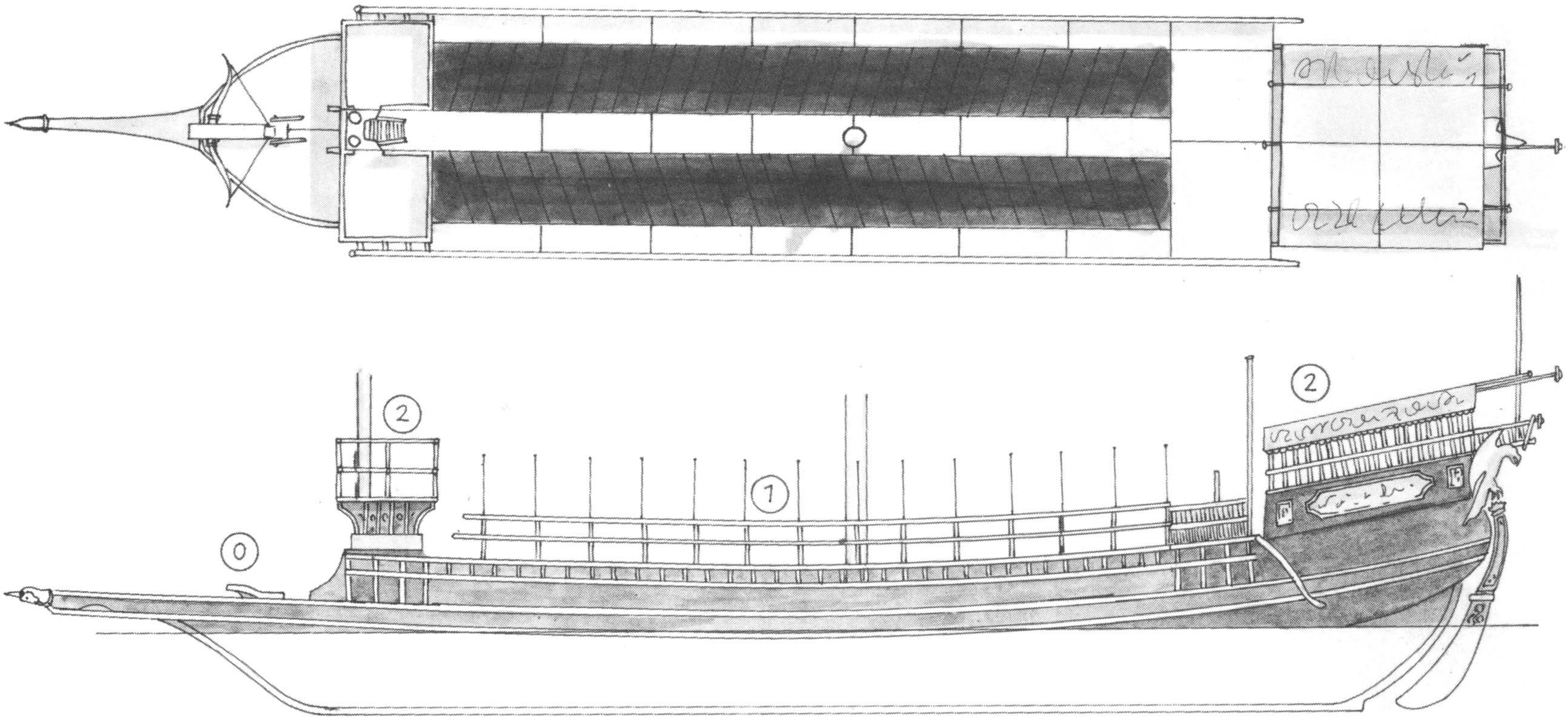
CHEBECK



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

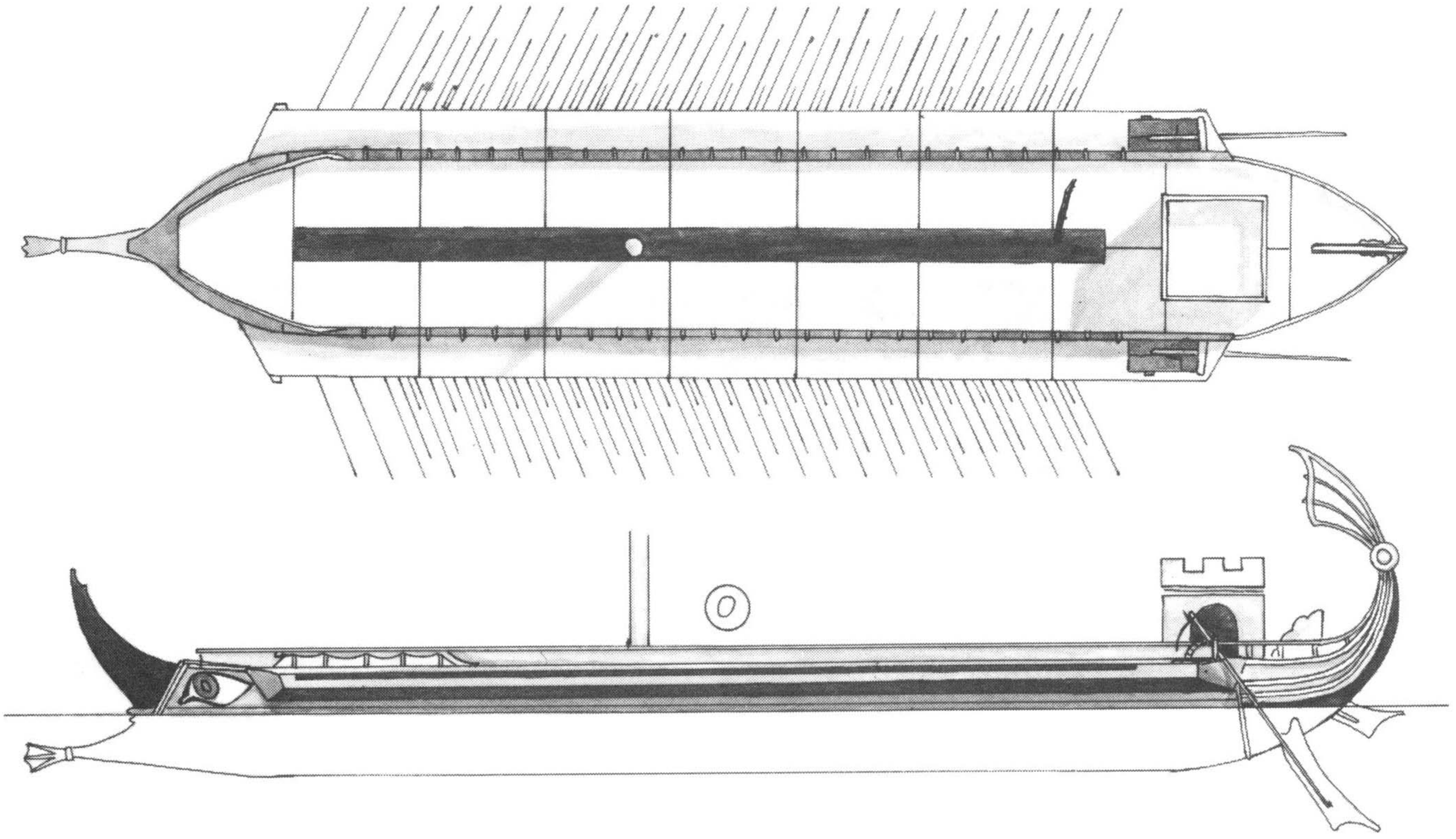
GALEASS





DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

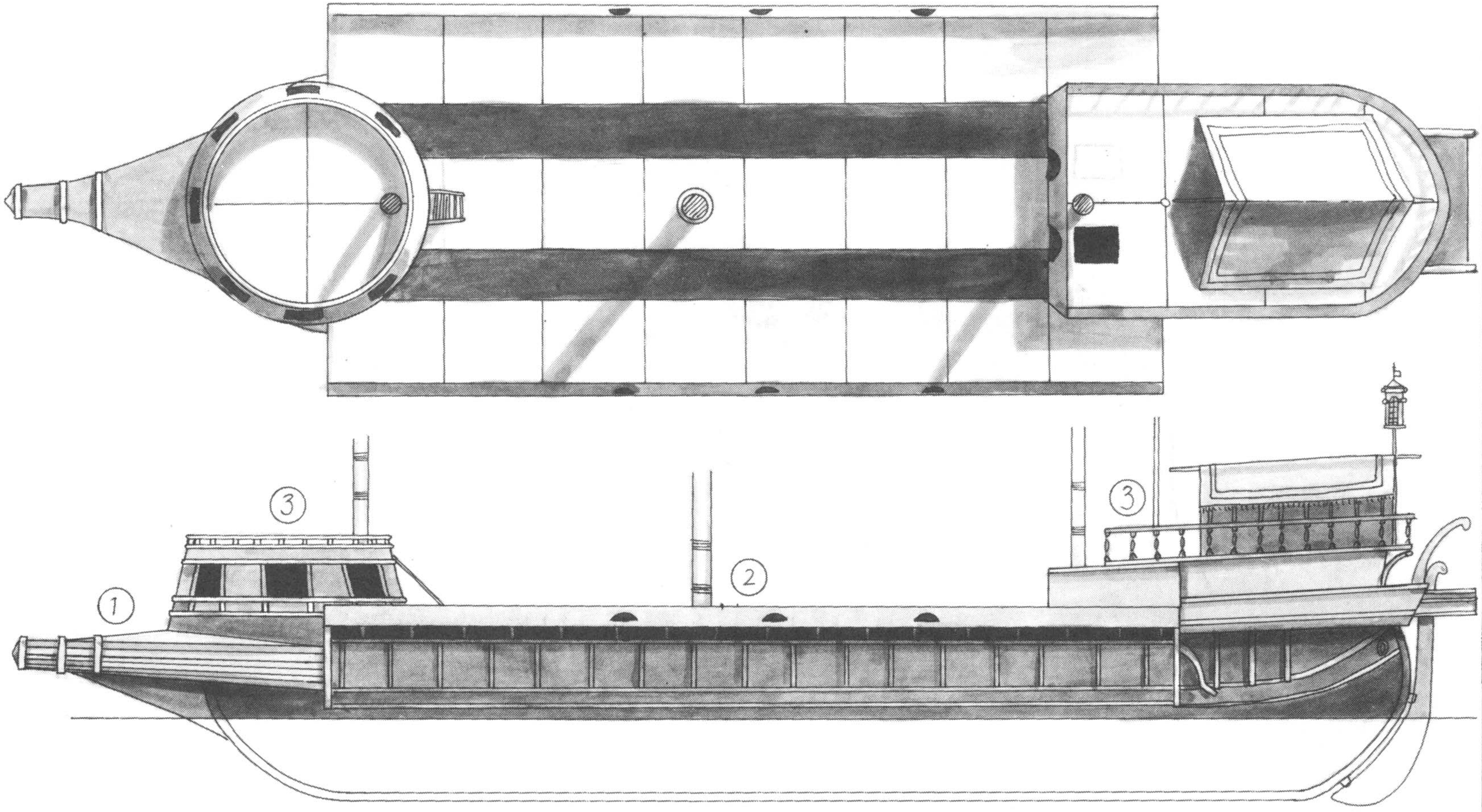
LÄTT GALÄR



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

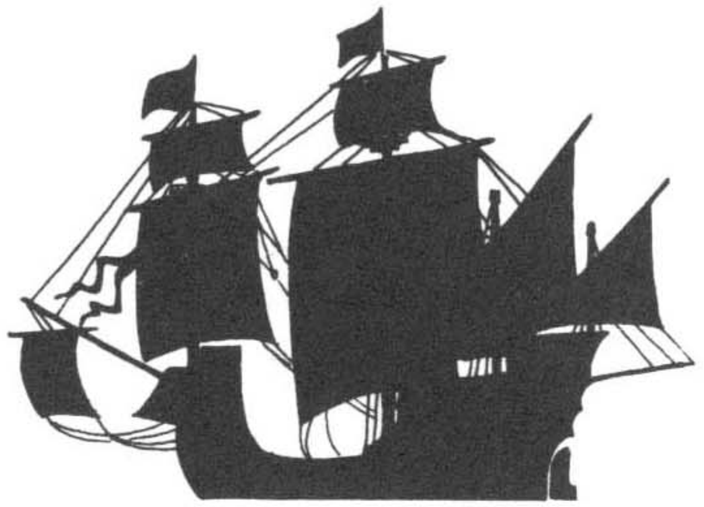
Tung galär

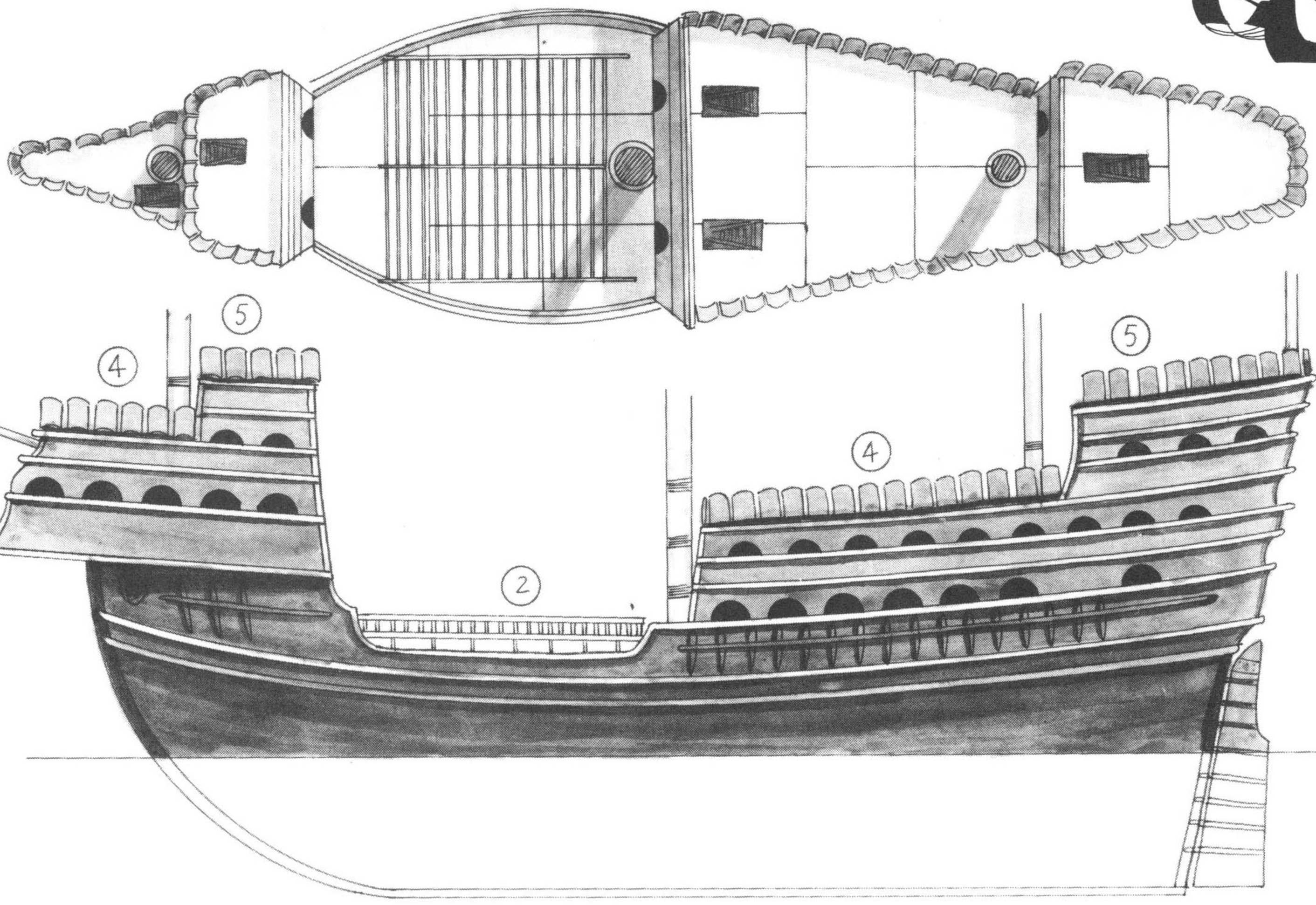




Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

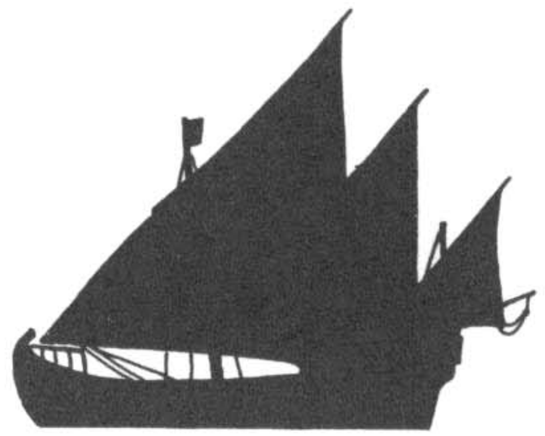
KARACK

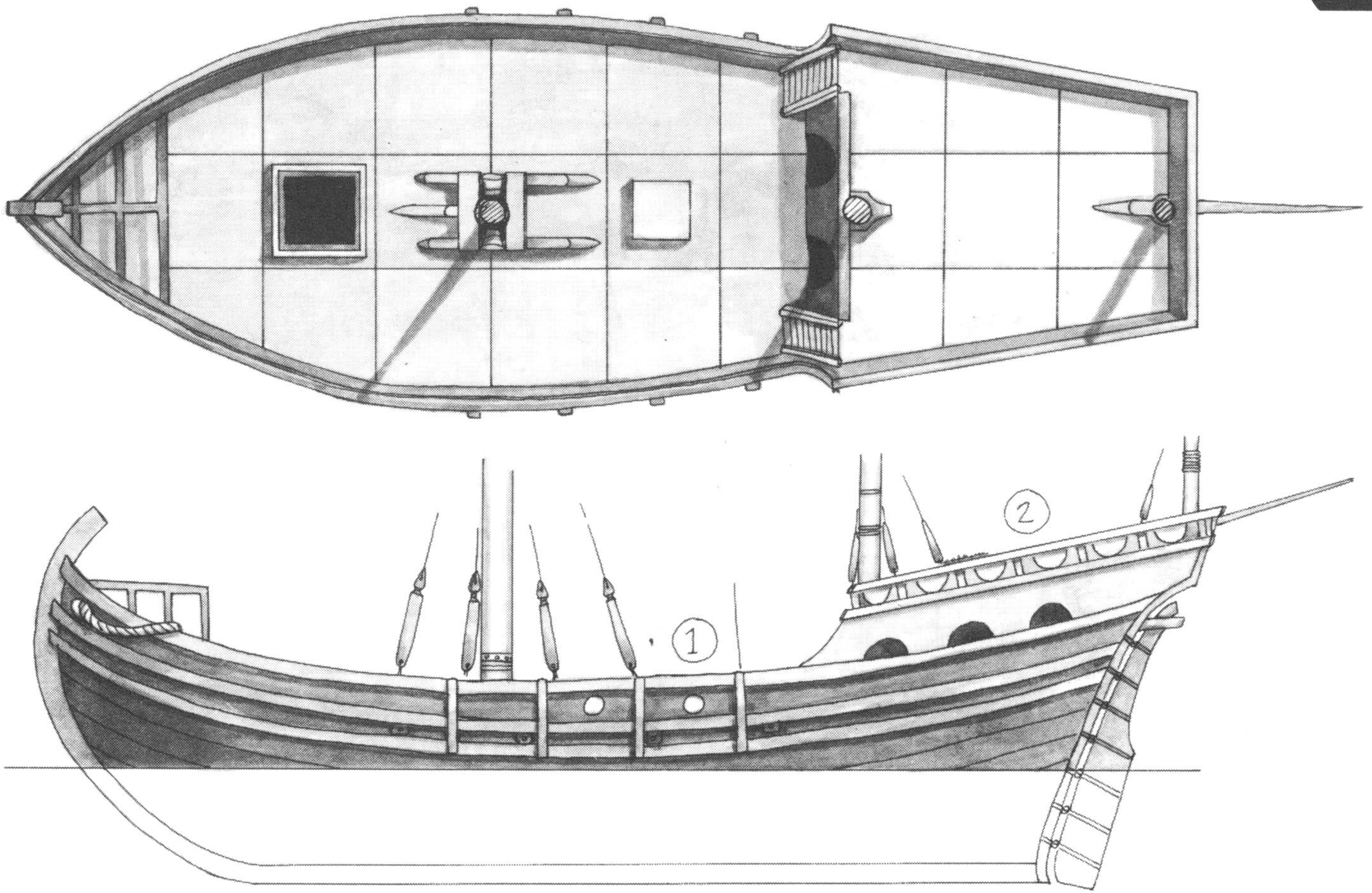




DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

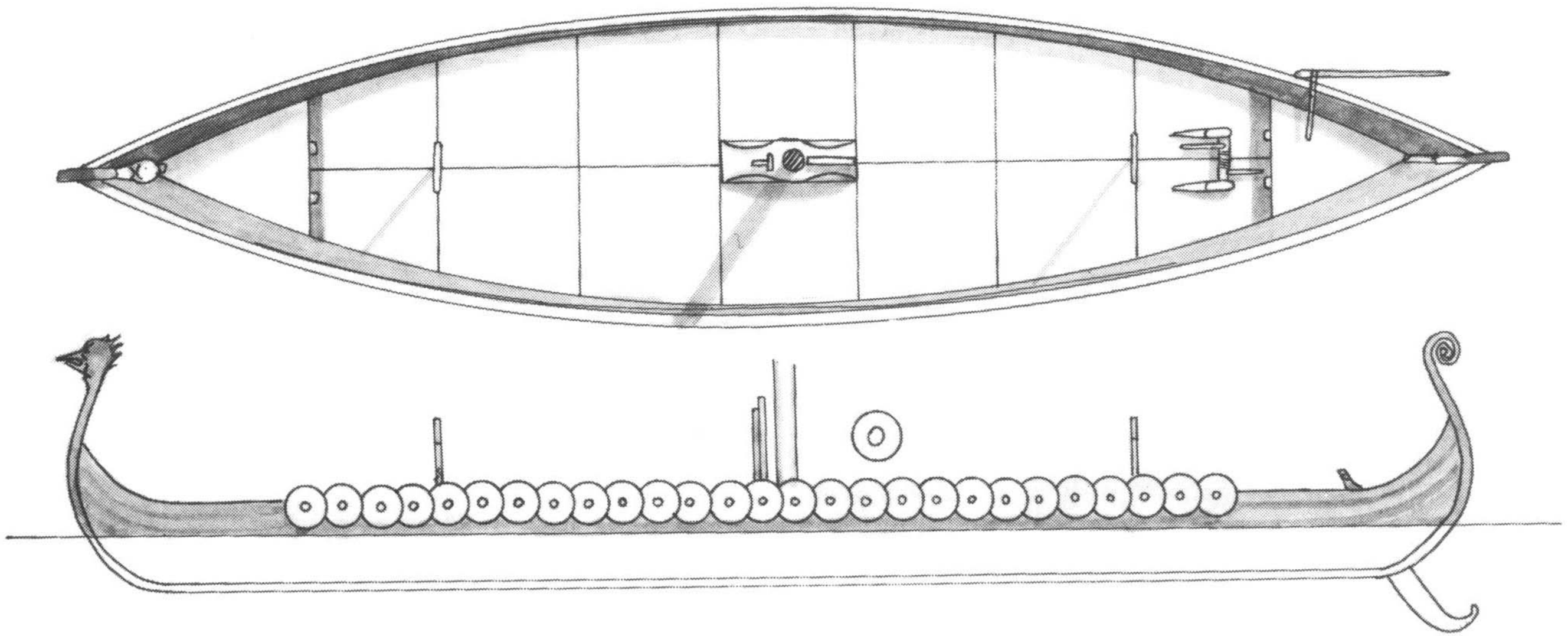
KARAVELL





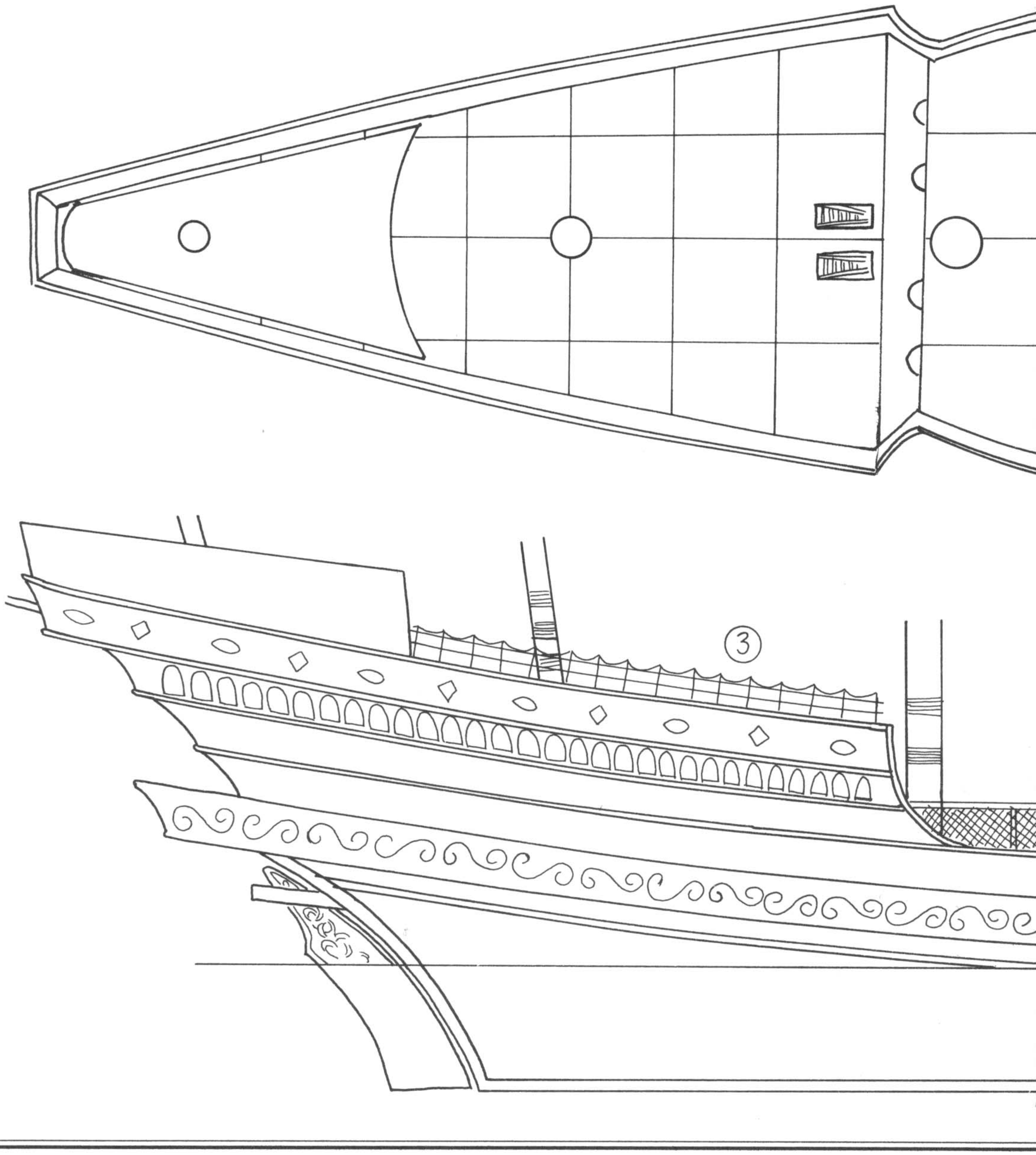
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LÅNGSKEPP



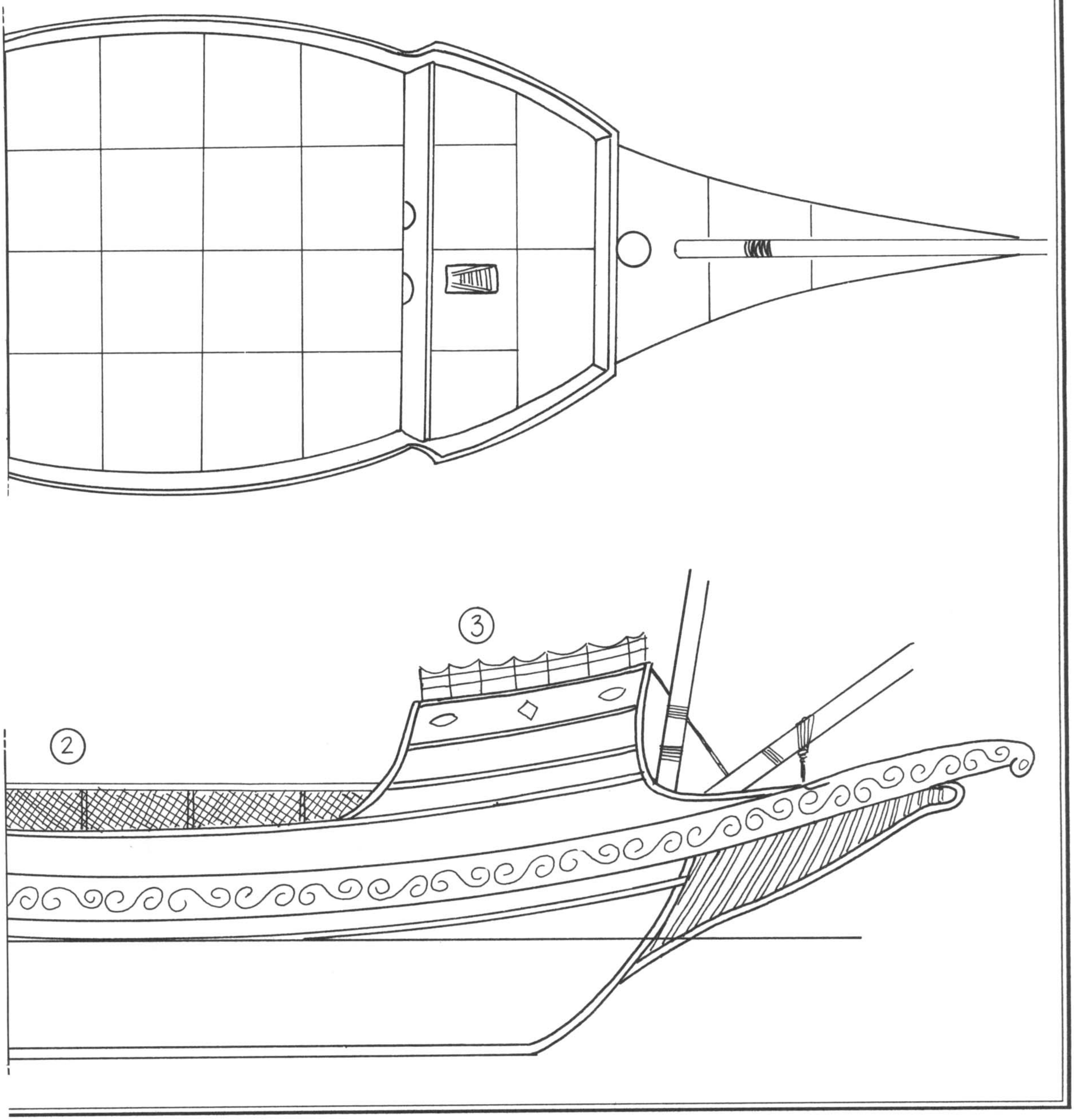
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GOLDIN



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

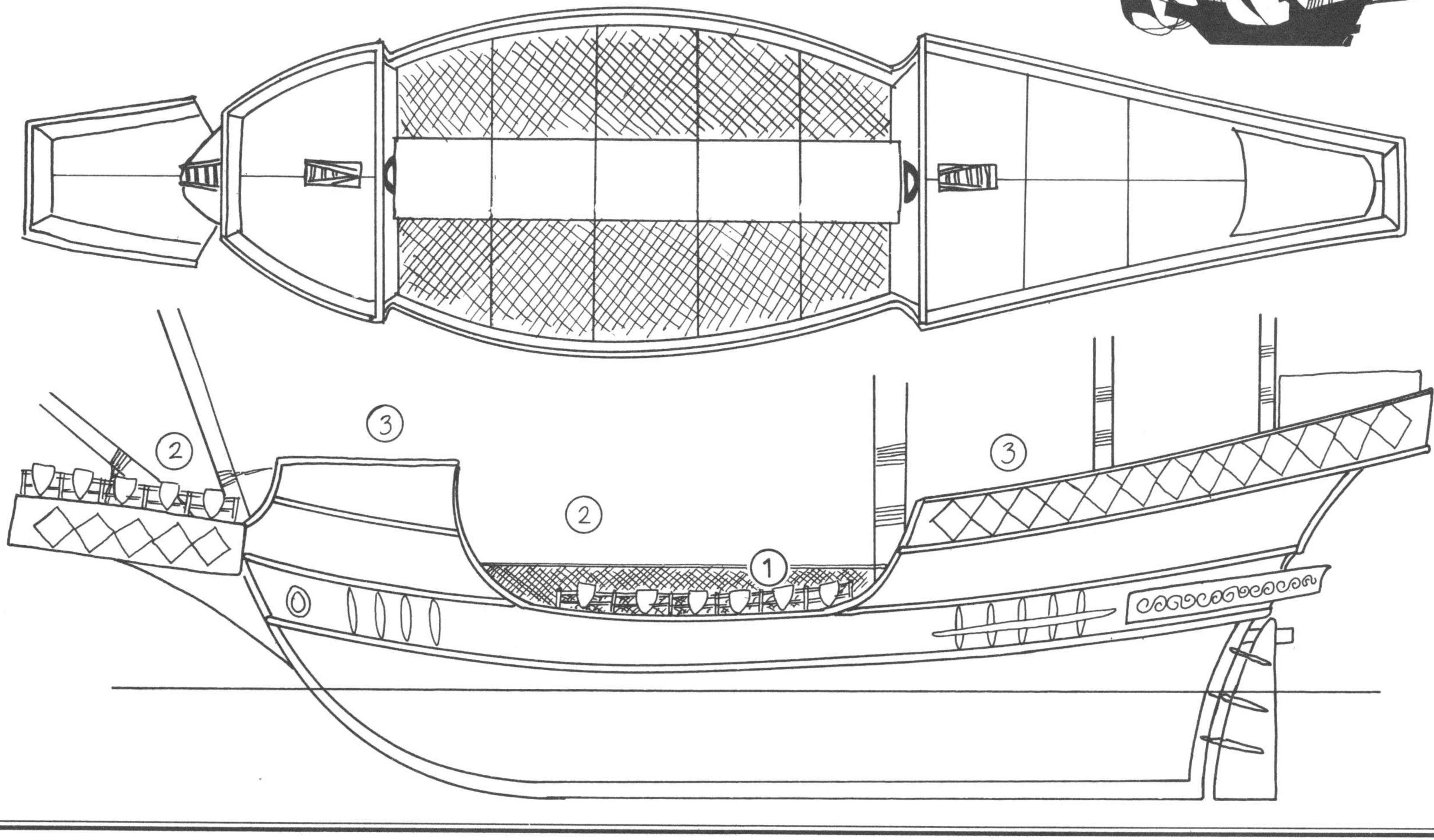




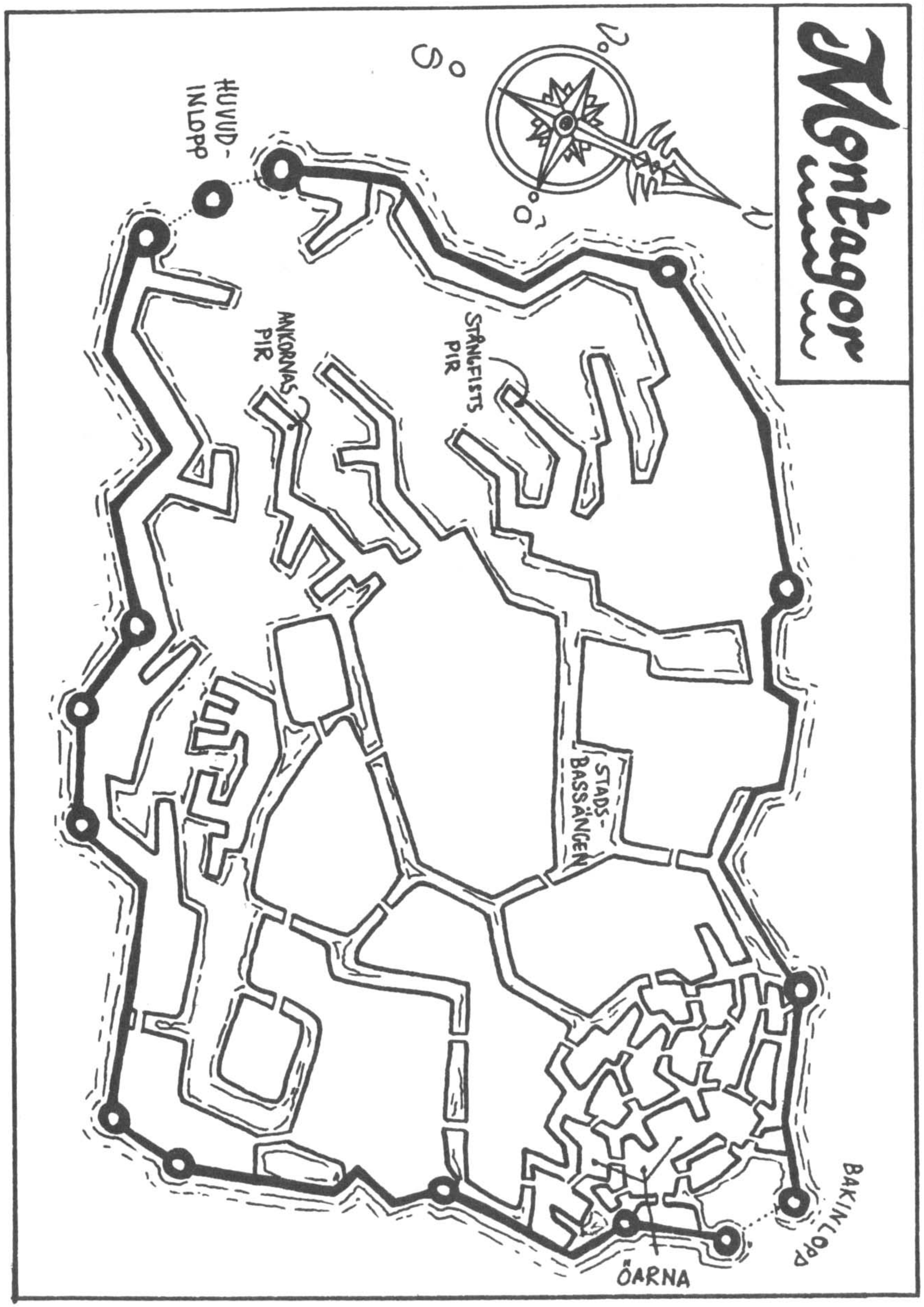
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

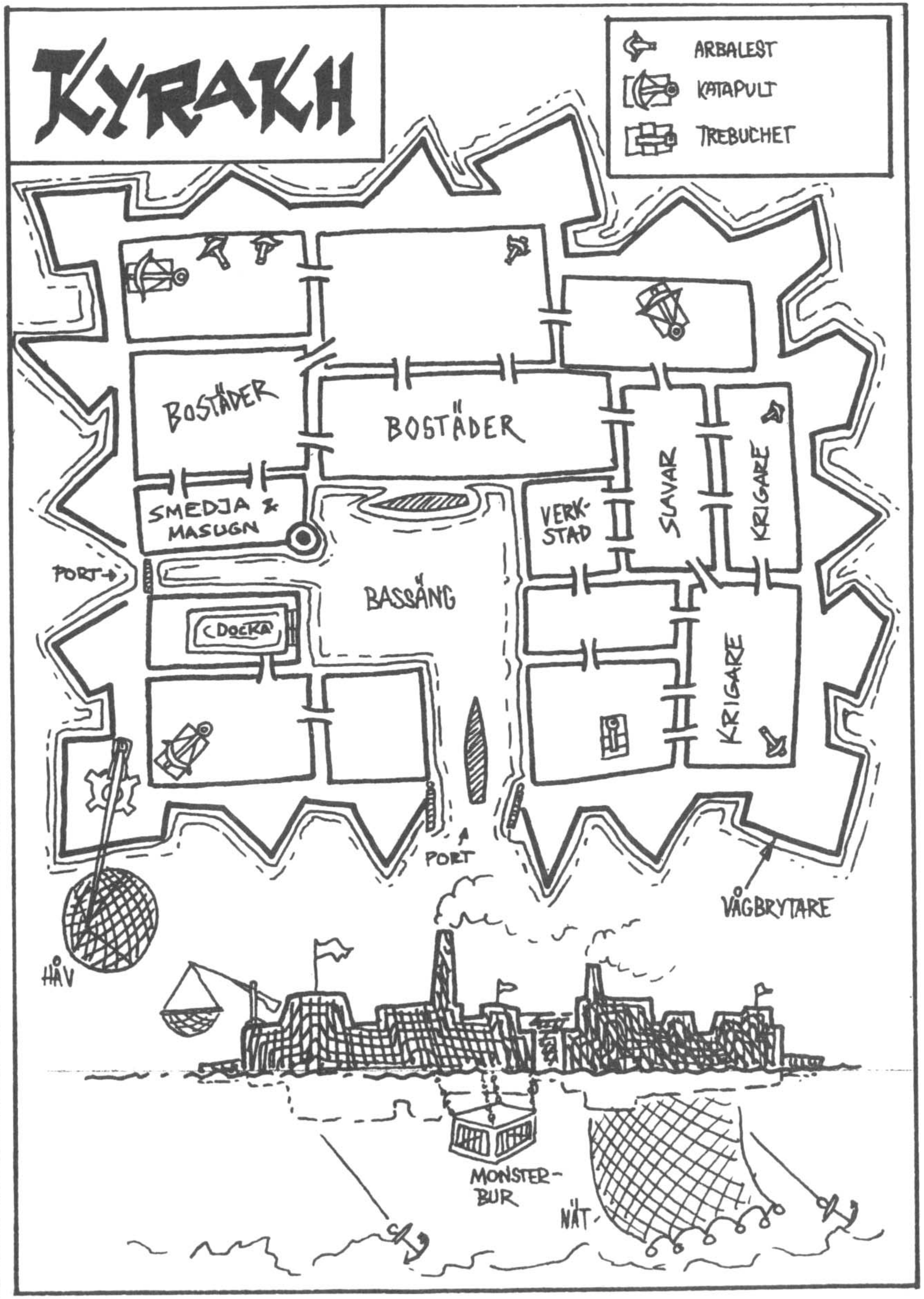
GALEON





DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB





DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Darition

N
V
Ö
S

HOKLEIDOS

NORRA LEDEN

PÅLVERK

KEDJOR

HAMN-
BASSÄNG

SÖDRA LEDEN

HANDELSKAJEN

KAJSTADEN

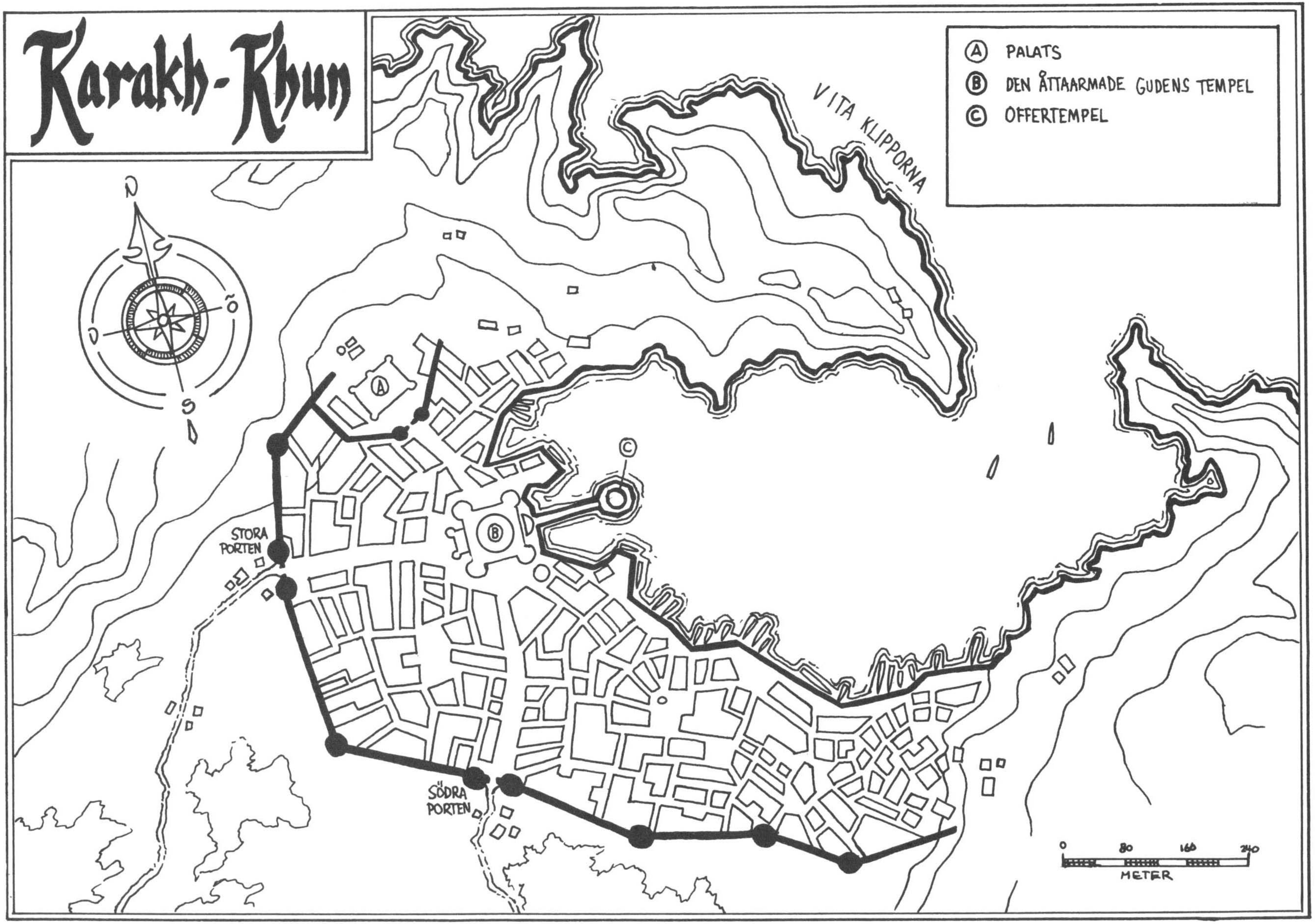
KAPARNÄST

A GARNISONEN
B AMIRALITETSHUSET
C FASTA SLUNGBATTERIER

0 80 160 240
METER

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Karakh-Khun



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kopparhavet
med piratrevir

N
V
Ö
S

JORPAGNA
Entika
BERENDIEN
Jorgund
Fristaden
Nohstril
Luksilo
ZORAKIN
EREBOS
Felicia
kapare
FELICIEN
Darition
Pendon
Fram-
hundra
Arno
Casso
Valli
Pallin
Gringul
Ankoraths
svarta ankor
Svarta
ankor
Montagors
kapare
ENIOS
SUND
ANDEROS UDDE
Montagor
Khuner
Dunderin
Ankorath
VÄGEN BORT
Karakh-
Khun
Krilloan
MORELVIDYN

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KOPPARHAVETS KAPARE

"Segel på styrbords bog!" Utkikens rop väckte alla ur det allmänt slumrande tillstånd som de senaste dagarnas stiltje hade framkallat. "Kapten, hon närmar sig snabbt, hon måste gå för åror!" Det kunde bara betyda en enda sak; en pirat, antingen en av de fruktade montagoranska sjörövarna eller, i värsta fall, kalimatiter från Karakh-Khun. "Gör klart skepp för drabbning! Överskeppare, ladda ballistorna med nålhagel!" Trots att vår galeon, *Havsjungfrun,* var ett fredligt handelsfartyg var hon ovanligt välbestyckad, och det skulle bli en hård strid om inte... Ett enormt plask följt av en tio meter hög vattenpelare steg upp ett tjugotal meter tvärs babords låring. I samma stund som vi såg nästa minimala svarta prick segla i väg i en hög båge från piratskeppet visade hon sina färger – en vit vimpel med tre svarta dödskallar på. En högljudd, klagande ångestsuck steg upp från *Havsjungfruns* besättning. "Svartankor, havens avskum!", förklarade arbalestskytten vid min sida. "Hoppas du kan simma..."

KOPPARHAVETS KAPARE är en bakgrunds- och regelmodul som innehåller allt du vill veta om sjöfarare på det hav som utgör Ereb Altors livsnerv. Här finns beskrivningar av flera pirat- och sjörövarband och de städer där de håller till, de fartyg de använder, flaggor, kaparbrev och revir. Dessutom medföljer kompletta regler för större sjöslag med hela flottor inblandade, samt för mindre skärmytslingar mellan ett fåtal fartyg, där du själv leder äntringen av fiendeskeppet. Det finns dessutom ett regelavsnitt som detaljerat beskriver hur du skapar en unik rollperson med yrket sjöfarare – nya 'underyrken', krigsmaskiner, SLP, karacker, galeasser, galärer, svarta piratankor, handelsrutter, åttaarmade gudar, piratkrig, felicier, med mycket mera...

OBS! Detta är inte ett fullständigt spel. Du måste ha tillgång till DRAKAR OCH DEMONER (1991 års upplaga) eller DRAKAR OCH DEMONER EXPERT för att kunna använda KOPPARHAVETS KAPARE.

®
ÄVENTYRSSPEL

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB