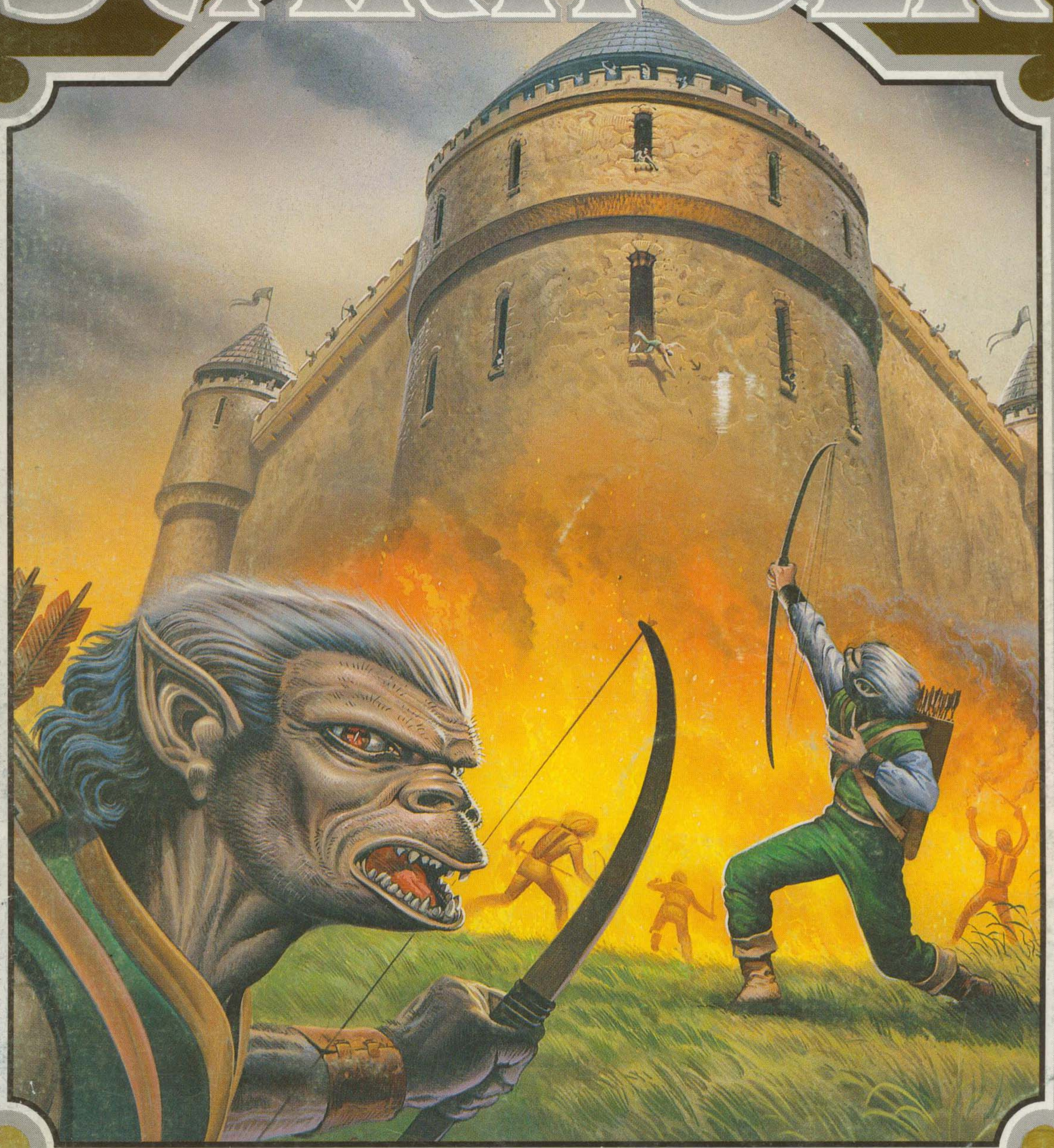
Drakar och Demoner

SVARTFOLK



ONDSKANS HORDER

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

EN KAMPANJMODUL TILL DRAKAR & DEMONER:

SVARTFOLK

Konstruktörer:
Mikael Stenmark, Ola Nilsson

Redigering:
Henrik Strandberg

Illustrationer:
Thomas Arfert,
Mikael Stenmark
Nils Gulliksson

Omslag:
Angus McKie

Grafisk form:
Håkan Ackegård

Original:
Henrik Strandberg

Kartor:
Mikael Stenmark

Produktion:
Nils Gulliksson

Citat är hämtade ur 'Sagan om de två tornen' och 'Sagan om konungens återkomst' av J. R. R. Tolkien, utgivna av AWE/Gebers

Tryckproduktion, Västerås, Copyright © 1991 Target Games AB

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FÖRORD

JAG VILL RIKTA ett stort tack till följande personer och företeelser som givit mig husrum, inspiration och i vissa fall varit utsatta för mina ständiga bombardemang av manusutkast:

Familjen, Sensei Jörgen, Erik P., Ola, Flex Morris, Bon Scott, Pelle Lind, Erik G. Widman, Mitt extraordinära spelsällskap (ni är skickligast i denna och alla andra världar, befintliga såväl som uppdiktade), Gud, Dick och Ankan, Goda vänner, Henrik (för visat tålamod), Nisse, Olle, Patrik (utan vars hjälp mycket kunde gått dåligt) och alla på Target Games, Roger H och Mårten, Robert på Sound Side

Följande musikaliska konstellationer medverkade till att försänka mig i den rätta stämning för skapandet av detta verk. De förtjänar ett varmt tack för sin indirekta inverkan på denna modul:

Black Sabbath (orginaluppsättningen), AC/DC, Sator, Cortex och Black Foot.

— Michael Stenmark, Luleå, 91 01 04

DET ORCHISKA SAMHÄLLET

FÖR ATT FÖRSTÅ HUR det samhälle orcherna lever i är uppbyggt måste man sätta sig in i deras begreppsvärld. Det orchiska samhället är grundat på en hierarki baserad på styrka och våld. Alla seder och bruk har på ett eller annat sätt formats efter och genom det hierakiska tänkandet. Orchen är en utpräglad gruppindivid. De föds, de lever och de dör i och med gruppen. Det är sålunda naturligt för orcher att bilda grupperingar, stammar eller klaner. Hur strukturen på dessa gruppindelningar ser ut avgörs beroende på var orcherna lever, rådande förhållanden och hur starka dess ledare är.

DEN ORCHISKA HIERARKIN

Orchsamhället är rangordnat efter hårda normer och oskrivna lagar. En orch med hög rang kan räkna med att åtnjuta vissa privilegier medan en lågt rankad får slita och passa upp de mäktiga orcherna. Den starkes rätt genomsyrar det sociala tänkandet. Den som kan besegra en annan orch räknas som mäktigare än förloraren. Hierarkins positioner uppnås emellertid inte alltid genom interna kraftmätningar.

En orch som fällt många motståndare och som deltagit i en mängd stridigheter mot andra orchgrupper eller de övriga folkslagen erhåller en högre status än en nybliven och oerfaren krigare.

Antal troféer och ärr kan också spela in när rang skall bestämmas. En orch som tagit mängder av krigstroféer ses av de övriga orcherna som förmer än vanliga krigare. Fanor, standar och sköldar brukar sålunda vara rikt smyckade med tecken på orchens segrar och olika tecken på status. Typen av troféer kan också den betyda mycket. Orcherna samlar gärna på sig kranium och skelettdelar. Ett kranium från en människa är inte lika högt aktat som ett dvärgkranium. Detta har givetvis att göra med att dvärgar överlag är farligare motståndare än människan. Den fällde motståndarens egen rang som krigare är också av betydelse. Det ses givetvis som betydligt mer ärofyllt att ha besegrat en riddare eller hjälte än en vanlig soldat eller stadsvakt, vilket gärna påvisas genom att orchen tar en trofé som kan knytas till den store krigaren.

Att bära på mängder av ärr från strider och hårda strapatser är mycket ärofullt. Ju fler och fulare de är desto högre rankas de. Olika typer av krigare inom den egna gruppen rangordnas sins emellan. Bärsärkar hör till hierarkins topp medan krigare som tvingas göra arbetet med att iordningställa mat hamnar långt ned på skalan. De orcher som äger positioner inom de inhemska religonerna åtnjuter en hög position.

Prästerna kan ibland rankas lika högt som ledaren för gruppen trots att prästen inte har den egentliga makten. Alla dessa faktorer vägs samman och summan bildar ofta den position som orchen intar i hierarkin. På så viss kan man undvika att alla måste bekämpa alla för att de inbördes positionerna skall kan fastslås. Om det skulle komma till tvistemål om de inbördes positionerna och de yttre attributen för ens ställning inte är fullkomligt entydiga löses konflikten genom blodsgång. En ung krigare tar sig upp genom det hierarkiska systemet genom sin styrka medan de äldre orcherna oftast använder list och knep. De kan låta andra göra grovjobbet och spela ut de unga och makthungriga krigarna mot varandra. När en orch blivit så gammal eller svårt skadad att

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

den inte kan strida eller ta hand om sig själv är den utdömd och tappar sin position och privilegier. Det sociala systemet är obarmhärtigt och grymt mot de svaga.

HONOR OCH UNGAR

Det finns inget ord på orchiska som motsvarar människans "kvinna". Orcherna benämner dem med ett ord som närmast skulle kunna översättas som "honor". Det språkliga bruket säger mycket om den orchiska synen på könsroller.

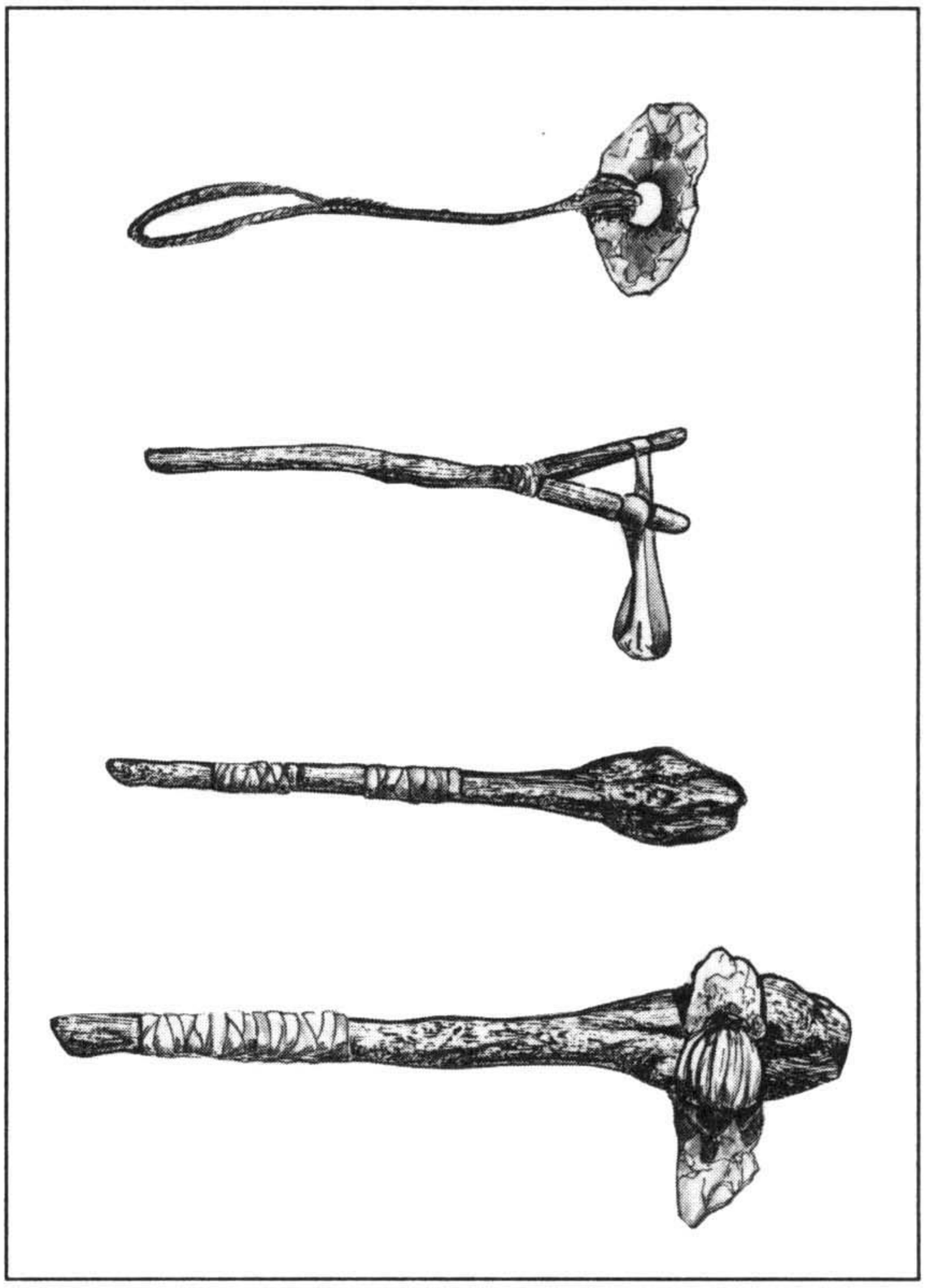
De orchiska honorna är tillsammans med barn och åldrade orcher längst ned på den hierarkiska skalan. När orchernas grymma gudar skapade dem ängnade de inte några tankar på att skänka sina barn känslor som kärlek, förståelse och omtanke. På så vis har orcherna inga riktiga familjeband och parförhållanden. Honorna och orchernas avkomma lever tillsammans med de få gamlingarna separerade från den övriga stammen. I fasta bosättningar har de ofta helt egna utrymmen och de nyttjar andra in och utgångar än vad krigarna gör. Det är därför ovanligt att fäder känner igen sina egna barn. Att föda orcherna ny avkomma och föda dem är honornas lott. Stora bosättningar har, med tanke på att honor kan föda en ny kull ungar var sjunde månad, särskilda födslorum. En hona föder sällan endast en unge utan bär mestadels på två eller tre foster. De små barnens uppfostran står honorna helt för. Men på ett tidigt stadium tar krigarna ut storväxta och kraftiga ungar och börjar en hårdför träning med dessa. Redan vid tio års ålder kan somliga hanar få följa med på ett första plundrigståg eller dylikt. Under perioden fram tills dess en orch blivit krigare ses den inte som en fullvärdig medlem av gruppen.

DET ORCHISKA 'PRODUKTIONSSAMHÄLLET'

Orchernas samhälle skiljer sig mycket från alla andra samhällen. Det är ett passivt system sett ur den aspekten att det råder avsaknad på nästan all inhemsk produktion. Allt orcher är i behov av för sitt dagliga liv tar de utifrån. Mat, kläder och redskap är mestadels stulna eller erövrade. De har därför inget utarbetat system för handel, varken på byteshandelsbasis eller baserat på ett penningsystem. Detta innebär att orchernas samhälle är beroende av de andra rasernas fungerande samhällen och rikliga produktion. Ett system där ett sådant beroendeförhållande råder är också ett sårbart system. Om orcherna inte kan tilltvinga sig de nödvändigaste produkterna försvagas de omedelbart. Att orcher och svartfolk i övrigt nyttjar andra rasers tillhörigheter ger dem ofta ett brokigt utseende. Beroende på vilket folkslag och vilken kultur orcherna plundrar varierar deras klädedräkt och färgval.

ORCHISK SMIDESKONST

Orcherna tilltvingade sig kunskapen om hur man smider metaller från tillfångatagna smeder under de unga tidsåldrarna. Snabbt insåg man att hantverket kunda användas i krigiska syften, och det ansågs därför viktigt att man lärde sig hantverket till fullo. De orchiska smederna klarar av att hetta upp metall så att de blir smidbart, men själva framställningen av metall har de inte lyckats vidare bra med. De förlitar sig istället på att kunna erövra råmaterialet och lämnar själva metallframställningen därhän. Allt metalliskt de kommer över samlar orcherna på sig; spikar, köksföremål, hinkar, tunnband m. m. Allt som ser metalliskt ut är attraktivt för orcherna då de är på plundringståg. Smederna hettar upp föremålen, omformar och fogar ihop dem efter behov.



Erövrade dvärgrustningar måste smidas om för att kunna rymma en orchs något större kropp, Bröstplåtar skarvas för att täcka en storvuxen bärsärks väldiga bringa m. m. Den orchiska smideskonsten är i stort konsten att omdana befintliga smidesverk.

De smideskunniga har en särställning inom orchsamhället. De är inte många och alla grupper har inte tillgång till sådana. Inom en klan kan de finnas ett fåtal smeder som alla klanens stammar kan anlita. En smed har stora privilegier och hör till den enda yrkesgrupp bland orcherna som kräver ersättning för sina tjänster.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Mattillförsel

Att livnära gruppen och hålla matföråden fyllda är en tidskrävande och stundtals svår uppgift. Att stjäla eller röva bort så mycket föda som det behövs för att mäta hela gruppen kan ibland vara kärvt. Orcherna jagar sällan men använder sig av fällor då de tvingas till att själva sörja för födan. Orcher som trots allt jagar använder sig ofta av samma metoder som när de strider. De ger sig ut i väldiga grupper, ofta beväpnade med bågar eller spjut. På så sätt är det alltid någon som fäller ett villebråd. Grottsvamp och underjordiska bäckar nyttjas för att fylla basbehovet av de orcher som bor under jord. Att plocka svamp och bär ligger inte för orchkrigaren men honor och barn tvingas då och då ut för att införskaffa sådan föda. Plundrings– och krigståg kan bero på svält eller brist på föda hos en stam eller klan.

GRUPPER, STAMMAR OCH KLANER

Orcher lever i olika typer av grupperingar. De kan generellt delas upp i tre huvudgrupper; grupper/band, stammar och klaner.

Gruppen/bandet

Somliga orcher lever i löst sammanhållna grupper som har få eller inga lojalitetsband gentemot andra orcher eller ledare. De för mestadels ett nomadliknande liv eller mutar in små områden som de betraktar som sina. Ledarna för dessa grupper är ofta inte så karismatiska eller skickliga att de får gruppen att värja. Gruppen eller bandet har sällan så många medlemar utan består mestadels av 5-20 krigare.

Stammen

Stammarna har överlag en starkare organisation och ett mer utpräglat hierarkiskt system än de små orchgrupperna. En stam innehåller alla kategorier av orcher och har sålunda honor och ungar att sörja för. De växer sig gärna stora och tvingas därmed till att organisera upp gruppen på ett fungerande sätt för att kunna bibehålla storlek och makt. En stam kan ha från 20-30 till flera hundra medlemmar.

Klanen

Klanerna är ofta orchstammar som vuxit sig väldigt stora och som genom sin stadga har skapat vissa kännetecken som särskiljer dessa orcher från andra. Klanerna kan innehålla flera tusen individer. En stor klan är mestadels uppdelad i stammar som allihop hyser lojalitet mot klanen som helhet. En klan har oftast ett eget banér som bärs tillsammans med de enskilda stammarnas egna fanor. Stammarna inom klanen styrs av självständiga ledare som i sin tur står under klanhövdingen som regerar över klanen och den mäktigaste stammen inom den.

Varje klan har en huvudstam ur vilken klanen är sprungen. De andra stammarna inom klanen är oftast bildade av utbrytare från huvudstammen. Somliga klanstammar har inga direkta släktskap med klanen men har begärt att ändå få ingå i den. De enskilda klanstammarna sprider sig sällan långt ifrån varandra utan rör sig inom samma områden och regioner.

Inom klanen rådder en intern rangordning de olika stammarna sins emellan. Denna syns tydlig vid fälttåg då olika stammar får sina positioner i hären beroende på sin ställning.

KRIGAREN

Krigaren intar en central plats inom orchsamhället. Andra kulturer hyllar förvisso sina krigare och krigiska ideal men hos orcherna är det markantare än hos andra. Det finns nästan bara en yrkeskategori inom orchsamhället, krigaren. Underyrken och yrken med nära släktskap dominerar helt. Det är få, mycket få, orchhannar som inte kan slåss eller försvara sig.

En grupp bedöms utifrån dess krigare. Den får sin rang och ställning genom krigarnas skicklighet och dess segrar. När en orch tar steget in i krigarens värld sker det ofta under en invigningsceremoni. Ceremonierna varierar i samma mängd som det existerar orchgrupperingar. En invigningsceremoni är ofta hårdför och den unge krigaren måste visa sig stark och värdig sin titel. Man inviger ofta flera krigare samtidigt och det hela har en festliknande prägel över sig. Kraftproven kan exempelvis bestå av blodsgång med eller utan vapen. De flesta stammar har invigningsriter som inte riskerar att utfalla i att den unge aspiranten lemlästas eller dör.

Att äta upp ett vildsvin medan det fortfarande lever är det rådande invigningsprovet hos stammen Urgh Grobb (svinätarna). Det är ingen stor stam, men dess krigare är så fruktansvärda att orcherna i deras egen klan, ”Den brända jordens klan”, fruktar dem.

KUNSKAPS-FÖRMEDLING

Den kunskap och det vetande som finns bland orcherna har alltid spridits muntligt, om än alls. Bara ett fåtal klaner och religiösa ledare har använt sig av någon typ av skriftspråk. Orcherna har inga uttalade behov att föra vidare kunskap och lära ut till de nya generationerna. Unga krigare får ofta tvinga till sig kunskap av de mer erfarna eller helt enkelt förvärva den genom egen erfarenhet. Att kunskap metodiskt sprids beror mestadels på att de passar orchernas ledare på ett eller annat vis. En stam som har för få krigare sätter unga orcher på träning för att fylla ett behov.

Orchernas fälttåg kräver en organisation som bygger på att det finns självständiga grupper som har egna

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ledare. På så vis skapas en efterfrågan på underbefäl och orcherna tvingas lära upp några talangfulla krigare. Prästerskapet är de enda som metodiskt lär ut sina kunskaper till speciellt utvalda lärjungar.

ORGIER

Att bara slåss och ställa till förtret tröttar ut vem som helst, även orcher. För att samla kraft och ingjuta styrka ägnar sig då dessa krigets barn åt festligheter av oöverträffat slag, den orchiska orgien. En riktig orchisk orgie har inget motstycke och saknar alla likheter med andra festligheter eller dryckesslag.

Efter ett stort slag eller ett lyckat plundrigståg utbryter ofta en vild orgie. Orcherna bygger själva orgieplatsen med all bråte de hittar. En tron och upphöjda säten för hövding och hjältar placeras så att de kan se alla sina kämpar. Man ställer i ordning en blodsgångsplats och fångburar. Mängder av facklor och bål brinner runt om orgieplatsen. Till trummors dån pågår festligheterna och orgien slutar inte förän den siste orchen somnat in eller all föda, dryck och underhållning tagit slut.

Orgien i sig brukar utgöra ett makabert men storslaget sceneri. Orchernas många fanor och standard syns i eldarnas sken nedstuckna runt sina ägare och fångna fiender sitter fastsurrade på pålar eller i hängande fångburar. Orcherna roar sig högljutt genom olika kraftmätningar och styrkeprov. De går blodsgång med varandra, med fångar och djur. Orcherna bälgar i sig rusdrycker och ibland tömmer de sina stridsdroger i brist på annat. Slagsmål och vapenuppgörelser sker ideligen. Efter en riktig orgie brukar skådeplatsen likna ett övergivet slagfält; krossade buteljer, lik, brinnande bord, högar av pyrande kol och en outhärdlig stank av orchernas ständiga vomeringar och all avföring.

Orgien har socialt sett en viktig funktion. Den fungerar som sammanbindare, det vill säga att den binder samman gruppens samhörighetskänsla. En orgie kan vara avgörande när två grupper ingår förbund med varandra. En klan som tar upp en ny stam håller ofta en orgie för att befästa denna pakt.

BOSTÄDER

Orcher är vanligtvis nomadiska varelser, såtillvida att de har svårt att anpassa sig till ett liv med fasta bosättningar. När världen var ung strövade orchgrupperna planlöst omkring över världen. De stannade sällan och upprättade endast tillfälliga läger.

Men världen befolkades i allt större utsträckning och orchen kunde inte röra sig lika fritt som den önskade längre. Krig och stridigheter fick orcherna att ändra sitt levnadssätt. Alvernas skogar och landområden kom att undvikas efter de blodiga strider som kantade de två

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

rasernas första konfrontationer. Alvernas vrede var oförsonlig och orcherna fruktade deras krigare i så hög grad att de inte gärna gav sig i strid annat än om segerchanserna var stora eller om det var absolut nödvändigt. Orcherna undvek likaledes nogsamt dvärgarnas bergsboningar, såvida orchernas antal inte var så stort att man med våld kunde besegra dvärgarna.

När människan började sprida sig över världen och tryckte tillbaka de andra raserna kom de fria områdena som orcher kunde röra sig i att minskas ännu mer. Riken med fasta gränser och landområden som bevakades av gränsvakter följde med människans frammarsch över världen. Gränsövergångar, passerbevis och ständiga krigshandlingar ledde till en ny tillvaro. Orchernas frihet hade för alltid begränsats och de var tvugna att anpassa sig till ett nytt levnadsmönster. Nomadsamhället var alltjämt den form av liv som orcherna föredrog men de tvingades begränsa sina vandringar. Många orchgrupper fortsatte att röra sig genom världen på samma sätt som förut, men undvek civilisationen och höll sig till otillgängliga skogar och svårforcerade bergsmassiv, områden som inte var intressanta för andra raser.

Somliga grupper valde ut områden som de kallade för sina marker och rörde sig endast inom dessa. De upprättade vissa fasta basläger men vandrade fritt mellan de olika lägerplatsernapå grund av krig, plundringståg eller jakt efter föda. De första permanenta boplatserna antas vara sprungna ur ett välorganiserat basläger. När benmännens inflytande över svartfolken ökade, påverkade detta också samhällsformen. Orchband som sprang löst omkring var inte lika lätta att kontrollera som bofasta. Därför var det för benmännen önskvärt att fasta läger och boplatser uppfördes.

Orcher begagnar sig av av naturliga grottsystem och av naturen formade "borgar", likaså övergivna dvärgsamhällen och sådana som tagits med våld. De fasta bosättningarna kompletteras ofta med ett antal permanenta läger där orcherna vistas tillfälligt. Dessa läger är avsedda att spara tid och kraft och ge skydd åt orchgrupper på väg till eller från huvudbosättningen.

Orchens våldsamma natur har medfört att den har många fiender och lever under ständigt hot om att utsättas för en attack. Därför har alla läger och grottsystem olika bevaknings– och försvarsanordningar. I sin enklaste form består dessa bara av ett dolt kikhål, men i extrema fall installerar de sofistikerade fällgaller– eller fallucke-konstruktioner

Orcherna är inga stora byggmästare men de klarar av enklare konstruktioner och arbetar helst med att modifiera redan färdiga konstruktioner. Statyer och utsmyckningar av det slag som de civiliserade raserna omger sig med är inget som orcherna bryr sig om att uppföra själva. Om det finns dylika ting när orcherna övertar en bosättning rivs eller förstörs dessa som regel. De utsmyckningar som orcherna kan tänkas ha är sköldar, banér, krigiska ting, fallna fienders ben, kranier och tillhörigheter.

EXEMPEL PÅ BOSÄTTNINGAR

Här följer några exempel på hur en orchisk bosättning kan se ut och vilka olika typer av utrymmen och funktioner som kan tänkas påträffas i en sådan. Alla utrymmen som finns exemplifierade här är inte nödvändigtvis behövliga och ingår inte självskrivet i alla orchbosättningar. Det är givetvis upp till SL hur han vill nyttja dessa komponenter när han skapar egna orchiska bosättningar. Exemplen på utrymmen och rum är baserade på att bosättningen ligger i ett grottsystem.

Boningsområde

Utkiks– och vaktrum
Ett rum med möjlighet att spana på yttervärlden. Rummet är försett med en rejäl lucka som kan stänga ute det förhatliga soljuset dagtid. Från rummet kan vaktposter ta sig an ovälkomna besökare som trängt in i det första partiet av orchkomplexet och uppehålla dem tills förstärkningar anländer.

Inre vaktrum
Större bosättningar har vaktrum inne i själva systemet för att de skall kunna stoppa inkräktare som tagit sig förbi de yttre vaktposterna eller för att förhindra interna stridigheter mellan rivaliserande grupper.

Sovsalar och 'bostäder'
Orcherna har mycket sällan egna rum utan bor i grupper. De äter och sover oftast i samma rum.

Träningssalar
Somliga orchstammar har vapenträningsrum där de kan öva finslipning av stridstekniker.

Smedja och verkstad
Här tillverkas vapen, rustningar och redskap. Verkstäderna har ofta bostäder och förrådsutrymmen i direkt anslutning.

Vapen och utrustningsförråd
Förråden innehåller allt möjligt — vapen, rustningar och användbar bråte.

Matförråd
Somliga förråd används enbart till att förvara föda. Mat och dryck håller sig ovanligt bra i dessa då de ofta fungerar som stora jordkällare.

Avföringsrum
Avträdet består oftast av ett litet rum med ett djupt hål i golvets mitt. Dessa utrymmens tillkomst beror inte på att orcher bryr sig om miljö och renlighet utan av krigiska skäl. Om avföring ligger överallt inom boningen kan försvarare halka om de trampar på denna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Fängelsehålor och tortyrrum
Många bosättningar har fängelsehålor och rum avsedda för tortyr.

Honors och barns salar, födslosalar
Dessa rum ligger avskiljda från krigarnas kvarter och det finns ofta en separat utgång med egen vaktpost.

Kultområden

Huvudsal/ ritualsal
Detta är ofta en större sal avsedd att kunna samla stora mängder orcher, antingen för religiösa ritualer, för större rådsslag där hela stammen medverkar eller för lösandet av tvister. I bland finns här även en fast arena för blodsgångar.

Benmännens salar
De avskiljda rum där endast benmän och den högsta hierarkin får vistas. Väggarna är ofta rikligt dekorerade med motiv föreställande demoner eller andra hemskheter, allt för att förhöja mystiken kring benmännen.

Förvaringsrum för kultföremål
Detta brukar vara ett litet utrymme med tanke på orchers obenägenhet att skriva. Oftast låsta och/ eller försedda med fällor.

Vaktrum
Större klaner har egna vaktstyrkor kopplade till sina religiösa ledare och kultens tillhåll

Orchhövdingens utrymmen

Eget bostadsrum
Orchhövdingen är en av de få individer som har ett alldeles eget rum. I bland finns även ett sidorum för hövdingens honor.

Tronsal
Detta större utrymme har ofta ett tronliknande säte. Väggarna pryds ofta av stammens banér och sköldar. Tronsalen fungerar oftast som överläggningsrum.

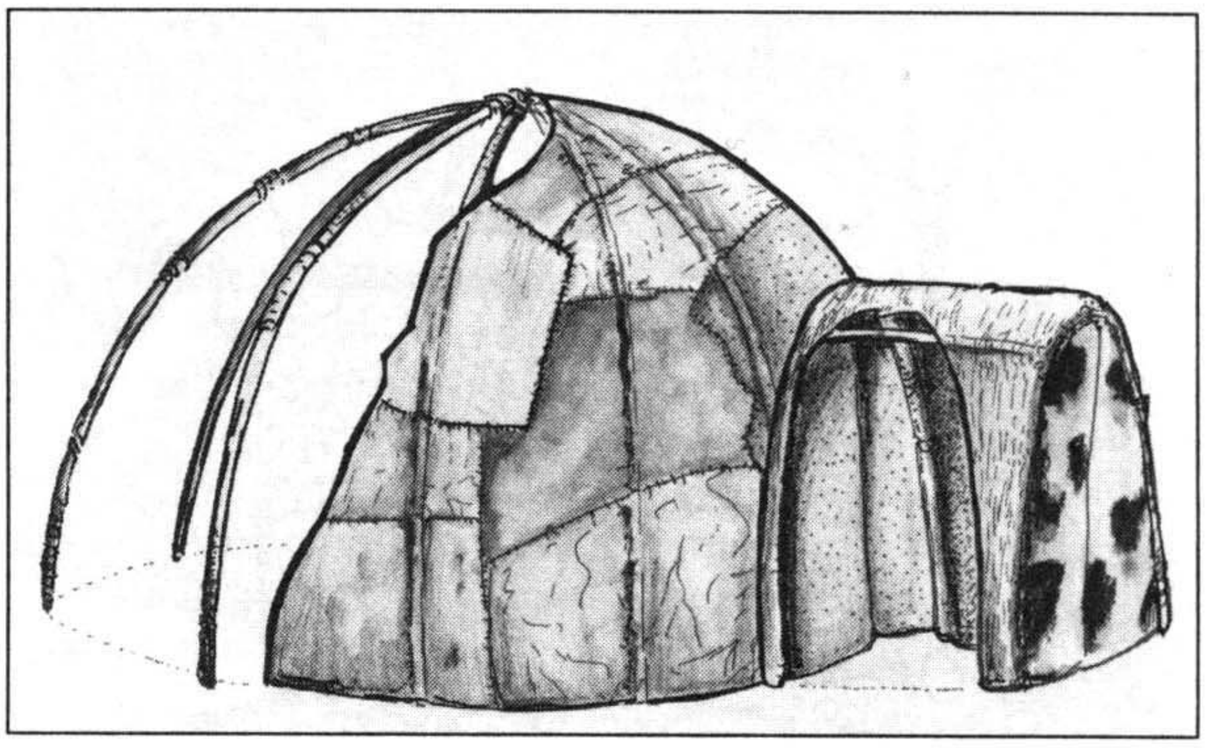
Underbefälsrum
De närmsta underhuggarna till hövdingen håller till här. I större samhällen kan de ha egna rum, men oftast delar ett halvdussin framstående orcher på en enda håla.

Livvaktstyrkans sal
Bostäder för hövdingens egen skyddstyrka, ofta uppgående till ett tiotal erfarna stamkrigare och bärsärkar i större samhällen.

Vaktutrymmen
Posteringar placerade så att ingen oanmäld tar sig in till hövdingen. Antalet vakter varierar beroende på bosättningens storlek och läge; dock sällan fler än 3–4 stycken.

TILLFÄLLIGA LÄGER

När orcher och svartalfer rör sig i fält slår de ofta upp tillfälliga läger. Då svartfolken ogillar solljus slås ett läger gärna upp strax före gryningstimmen. För att söka skydd för solljuset hänger man ofta upp tjocka tygstycken/ hudar eller slår upp ett enkelt kupolliknande tält *(kisch)*. Hövdingens tält placeras i mitten tillsammans med benmännens kisch. Gruppen sprider ut sig över lägerplatsen på samma sätt som de grupperar sig för marsch så att den skall kunna försvara sig mot angripare.



FASTA LÄGER I ÖPPEN TERRÄNG

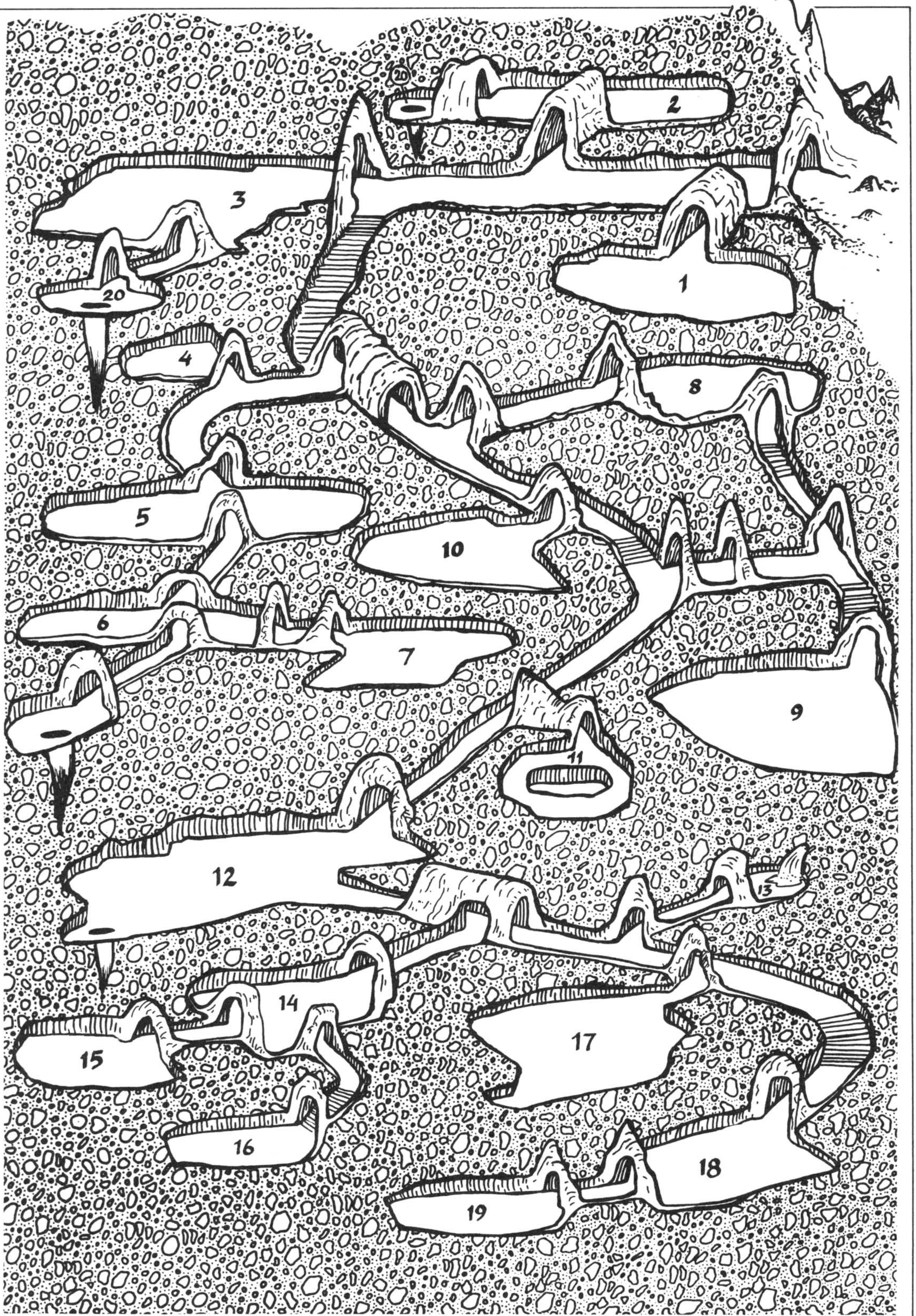
Svartalfer och slättorcher har fasta läger som ligger under bar himmel. Dessa är mestadels byggda som pallisadverk eller med skydd bestående av naturliga klippformationer och dylikt. Med tält eller fasta byggnader kan de hålla solljuset ifrån sig. Svartalferna har ofta öppna inhängnader där vargar och ulvar fritt kan ströva in och ut.

STORA BOSÄTTNINGAR

Det finns exempel på bosättningar där en hel klan med tusentals medlemmar bor inom samma 'väggar'. Detta kan t. ex ske om man övertar en stor fast bosättning såsom en dvärgstad som tömts på brytbar malm. Inom dessa samhällen finns betydligt fler olika kombinationer av salar och rum. Ett flertal stora verkstäder/gruvor och jättelika ceremoniella salar kan mycket väl finnas inom en så massiv boplats.

De olika enskilda stammarna och undergrupperna brukar i dessa fall dela upp sig på olika områden inom bosättningen för att inte gå varandra på nerverna. På så vis bibehålls traditioner och seder unika för varje enskild grupp. Varje enskild stam brukar också ha varsin funktion, t. ex. som vakter, jägare, vapensmeder, krigare, gruvarbetare, etc.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

EN TYPISK STAMBONING

HÄR BESKRIVS EN GANSKA typisk, medelstor orcherboning, den som tillhör krauchorch-stammen De dräglande käftarna. Stammen har ca 250 medlemmar, varav 150 krigare. Boningen är ursprungligen ett naturligt grottsystem som har 'förbättrats' av orcher och vättar, och väggar och golv är ganska grovt uthuggna.

1. Vaktrum
Här finns normalt fem vakter, men i ofärdstider kan vakten förstärkas. De som har vakten lämnar aldrig det här rummet. Det finns små hål i klippväggen som man kan se ut genom.

2. Sovsal
Denna kammare utgör 'bostad' för de 30 minst erfarna krigarna. Man sover direkt på marken med möjligtvis lite halm som enda skydd mot fukt och kyla. Förutom detta finns i kammaren några eldstäder (direkt på golvet/marken), några grovt tillyxade bord och bänkar, samt ett halvdussin kistor. Det finns plats för 30 krigare.

3. Sovsal
I denna stora kammare finns sovplatser för 40 stycken krigarorcher. I övrigt som ovan.

4. Inre vaktrum
Detta lilla skrymsle tjänar som en inre vaktlokal om hövdingen tycker att det behövs extra bevakning. Det finns ett litet bord och plats för 5 vakter.

5. Honornas och ynglens bostad
I denna avskiljda del av grottsystemet håller de 'odugliga' orcherna hus; honorna, ynglen, krigsinvaliderna och åldringarna. 'Inredningen' skiljer sig föga från krigarnas, den är dock om möjligt ännu torftigare. Ungefär 100 stycken orcher trängs i dessa tre kammare.

6. Sovutrymme
I detta rum, i nära anslutning till Födslokammaren, håller honorna och ynglena till. Härifrån tränger ett ständigt larm från de små men röststarka orchungarna ut till resten av boningen.

7. Födslokammare
I genomsnitt en gång i veckan inträffar det att någon av orchhonorna beger sig till fördslokammaren för att med hjälp av de andra honorna föda fram sin avkomma.

8. Benmannens kammare
Som hos de flesta kraukhorch-stammar har benmannen en ganska viktig position i De dräglande käftarnas stam, och han har därför fått ett eget, avskiljt utrymme av grottsystemet. Hela korridoren in till hans privata kammare är vitkalkad, vilket skrämmer bort de övriga stammedlemmarna eftersom vitt är dödens färg.

9. Ceremonisal
Denna förhållandevis stora sal fungerar som ett slags 'vardagsrum' för stammen, d. v. s. de flesta gemensamma aktiviteter äger rum här (blodsgångar, orgier, religiösa ceremonier, rådslag, etc.). På väggarna finns brottsstycken av stammens historia målad.

10. Förråd
Mitt i boningen finns det stora matförrådet där kött får ligga och ruttna tills det får lagom konsistens. Här finns också stora tunnor med orcherdrank, öl, sprit och svamp.

11. Fängelsegrop
Mitt i denna ganska lilla kammare finns en fem meter djup grop med väggar som sluttar inåt. Gropen används vanligtvis som fängelsehåla, men det har också hänt att den har fått tjäna som blodsgångsarena.

12. Sovsal
Ytterligare ett vanligt bostadsutrymme i stil med 2 och 3. Plats för 40 krigarorcher, främst de mer erfarna (de slipper ligga i draget från ingången).

13. Vattenkälla
Denna orchboning har den stora lyxen med rinnande vatten inne i själva boningen, i form av en naturlig källa som sipprar fram ur urberget.

14. Tronsal
Denna del av boningen utgör hövdingens personliga kammare. Tronsalen innehåller ett flertal bänkar och, givetvis, ett lågt podium med en pall som i bästa fall skjle kunna tjäna som tron. Stammens banér förvaras alltid här inne.

15. Hövdingens bostad
I denna lilla kammare bor hövdingen och hans honor. Inte särskilt lyxigt, men rymligare än för en vanlig orch.

16. Underhövdingarnas kammare
I närheten av hövdingen lever dels de tre underhövdingarna, dels hövdingens fyra livvakter, i samma rum.

17. Härjarnas rum
Denna stora kammare har tilldelats stammens fyra härjare samt en resebärsärk som inte kan stå upprätt någon annanstans i grottan.

18. Smedja
I detta rum finns det mesta man kan tänkas behöva för enkel vapen– och rustningsframställning; städ, eldstad, ässja, blåsbälg, rinnande vatten (från 13), verktyg och arbetsbord.

19. Smedens utrymmen
Denna kammare fungerar dels som bostad för smeden och hans nio lärlingar, dels som förrådslokal för all slags metall som orcherna någonsin funnit på sina krigståg. Här finns allt från sönderbrutna kyrkklockor till böjda, rostiga kopparspikar.

20. Avföringsschakt

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ORCHISK KRIGFÖRING

DE TIDIGA ORCHGRUPPERNA var i avsaknad av all organisation och samordning, vilket också präglade deras utkämpande av bataljer. De första segrarna vann de mer på grund av sin våldsamhet än på sin anfallstaktik. Orcherna attackerade som en vild och oslipad hord. Blotta kraften i anfallet och antalet orcher gjorde i sig att fienden knäcktes. De andra folkslagen hade dessutom dålig utrustning och saknade ofta stridserfarenhet. Med tiden började de utsatta raserna att organisera sitt försvar. De lärde sig att nyttja metaller och smida dessa till vapen och rustningar. Med hjälp av de nya redskapen kunde de civiliserade raserna bjuda hårt motstånd. De lät sig inte längre besegras med samma lätthet som en gång skett. Orcherna förlorade sitt initiativ genom att det nu hände att de själva anfölls av dessa tungt beväpnade styrkor. Till följd av detta drog sig orcherna undan och deras totala antal decimerades.

Exakt när och hur det skedde är svårt att utröna, men faktum kvarstår; orcherna lärde sig på ett eller annat sätt att bemästra konsten att smida metall. Vapen, rustningar och redskap höll därmed en kvalitet som näst intill kunde jämföras med motståndarnas utrustning. De tog lärdom av sina fiender och utvecklade egna system. Men viktigast av allt, de hade lärt sig vikten av strategiskt tänkande.

När orcherna samlar sina styrkor till en större armé kallas den för hord. En orchhord har ofta en organisation som i all sin enkelhet är fungerande. Den delas upp i olika grupper och sektioner. Indelningen i grupperna har att göra med faktorer som vapenslag, stridserfarenhet, funktion inom gruppen och dylikt. Orcher har emellertid inte människans förmåga eller tendens att separera de olika vapenslagen från varandra helt och hållet. Vissa trupper består av grupper där mängder av vapenslag ingår.

Hur pass välorganiserad och specialiserad en orchgrupp är beror i mångt och mycket på ur vilka förhållanden den är sprungen. En liten grupp orcher har sällan möjlighet eller kunskap att organisera upp sina styrkor på ett exakt sätt. De agerar inte ofta som en välstrukturerad trupp. Sällan har de mer uppdelningar än krigare och spanare.

En klan har däremot potential i den stora massan och kan särskilja olika yrkesgrupper och olika färdigheter så att de bildar egna sektioner. Styrkan hos en stor stam eller klan är också att de kan delegera ut ansvar inom truppen. Under en orchhövding eller Yrlokh (orchers motsvarighet till general eller fältherre) finns det underbefäl som självständigt kan leda sina grupper. Antalet uppdelningar och grupper beror helt och hålet på orchernas antal. Ju fler de är desto mer ökar behovet av att dela upp dem i mindre grupper. De stora orchledarna har för vana att använda sig av tillfångatagna soldater från de civiliserade folken för att få hjälp att inordna sina trupper.

GRUPPERINGAR OCH VAPENSLAG

Följande exempel på olika grupper i en orchhord är generella. Det kan förekomma andra grupperingar och det kan mycket väl tänkas att de olika vapenslagen bär annan utrustning än vad som anges i exemplet.

Spejare

Dessa är ofta mindre orcher eller alfer. Spejarnas utrustning består oftast av enkla kläder och läderrustning då de måste kunna röra sig tyst och lätt. De har pilbågar och enkla närstridsvapen. En spejare går sällan ensam utan arbetar i par eller grupp. Detta för att det kan vara nödvändigt att kunna hålla kontakt med de övriga trupperna. Somliga spejare skjuter spetslösa pilar som medelanden till sina stamfränder. Pilarnas färger markerar olika företeelser. Röd pil betyder att alver nalkas, blå betyder att truppen bör stanna o. s. v. De orcher som är förunnade den enkla orchiska skrivkonsten kan nyttja denna för att sända medelanden.

Förtrupp

Tungt rustade och beväpnade krigare oftast utrustade med distansvapen typ armborst och kastspjut. Förtruppen rör sig försiktigt en bit framför ordinare trupp. De skall ta de första smällarna och kunna utdela fienden de första skadorna och röja eventuella hinder.

Flankskydd

Flankskyddet är lätta grupper som påminner om spejarna i utrustning. De rekryteras ofta ifrån bågskyttarna och spjutbärarna. Uppgiften för flankskyddet är att se till att inte truppen tas med överraskning från sidorna eller från en obevakad vinkel. De är ofta utmärkta krigare och vana att hålla sina positioner trots att övrig trupp är inblandad i strid.

Bågskyttar

Till bågskyttarna räknas ofta alla som använder projektilvapen. Vanligast är kortbågar och kortspjut, men även armborst och enkla handslungor förekommer. De nyttjas ofta för att i stridens inledningsskede decimera och tillfoga fienden så mycket skada som möjligt, men när huvudbataljen kommer i gång har härförarna svårt att hålla bågskyttarna borta från de verkliga striderna.

Spjutbärare

Spjutbärarnas utrustning och insatsområden varierar från strid till strid. Generellt kan sägas att en spjutbärare

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

som avser att kunna kasta sitt vapen bör ha en någorlunda enkel rustning för att kunna kasta spjutet effektivt. Om spjutet avses användas i närstrid som ett stickvapen kan rustning och övrig utrustning vara lite tyngre. Det förekommer att spjutbärarna använder sig av en kärra för att frakta stora uppsättningar spjut.

Huvudtrupp
En huvudtrupp består oftast av krigare från många vapenslag. Det är denna som skall utför det huvudsakliga stridandet och framförallt gå in i närstrid med fiendestyrkorna. De är ofta så tungt rustade som de förmår och bär tunga vapen. I mindre orchstyrkor delas gruppen oftast bara in i huvudtrupp och spejare.

Stab och stabsvakt
Staben består av hövdingen (yrlokh) och dennes befäl, rådgivare och eventuella magiker. För att skydda staben från direktattacker har varje stab en vaktstyrka som består av extremt hårdföra och erfarna krigare. De släpper inte igenom vem som helst och förväntas vara helt lojala mot staben.

Tross
Orchernas tross består huvudsakligen av vagnar som används för att frakta krigsbyte och föda med ett antal krigare som ser till att bevaka och dela ut detta. Trossen är en impopulär arbetsplats trots, eller just därför, att de som jobbar vid trossen inte får riskera sitt liv hälften så mycket som sina bröder.

Eftertrupp
Två vapenslag brukar bilda eftertrupp åt orcherna, bågskyttar och spjutbärare. Detta för att dessa tillfälligt kan stoppa upp ett anfall om fienden väljer att slå mot truppens "bak". Eftertruppen skall kunna hålla stånd tills den får förstärkning från ordinarie trupp.

Bärsärkar
Dessa utgör sällan någon egen styrka utan finns uppblandade i de olika grupperna. En bra ledare placerar sina bärsärkar så att de kommer att få omedelbar kontakt med fienden.

Benmän
Benmän brukar hålla sig runt staben men kan också röra sig ute i truppen och deltar gärna i strid, oftast i stora klungor skyddade av erfarna kämpar.

Bräckare
Bräckarna kan ibland utgöra en egen liten grupp. De hålls borta från direkt strid tills de skall utföra sina uppgifter. De åtföljs ofta av ett "bräckskydd" som är satt att skydda dem. Skyddstyrkan som skall vaka över och hålla fienden undan från bräckarna under deras arbete är mestadels avdelade från huvudtruppen.

Belägringstekniker
De ovanliga teknikernas uppgifter är att konstruera lösningar för att belägra och inta fästningar, förläggningar och städer. Den teknologi orcherna nyttjar är mestadels kopierad eller stulen av människor eller dvärgar.

Maskinskötare
En orchisk maskinskötare har ingen speciell utbildning men kan säkerligen lite mer om den typ av maskin den sköter än den ordinäre orchen. De spelar en viktig roll vid belägringar.

Trumslagare
Taktfasta rytmer och starka ljud är omtyckt bland orchkrigarna och trumslagarna spelar stundtals en viktig roll då det gäller att höja stridsmoralen och bygga upp aggressioner inför förestående batalj. Bland trumslagarna kan i större stammar ingå enstaka hornblåsare.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TAKTIKER OCH STRATEGIER

"Så kom det vi alla fruktat så länge. Ur nattens mörker, dolda av stormens dån och regn, sprängde orcherna fram med ögon glödande av vansinne. Kraften i deras anfall och deras stridsrop fick blodet att frysa i ådrorna. Utan hänsyn till sina egna eller sina kamraters liv högg, krossade och rev de omkring sig med dårars frenesi. Outtröttliga i sin galenskap krossade de vårt motstånd och omöjliggjorde allt organiserat försvar. Vi var förlorade ."

— Blotfer Grönkäft, ende överlevande efter slaget vid Brynjerpasset.

Att anfalla i skydd av nattens mörker, i regn och dimma, under stormar och kraftiga snöfall hör till de gemensamma drag som alla orchraser och grupperingar äger. Natten är orchens tid, då känner den sig stark och oövervinnlig. Kyla och dåligt väder berör den inte, väderförhållanden som människor anser ogynnsamma ser orchen som sin allierade. Om orcherna kan, kommer de att anfalla en fiende under sämsta tänkbara förhållanden för denne.

Orcher äger inga av de hederskodex eller moraliska spärrar som människor ofta har. Att skjuta en fiende i ryggen eller att hugga ned en oskyddad motsåndare bakifrån bjuder en orch inga moraliska hinder. De känner inga betänkligheter över att utplåna en fiendetrupp genom att skjuta ned den med pilbågar trots att fienden inte har några egna projektilvapen.

Att bränna fiendens mark och slakta dess boskap är så gott som att betrakta som sed. Elden är ett vanligt redskap och orcherna bränner allt de kommer åt. Ibland anfaller de med facklor men mestadels tänds facklorna inne bland fienden för att de inte ska röja attacken.

Att attackera i en chockvåg, som en blixt från klar himmel, är den ursprungliga orchiska anfallstaktiken. Den passar orchernas sinnelag och är den överlag vanligaste taktiken att bekämpa en motståndare med. Orcherna är otroligt effektiva när de nyttjar denna metod; de sprider förvirring, skräck och slår sönder motståndarnas organisation. Orcherna är som bekant näst intill outröttliga vad det beträffar att springa, vilket gör att anfallet inte stagnerar i första taget.

Chockvågens effekt är att den krossar motståndarens stridsformation vilket leder till att dess styrkor inte kan kommenderas eller ledas enligt inövade mönster. När stridsformationen väl brutit samman blir det strider man mot man, och i dessa är orcherna oftast de skickligare och mer aggressiva. Motståndarnas stridsmoral har en tendens att snabbt falna under sådana förhållanden. Taktiken kan sålunda vara högst förödande om den utförs väl och vid rätt tillfälle. Den används ofta vid tillfällen då segern verkar självklar eller som överraskningsmoment då andra metoder misslyckats.

Det händer att orchklaner kan nyttja hela sin härs kraft till att göra chockanfall. Den enorma kraften hos en hel klans här kan, om fienden är dåligt förberedd, krossa allt motstånd och orsaka stor förödelse. Det hör till saken att orcher sällan anfaller om läget inte är gynnsamt. De vill gärna vara på det säkra med att de är de starkare. Om orcherna är tre gånger så starka i antal och beväpning som sina motståndare kan man vara säker på att de kommer att anfalla.

Bakhåll

Bakhållsöverfall hör till de vanliga taktikerna. Det finns flera metoder för bakhåll som nyttjas av orcherna. Den enklaste är givetvis att lägga sig i bakhåll i skydd av stenar och buskage för att invänta sitt tilltänkta offer. En mer avancerad metod är att låta fienden luras in i fällan. Man kan låta ett antal snabba krigare agera lockbete genom att göra sig synliga för fiendetrupp eller göra ett skenanfall för att sedan fly. Detta kan göras i syfte att decimera en större fiendetrupp, genom att de ofta inte är hela truppen utan ett fåtal krigare som avdelas för att uppta jakten på orcherna.

En duktig orchledare kan välja ut platsen för överfallet med stor noggrannhet. Att välja en svacka eller en förkastning ger fördelar då de överfallna måste slåss mot en fiende som attackerar uppifrån. Att driva in fienden i en situation där den inte kan fly eller där enda utvägen leder till säker död är en omtyckt taktik. Fienden kan tvingas inta position mot en bergsvägg eller med ett stup bakom sina ryggar.

Det underjordiska bakhållet

En mycket säregen men inte mindre effektiv form av överaskningsattack finns hos somliga orchstammar. Vem som givit upphov till den är emellertid oklart. Anledningen torde vara att orcherna sökt en svag punkt hos de tungt beväpnade riddarna och människokrigarna. Hästarnas bukar och krigarnas underliv är sårbart om man anfaller rakt underifrån.

"Grimf Sogoht" (slaktarna under jorden) är en stam som praktiserar en form av denna bakhållsteknik. De söker ut en lämplig plats, ett område med lös jord eller naturliga håligheter. Platsen kan antingen vara en genomfartsled eller en punkt där de med säkerhet vet att en fiende kommer att passera. Orcherna gräver ned sig och sina vapen, täcker för hålen och kamouflerar dem. En liten styrka stannar ovan jord för att göra det avslutande jobbet med att gömma sina bröder. Dessa lägger sig sedan i bakhåll med slungor och bågar. När den ovetande fienden eller fredliga gruppen passerar slår orcherna till. Spjut som fäller hästar och armborst som avfyras genom det döljande "locket" överraskar oftast fullständigt. De nedgrävda orcherna använder ofta långa stick– och kastvapen som kan ge dem kompensation för sin låga position i förhållande till motståndrna. Grimf Sogoht gräver ibland gropar mitt på vägen och täcker

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

dem med plank så att hästar kan passera över dem. Endast ett litet hål stort nog för att stöta upp ett spjut lämnas. Taktiken är effektiv om överfallet slår ut huvuddelen av fienden omedelbart. I annat fall kan orchernas positioner vara till en verklig nackdel.

Det är sällan orcher för krig på ett rationellt sätt så som exempelvis människorna. De verkligt stora klanerna kan uppvisa verkliga härar och kan sägas ha struktur på sina trupper. Under marsch och vid stridens inledningsskede kan dessa strukturer av orchernas styrkor bibehållas. Men om striden drar ut på tiden och är rörlig över stora ytor eller splittras upp i mindre stridande grupper faller ofta orchernas struktur isär. De återgår då till deras urgamla betende i strid, den vilda och våldsamma bärsärksliknande kampen. Det kan vara till deras fördel såväl som nackdel att detta inträffar. Fördelen är den att de kan krossa sin fiende genom styrkan och vildheten i sina attacker. Nackdelen ligger i att de inte kan samordna sitt anfall och att de inte för alltid kan slåss med samma intensitet. Om orchernas ledare är duktiga och har en stabil organisation kan härens struktur bibehållas. Befälen har ofta en positiv effekt på sina krigare. De ingjuter en känsla av styrka och segervittring hos sina bröder.

Det har skett att orcherna ger sig i kast med att dra upp stora fältågsplaner eller övergripande krigsstrategier. Somliga staber använder sig av kartor och skisser för att planera regelrätta fälttåg. Orchernas kunskaper i geografi och strategi brukar uppvägas av att de ofta använder sig av tillfångatagna officerare från andra folkslag. Att samla fakta till stabskartorna och att omsätta strategisk information till användbara planer hör till svagheterna och bristerna hos orchstaberna. Spejarna kan inte alltid vara tillförlitliga. Orchers symbolspråk och deras bilduppfattning leder till att stenhögar ibland kan tolkas som berg och vice versa. Orchernas bristande förmåga vad beträffar räknekunskap kan också ge fullständigt vansinniga uppgifter om fiendetruppers styrkor och antal. Svartnissar kan nyttjas som spanare men de kan som bekant inte utföra räkneoperationer som sträcker sig utanför talet tres ramar. Detta vet orcherna oftast inte om, och det uppstår ofta komplikationer och missförstånd därav. Det sker att spejarna inte kan förklara sig tydligt nog när de försöker klargöra var de stötte på fienden.

Eftersom orchernas språk är så grovt och oprecist kan det ofta tolkas lite som lyssnaren vill. Detta leder i bland till att information från spejare missuppfattas och att direkta anfallsorder misstolkas. Det som de civiliserade rasernas spejare uppfattar som komplicerade truppförelser och avancerade taktiska förflyttningar kan i själva verket vara utförandet av en serie misstolkade order. Särskilt skrivna order brukar leda till oanade handlingsmönster, vilket inte alltid är av ondo; blixtanfall som utlösts av missuppfattade order har i bland lett till stora segrar eftersom motståndarna aldrig hunnit förstå vad som skett.

Ett orchiskt fälttåg skiljer sig emellertid mycket ifrån de övriga rasernas. De äger sällan större finess och präglas av stor brutalitet. Men de är inte desto mindre effektiva. Den Brända jordens klan fick sitt namn efter ett stort fälttåg mot de närliggande civiliserade rikena. De använde sig av en oförsonlig taktik. Först skickades små styrkor ut för att förgifta vattendrag och bränna all skog och mark. I dess kölvatten kom hären uppdelad i tre lika stora horder. Alla mindre byar och städer anfölls utan nåd och orcherna ägnade sig åt att bränna och rasera dem helt. Tanken bakom detta var att sprida skräck och ingjuta fruktan i de större städerna och de verkligt stora fiendestyrkorna.

Efter att ha skövlat stora delar av rikenas ytterområden samlades hela hären och tågade mot närmaste stora stad. Orcherna krävde omedelbar kapitulation och hotade att annars krossa staden tills dess ruinerna jämnats med marknivån. Stadens styrande tog orchernas hot på allvar, men vågade inte ge upp eftersom de inte fått några löften om att skonas eller vad som annars skulle komma att ske därefter. En hård belägring inleddes och orcherna såg ut att kunna besegra den skräckslagna staden och dess utröttade försvarare. Den skoningslösa krigsföringen gav, som planerat, orcherna ett psykologiskt försprång. Kriget blev förvisso också anledningen till att människor, dvärgar och alver gjorde gemensam sak och drev tillbaka orchhären, men denna orchiska taktik blev stilbildande för de flesta olika svartfolk.

De allierade

Svartalfer, troll och resar är i sig för oorganiserade för att bilda egna, separata enheter, utan förstärker i stället orchernas härstyrkor. De fruktade ulvarna kan ibland sluta upp med orcherna men de agerar sällan utan alfers närvaro. Ulvar tillsammans med vargar kan sändas in som förtrupp för att i blixtsnabba anfall skada fiendens förtrupper eller posteringar. Ulvarna tillsammans med sina ryttare, alferna, används som en spjutspets för att skära av styrkor från varandra och sprida förvirring. Taktiken går sällan ut på att ge sig in i några längre strider utan alferna och deras riddjur slår till i farten och rider över sina motståndare. De stannar sällan upp utan nyttjar farten helt och fullt.

Trollen och resarna blir i striden till levande murbräckor som krossar allt motstånd runt sig. Dessa ofta väldiga krigare placeras längst fram i anfallstyrkan för att de skall röja väg för de övriga krigarna. Förutom sin fysiska överlägsenhet ingjuter dessa monstrum stor skräck hos motståndarsidan. Den blotta närvaron av en rese kan få de tappraste krigare att förlora sin stridslystnad.

Även de små och till synes klena svartnissarna kan ställa till med stort förtret för fienden. De är nog så farliga när de anfaller i stor grupp och hjälper ofta sina storvuxna svartfolkskusiner genom att skära av hästars hasor eller stycka riddare som fallit av sina hästar.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BELÄGRING

Att belägra och trötta ut en fiende är en visserligen ovanlig, men ändå välutvecklad taktik bland orcherna. Människor och andra folk kan ibland belägra varandra och vänta ut den andre tills dess den har slut på förnödenheter eller mattas ut. Stridigheterna kan på så sätt begränsas. Orchernas tålamod är inte nog stort för sådana belägringar. När en orchstyrka belägrar en by, stad eller förläggning sker det under ständiga anfall och genombrottsförsök. De låter inte de belägrade vila utan tröttar ut dem genom ständig strid och högljutt larm. Det finns alltid några som anfaller medan andra vilar upp sig eller bedriver orgier. Man "avlöser" dem som slagits i timmar genom att välta ned dem från stegar och sedan själva klättra upp. Det beteendet kan faktiskt vara ett problem. Orcher kan ibland vara så ivriga efter strid att de slåss med varandra för att komma först till den verkliga bataljen.

Om det är möjligt för orcherna att komma i kontakt med de vattendrag som försörjer de belägrade med dricksvatten har de för sedvänja att förgifta detta. De kan lägga mängder av döda kroppar i vattnet, avföring eller använda rent gift.

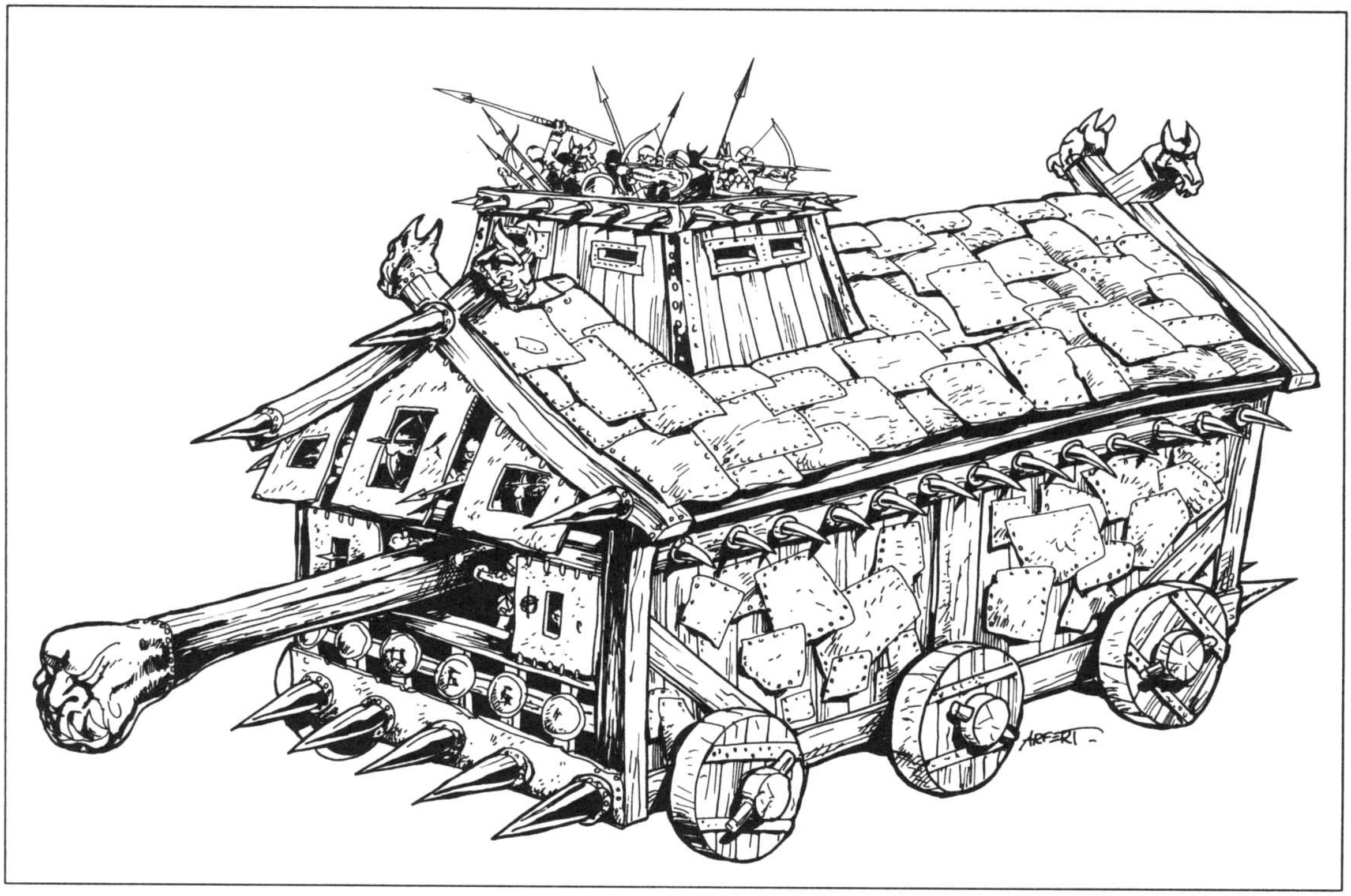
Belägringsmaskiner

Orcherna har ingen vidare välutvecklad teknologi på belägringsmaskinernas område, utan ofta använder de sådant som de lyckats erövra från andra raser. Enkla typer av slungor och projektilvapen kan de dock producera själva och används av de välorganiserade klanerna, Dessa bombarderar oavbrutet fiendeställningarna tills dess maskinerna blir obrukbara eller fienden är förintad. Eld, sten och döda kroppar slungas in i det belägrade området, och effekten av en sådan projektilattack är sällan vacker att skåda.

Det sker inte ofta, men ibland bygger orcherna regelrätta belägringstorn och steghus för att ta sig över murarna. Portabla skydd för att skydda murbräckornas arbete kan konstrueras och föras på plats. En god härförare avsätter stora styrkor på att skydda alla belägringsmaskiner och att hålla fienden borta från bräckarna. Huruvida inbrytningsförsöken lyckas eller ej kan vara helt avgörande för stridens utgång. För att stärka sina egna krigares moral och ingjuta skräck hos de belägrade låter orcherna ofta fästa levande och döda fiender på pålar väl synliga runt om den belägrade platsen. De låter alltid fästa troféer från tidigare strider och stamfanor så att fienden skall känna belägrarnas kraft och krigsvana. Att underskatta orchernas förmåga att besegra en fiende har lett till mer än ett nederlag för de belägrade. När dessa svartfolkens dominanta ras får för sig att genomföra något kan de vara nog så svåra att sätta stopp för.

SVAGA PUNKTER

En god härförare eller ett duktigt befäl som har orcher till fiender vet att nyttja deras svagheter. Genom att splittra upp dem i små enheter och krossa dessa var för



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

sig med sin egen huvudstyrka kan han tillfoga dem stor skada. Decimerade eller ensamma orcher fungerar inte lika bra som de fungerar i en stark grupp. Oförmågan att inta försvarsposition och att försvara sig under reträtt hör till de stora svagheter som orcherna uppvisar. Ett anfall riktat mot en för ögonblicket passiv orchgrupp kan slå mycket väl ut. Genom att utföra anfallet i dagsljus eller genom att driva ut orcherna i ljuset kan man vinna en fördelaktig position. En segerrusig orchhord ställer gärna till med en orgie. Under dessa festligheter kan en eftersläntrande fiendetrupp slå till mot de ouppmärksamma orcherna.

Orchers spanare kan även utnyttjas av fienden. Genom att utföra skenmanövrer och genom att bygga atrapper av trupper kan man fullkomligt bryta sönder orchernas bild av fienden då spanarna kommer att rapportera i sådan omfattning och om så stora ting att tolkningarna av rapporterna blir felaktiga.

YROOGH — ORCHISKA KOMMANDOTRUPPER

Alla härförare har behov av att med hjälp av små grupper uträtta ting bakom fiendens linjer eller i fiendeland. Det kan röra sig om sabotageuppdrag, införskaffandet av information och förberedelser för en kommande offensiv. Orcher utgör inget undantag i detta fall. De har ett eget ord för dessa små sabotagekommandon, yroogh. Ett yroogh består ofta av krigare med stor erfarenhet eller speciella kunskaper. Genom att sätta samman gruppens medlemmar så att alla har olika funktioner inom gruppen görs vart kommando mer effektivt. Härjare och bärsärkar ingår ofta i dessa grupper för att kunna skydda de mindre krigarna och spanarna. Vid sabotageuppdrag tar orcherna gärna hjälp av sina allierade, t. ex. används resarna med sin ofantliga styrka eller alfernas ulvryttare vars snabbhet och rörlighet stundtals är oöverträffad gärna när ett yroogh sätts samman. Om en grupp arbetat tillsammans länge eller utfört ett uppdrag väl så händer det ofta att gruppen övergår till att bli en permanent sammanslutning och blir en egen grupp inom en stam eller direkt under en klan.

Ett kommando består av ca 4–15 krigare. De arbetar förhållandevis självständigt och har ofta en medlem med starka ledaregenskaper. Ett yroogh klarar ofta av svåra uppgifter eftersom de kunskapsmässigt och erfarenhetsmässigt höjer sig över massan.

Dessa små grupper vars uppgift är att handla i tysthet kan utveckla primitiva teckenspråk som är unika för den egna gruppen och svårtolkade för utomstående.

Om spelledaren önskar ha ett yroogh bestående av SLP:n bör han framställa den som en ganska effektiv och vältrimmad grupp. Inget förbjuder emellertid att denna grupp har sina fel och brister. Hierarkin tillåter vart yroogh att inneha ett eget banér och lägga sig till med egna kännetecken och symboler. Yroogher håller sig ofta på sin egen kant och blandar sig ogärna med den övriga gruppen.

Inom en stor hord eller större stam kan det finnas ett eller flera yroogher av fast karaktär.

UT UR TORNDÖRREN kom den mindre av de två orcherna flygande som en projektil. Bakom honom gick Shagrat, en högvuxen orch med så långa armar att de nådde ända ner i marken när han gick böjd. Men hans ena arm hängde slak ned och tycktes blöda, den andra kramade om ett stort svart bylte. Sam som stod gömd bakom trappdörren fångade i det röda skenet en glimt av hans ondskefulla ansikte då han gick förbi. Det var uppslitsat som av klösande tigerklor och översmort med blod; dräglet dröp från hans utskjutande huggbetar och käften morrade som på ett vilt djur.

Så långt Sam kunde se jagade Shagrat Snaga runt runt taket, tills den lille lyckades ducka och överlista honom och med ett tjut pilade tillbaka in i tornet och försvann. Då stannade Shagrat. Från östra dörren kunde Sam se honom stå vid bröstvärnsmuren, där han flåsade tungt medan hans vänstra rovdjurshand svagt knöts och öppnades igen i ett i ett. Han lade ner byltet på gården och drog med högra klohanden en lång röd kniv, som han först spottade på. Så gick han fram till parapeten, lutade sig ut och såg ner över den yttre borggården djupt därunder. Två gånger hojtade han, men inget svar följde.

Medan Shagrat stod lutad över bröstvärnet med ryggen mot takkupolen, såg Sam plötsligt till sin förvåning att en av de döda kropparna plötsligt började röra på sig. Den krälade framåt, stack ut klorna och grep efter byltet. Så stapplade odjuret på fötter. I ena handen höll han ett bredbladigt spjut med avbrutet skaft. Han lyfte det till dödande hugg, men just då råkade en väsning bana sig väg över monstrets gula tänder, en flämtning antingen av smärta eller hat. Kvick som en orm hoppade Shagrat åt sidan, snurrade runt och begrov sin kniv ända till skaftet i sin fiendes hals.

— Fick du där, Gorbag! skrek han. Inte riktigt död än, vad? lugn du, jag skall utföra jobbet nu! Och så rusade han på den fallna kroppen och stampade och trampade den i vilt raseri medan han ideligen lutade sig ner och högg och skar och slitsade med kniven. Äntligen nöjd kastade han tillbaka huvudet och utstötte ett fasansfullt gurglande läte av triumf och segerfröjd. Så slickade han kniven och stack in den mellan huggbetarna medan han tog upp byltet och rusade mot den närbelägna trappdörren."

— Sagan om konungens återkomst

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RELIGION

SVARTFOLKENS TRO på de högre makterna och dessas läror är mycket ostrukturerade. De har inget eget skriftspråk och de är dessutom usla på att muntligt återberätta komplicerade historier. Detta har lett till att sådana ting som gudar och kulter inte kommit att dominera dem i samma grad som de civiliserade raserna.

De fragment av svartfolkens skapelseberättelse som överlevt århundraden av muntlig misshandel kom att tjäna som grund för de kaotiska kulter och religioner som för några tusen år sedan började ta sin form. Beroende på de olika svartfolksrasernas intelligens och psykiska kapacitet skapades olika synsätt och förhållanden gentemot gudarna. Bland orcherna var det ett fåtal utmärkande individer som med sin något högre insikt och intelligens såg fördelarna med en religion och dyrkandet av gudar. En religion behöver språkrör som sprider kunskap om den, och de som gör detta har makt och kan ofta påvisa att denna makt härrör från gudarna. De insiktsfulla orcherna såg personliga vinster i detta och sålunda gav de sig i kast med att ikläda sig rollen som gudarnas sändebud. Med hjälp av grovhuggna tecken och ett mycket förenklat mänskligt skriftspråk nedtecknades gudarnas vilja. Enkla kulter, ritualer och religiösa anhängare blev allt vanligare i de mer välorganiserade stammarna.

SKAPELSEN

Ingen vet helt säkert när svartfolken kom till världen. En mängd katastrofer hade skakat världen och mycket liv hade gått till spillo. Alla intelligenta varelser var döda. Gudarna hade raderat bort det tidigare, ett misslyckande enligt deras syn, för att starta om på nytt.

Så kom människan kom, guden Terra skapade dvärgarnas urfader, Moder jord skapade alverna och andra varelser framträdde och många fler med dessa. De stora gudarna skapade nytt intelligent liv. De fick världen att förvalta, nyttja och bygga upp igen efter de många katastrofernas år. Det var en tid av nyfikenhet och stor glädje, både för Altors nya invånare och gudarna själva. Men alla var inte nöjda.

Guden Raukkchim, herre över vapenkonsterna och striderna, var inte nöjd. Raukkchim hade själv skapat en avbild att besitta världen tillsammans med de andra gudarnas barn, men de andra hade smädat hans verk och guden själv. Ty även gudar kan vara som små elaka barn. Raukkchim krossade sitt verk, sina barn, och gömde sig för att gräma sig. Raukkchim glömdes snabbt bort av de andra stora gudarna men han var inte helt bortglömd, sju lägre gudar kom fortfarande ihåg honom. Dessa lägre gudar var Ogrok, Ylkaur den svarte, Baawk ulvtämjare, Weltauk den svage, Kraukh, Rekkaumer samt Graawk den listige. Då endast de högre gudarna hade förmågan att skapa nytt liv försökte dessa lägre gudar att få Raukkchim att glömma det tidigare och skapa på nytt.

Dessa lägre gudar lyckades få Raukkchim att återskapa, men nu var dennes skapelseglöd befläckad och härjad av frätande hat mot de andra gudarna. Raukkchims skapelse var skön att skåda när den stod färdig. Raukkchim hade noga iakttagit de andra gudarnas skapelser för att undvika deras misstag och göra sin skapelse bättre, starkare och mer värdig. Den första skapade varelsen fick namnet 'raukk'. Ingen skulle skratta åt Raukkchim igen.

Ingen skrattade åt Raukkchims skapelse utan alla gudar förundrades över den skönhet varelsen utstrålade. Detta var Raukkchims stora ögonblick. Den skapade rasen fick samma namn som urfadern och gavs plats i världens kretsar. Alla var nöjda.

Men raukk hade svårt att anpassa sig, i deras ådror brann stridens brinnande eld och i deras hjärtan frätte ett frätande hat mot alla andra. Raukk startade flera krig och sådde flera tvister mellan de olika folkslagen och här fick krigen mellan alver och dvärgar sitt ursprung. Raukk krossade allt motstånd och vann lysande segrar men var aldrig nöjda. Återigen verkade det som om gudarna fått en styggelse på halsen och de befallde Raukkchim att förstöra sin skapelse, döda sina barn. Raukkchim kunde inte förmå sig att göra detta utan överlät detta på de andra gudarna. Förtvivlad av sorg gav sig Raukkchim iväg på en lång resa ut i oändligheten. Raukk var nu borta, förintade.

Nej, inte riktigt, det är först nu som svartfolkens historia börjar på riktigt. När Raukkchim gav sig iväg hade hans tjänare, de sju lägre gudarna, gömt undan många raukker på hemliga ställen. Sålunda undkom raukken en fullkomlig förintelse. De lägre gudarna höll rådslag om vad som nu skulle hända och under detta hetsiga och minst sagt våldsamma möte blev de sju lägre gudarna oeniga, både om vem som skulle axla Raukkchims titel som högre gud och vad som skulle ske med raukken. Det hela slutade med att varje gud utnämnde sig till övergud och tog några av Raukkchims barn för att kalla dem sina egna. Detta skedde utan större stridigheter då man ville hålla allt hemligt för de andra gudarna som de fruktade stort. Gudarna Ylkaur och Kraukh beslöt sig att samarbeta som övergud då deras åsikter i stort var mycket lika.

De lägre gudarna tog sin tillflykt långt från varandra, ty de litade inte riktigt på sin nästa, och började ett arbete med att forma raukken till sin avbild, till att bli deras barn.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Weltauk den svage var först med sin avbild, en ynklig liten varelse som grovhänt skyfflats ihop av en ovan skapare. Weltauk hade inte åstadkommit ett mästerverk men var mäkta nöjd över sig själv. Hans barn kom senare att kallas svartnissar.

Ogrok som själv var mycket stor skapade sig en avbild ur raukk. En varelse som kompenserade vad den saknade i fantasi och tänkande med en imponerande kroppsbyggnad och muskler. Ogrok kände sig nöjd. Hans barn kom för människorna att bli kända som resar, på grund av deras resliga kroppsbyggnad.

Baawk vargtämjaren skapade om raukk till små smidiga varelser som kunde rida hans vargar. Han gjorde dem små fast större än Weltauks skapelse, ihärdiga och tåliga som Ogroks skapelse fast mindre och svagare. Baawk var nöjd. Han ansåg att de i mycket var alvernas jämlikar och de kom senare att bli kända över hela världen under namnet svartalfer.

Rekkaumer skapade ett stort och tåligt släkte som han genast döpte till troell. Det var i sanning en anskrämlig varelse men det var även Rekkaumer och han var nöjd med sin avbild. Han var så nöjd att han skapade nya, alla olika på något sätt.

Gudarna Ylkaur den svarte och Kraukh började att samarbeta på att skapa en krigarras, både uthålliga och starka, smidiga och snabba. Men när skapelsen nästan var klar ville Ylkaur ha varelsen större och starkare och Kraukh ville ha den mindre och smidigare. Ylkaur ville att den skulle ha hans karaktärsdrag och Kraukh ville detsamma. Det hela slutade i ett stort bråk och de två gudarna tog var sin nästan färdig varelse och avslutade arbetet var för sig. De två varelserna blev därav olika men hade mycket gemensamt. Ylkaur var nöjd och tyckte hans varelse var bättre än Kraukhs. Kraukh tyckte naturligtvis lika. Bägge skapelserna kom senare av människorna att kallas för orcher.

Graawk den listige hade väntat till sist för att iakttaga vad de andra gudarna gjorde med raukk. Han såg vilka misstag de gjorde och vad de gjorde bra. Graawk iakttog även de andra gudarnas raser och började slutligen på sitt skapelsearbete. Av raukk skapade han en varelse som var liten, smidig, tålig och — framför allt — smart. Graawk den listige var nöjd med sin skapelse. De kom att i legenderna bli omnämnda som vättar.

Ur Raukkchims skapelse raukk hade de lägre gudarna skapat sju nya varelser.

SVARTFOLKS TROSUPPFATTNING

Svartfolken är sällan helt konsekventa i sin tro på övernaturliga väsen, utan avgudar och falska profeter är vanliga förekomster. Det är dock inte alltid helt enkelt att skilja på riktiga gudar och bedragare. Svartfolken är genomgående mycket obildade och känner oftast inte ens till de mest grundläggande teserna för sin egen religion, i den mån det finns några. Om de stöter på något de inte riktigt kan förklara med hjälp av sin kortsiktiga logik är det vanligt att de tolkar detta som ett tecken från gudarna. Alla svartfolk är nämligen ytterst skrockfulla och det är lika självklart att det finns gudar och andar som att de själva finns till.

Den starka egoism som bor hos svartfolken gör emellertid att de ofta inte är särskilt fanatiska i sin tro och de har sällan några större problem att byta gudar och livsåskådning.

Svartfolkens övernaturliga föreställningar och tro på gudar gör att de ganska enkelt kan föras bakom ljuset. Det finns mer än ett exempel på hur stammar börjat dyrka något som de varit fullkomlig övertygade om varit en gud, eller åtminstone en manifestation av en gud. Det finns flera exempel på att demoner som tagit sig in i den mänskliga dimensionen eller sluppit ut ur någon demonologs grepp har hittat bundsförvanter hos svartfolken, som sett dessa som levande gudar. Grupper av svartfolk som slutit sig till sådana religiösa snedspår kan ofta bli farliga för sin omgivning, betydligt farligare än demonen själv. Även 'vanliga' magiker kan lätt ta svartfolk i sin tjänst. De ikläder sig då gärna skepnaden av gud eller gudars ombud. På så vis kan de med stor säkerhet räkna med att svartfolken skall sluta sig till dem.

Svartfolken har det gemensamt att de är känslostyrda naturer. Det är därför lätt för en tillräckligt 'övernaturlig' varelse att bygga upp deras självkänsla och stridsmoral på ett sådant vis att de blir rent dödsföraktande i sina handlingar.

Svartnissar är extremt godtrogna i religiösa frågor, det har hänt att de gett sig hän att dyrka gamla stubbar, underligt formade stenar eller intelligenta varelser som påstått sig vara gudar. Somliga svartfok ser alver som gudar, d. v. s. illasinnade gudar som vill svartfolken ont. Därför finns det inga moraliska hinder för att slå ihjäl dessa gudar.

DEN EVIGE VANDRAREN

Få legender inom svartfolkens knapphändiga gudasagor har påverkat dessa rasers liv så mycket som den om den gamle och mäktige överguden Raukkchim — Den evige vandraren. Legenden är fåordig men dess inbörd desto tydligare. När den mäktige Raukkchim förstörde Raukk och gav sig av lovade han att återvända när lång tid gått.

Gudens makt och hans väntade återkomst har fått svartfolken att frukta för sina liv. De är ju endast förvridna former av vad guden en gång skapat. Om guden upptäcker det när han kommer tillbaka är risken för att han utplånar alla svartfolk uppenbar.

Den kultliknande åskådning som formats runt Raukkchim är förvånansvärt underdånig. Att kalla det för en religion är inte riktigt att göra den rättvisa. Den skiljer sig mycket mellan de olika raserna. Kultens enda

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

tes är att vara guden underdånig i förhoppning om att guden då skall skona ens liv vid sin återkomst. Somliga raser, såsom orcher, har tolkat detta med att vara guden till lags genom att anfalla alla andra livsformer för att bevisa sin egen värdighet. Stillsamma bergstroll offrar mat och stenar till guden och bedriver en betydligt lugnare dyrkan.

Alla svartfolksraser är medvetna om gudens återkomst och fruktar den. Trots att de tillber andra gudar kan de ibland skänka ett offer till Raukkchim som ett slags försäkring mot att slippa utplånas vid en eventuell återkomst. Gudens namn kan ibland användas som en svordom eller ett hot.

Gudens monolit

Legenderna omtalar att den evige vandraren under sin tid som skapande gud placerade ett tecken och ett bevis för sin existens hos sina skapelser. Denna påminnelse om gudens närvaro hade formen av en väldig svart stenmonolit. Genom denna stenstod kanaliserade guden sin kraft och hans tjänare kunde via detta tecken kommunicera med sin skapare vid gynnsamma tillfällen. När Raukkchim i sitt vredesmod lämnade världen och slungade sig ut i oändligheten splittrades dock monoliten i tre delar. Monoliten blev obrukbar och kunde inte längre användas för sitt syfte.

Legenderna omtalar vidare att två av monolitens delar fördes bort från den plats där monoliten en gång stått. De två svarta stenblocken placerades på undangömda platser och doldes väl. Den tredje delen var fast rotad i den jord som den placerats på och står alltjämt på sin ursprungliga plats. Det var gudarna Kraukh och Ylkaurs tjänare som förde bort monolitdelarna ty de lägre gudarna fruktade att tron på den evige vandraren skulle växa sig stark igen. Detta kunde leda till att anhängare till Raukkchim i en avlägsen framtid skulle återställa monoliten i sitt ursprungliga skick.

Legenden förtäljer att om monolitens tre delar åter bildar gudens tecken kommer gudens återkomst att påbörjas. Av rädsla för detta har de två gudarna alltsedan dess vakat över de två gömda delarna.

YLKAURS KULT

Ylkorcherna kom av naturliga skäl att skapa sin religion runt sin svarte skapare, Ylkaur. Denne ondeskefulle och bistre guds väsen färgade av sig på den kult som bildades runt denne. Ett litet men hårdfört prästerskap tog sig an att sprida läran och ge kulten makt. De baserade sina egna positioner som präster genom att påstå att självaste Ylkaur utsett dem, eftersom det enda som ylkorcherna verkligen fruktade, förutom "Den evige vandraren", var deras egen gud. Kulten kunde därför ges en fast struktur, vilket gjorde att den kunde växa sig stark eftersom orcherna fogade sig då de inte hade för avsikt att reta sin vrånge gud.

Struktur och hierarki

Ylkaurs kult har ett svart klot med svarta eldsflammor som symbol. Anhängarna kan i vissa fall placera ett öga i mitten av klotet. Kultens högre ledare har ofta en sådan symbol på sitt standar och dennes eventuella krigare har den placerad på sina sköldar och bröstplåtar. Klotet representerar den brinnade världen, färgen symboliserar Ylkaurs kommande regi; ögat tycks inte ha någon funktion i sig — en mycket talande bild av kultens mål och strävanden.

Stammarnas benmän bildar en form av prästerskap. Prästerskapet har starka band till de egna orchstammarnas ledare och de påverkar ofta deras beslut och agerande. I de stammar som kulten har starkt fäste utövar de stor makt och är en faktor som ledarna och stammedlemarna måste ta hänsyn till, ty att inte hörsamma benmännens vilja vore att sätta sig upp emot Ylkaur. Prästerskapet är krigiska och de föredrar att se stammarna i ständiga krig. Ylkaurs benmän omger sig ofta med egna krigare och en mängd medhjälpare och lärlingar. Krigarna är ofta skickliga och handplockade. Kulten håller sig med egna fanor, banér och bärare till dessa.

Oraklet

Gudens budskap och vilja förmedlas genom ett orakel som har en benmans ställning inom kulten. Oraklet har noga utvalts för denna uppgift och dess budskap är ställt utom allt tvivel. Då oraklet ofta lämnar sina utlåtanden under rus och drogat tillstånd kan de vara något kryptiska och inbjuder lätt till fria tolkningar. Benmännen brukar tolka budskapet på det vis de anser vara det riktiga, d. v. s. passar deras egna syften bäst. Oraklets kraft och förmåga brukar användas av orchledarna då de vill rådfråga om framtiden och kommande krig. De svar som ledarna får har sällan något med den egentliga framtiden att göra utan rör mera benmännens egna önskemål rörande stammens framtid.

Oraklets verkliga tillförlitilighet varierar. Ylkaur kan ibland visa sig för oraklet och ge råd eller anvisningar. Men överlag är oraklets syner endast effekter av drogruset och ritualernas suggestion.

Det är ca 50% chans att oraklet får en syn eller något liknande. SL kan själv avgöra hurvida oraklet lyckas med sin uppgift eller ej. SL kan själv skapa syner och tolkningar som framkommer under ritualen. (Benmännens tolkningar är ofta enkla och leder oftast till olika våldsdåd eller rena krigshandligar.) Om inspirationen saknas eller om SL snabbt måste använda sig av oraklet kan lathunden på nästa sida vara till hjälp. Man slår ett separat slag för synen och ett för tolkningen. Detta ger möjlighet till olika variationer och visar att synen och tolkningen *egentligen* inte har något samband, även om de i bland kan ha det. Tolkningen av synen är inget som man slaviskt behöver följa. Synerna är ofta fragmentariska och osammanhängande. Om SL anser att synen är för knapphändig kan han slå ihop flera syner.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

1T10 Syn

1 "Brinnande fält, förkolnade skogar... älvfolk som flyr en brandhärd... skogsalver som sörjer döda orcher..."

2 "Månar, himlakroppar i rörelse, Ylkaurs tre splittrade kroppshyddor sittandes på en monolit..."

3 "En dvärg räcker ut sin tunga, en halvlängdsman dricker vin, små fiskar som plockar bär... en satyr i solnedgång, älvor som dansar ringdans i en orchgrotta "

4 "I en blodröd vapensmedja står Ylkaur och slår med en väldig hammare på ett metallstycke som håller på att formas till ett mäktigt vapen. "

5 "Dödskallar, dödskallar, dödskallar, dödskallar, dödskall..."

6 "Vilka färger, ooh, vilka färger.. ser ni,.. vilka färger..."

7 "Städer som brinner... allt brinner... fält och åkrar skövlade... krigets dån och vapenslammer... himlen färgas gul av eldarna... marken är svart av sotflagor..."

8 "Huuh... jag mår illa... oohh, släpp ned mig..."

9 "Yxor som slaktar kreatur... Blodet forsar... en väldig orgie med yxor instängda i stora hängande burar av dvärgben..."

10 Ylkaurs svarta måne lyser över alla riken, gudens fana vajar över var borg. Ylkerna härskar över allt!"

1T10 Tolkning

1 (Tolkaren kan inte förstå synen men visar inte detta utan tolkar fritt efter eget behag.) Vi... öh... skall... hrrm... föra... KRIG!!

2 Ett mycket ärorikt fälttåg skall påbörjas mot alvers rike.

3 Sammankalla alla klanens stammar för att hålla en rituell mässa till Ylkaurs ära!

4 Den svarte guden är vred. Ylkaur kräver att hans undersåtar drar ut i strid för att bringa ära åt hans namn.

5 Dvärgarnas blotta existens har retat den vrånge guden. För att stävja Ylkaurs vrede måste klanen sammankallas och dra i fält mot närmsta dvärgrike.

6 Guden har huvudvärk. Alla måste vara tysta. De som väsnas måste "tystas" tills dess guden repat sig, annars är det risk för att guden i sin ilska materaliserar sig och tar hämnd på alla i närheten av sig. ("Huvudvärken" varar i 1T20 timmar.)

7 Alvernas äckliga träd och blommar har retat guden tillräckligt! Ylkaur vill gärna att hans stammar slår sönder alla alvskogar de finner och bränner alla ängar och trädgårdar som de påträffar.

8 En orgie måste hållas till gudens ära. Alla ylkstammar inom en dagsmarsch avstånd skall kallas till "festen". (Orgien pågår i 1T4 dagar.)

9 Människorna har ingen respekt för ylker!!! De måste lära sig en läxa! Guden kräver att hans folks ära återupprättas genom att klanen dras samman och genom ett obarmhärtigt fälttåg bränner de närmsta städerna och människoboningarna

10 Ylkaur är uttråkad, Guden vill underhållas Stammen måste hålla en rejäl blodsgång. Alla som kan skall delta för att roa guden.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kultplatser och tempel

Kulten är beroende av kultplatser och vissa attribut för att kunna utföra sina ritualer. Där orcherna byggt fasta bosättningar har prästerskapet låtit uppföra kultplatser, primitiva tempel, åt guden. En huvudsal där ritualerna äger rum är centralpunkten. Salen är ofta hög i tak och gudens svarta banér hänger längs vägarna. En manshög upphöjning tjänar som skådeplats för benmännen när de leder ritualen. Den är att betrakta som helig och obehöriga orcher får ej vidröra dess golv. Väldiga trummor är placerade längs salens långsidor och några finns placerade uppe på benmännens terass. En väldig kittel placeras vid ritualer mitt på upphöjningen ovanför en nedsänkt eldstad. I taket, ovanför denna, finns kraftiga metallringar fästade. Replängder löper genom dem och när ritualerna tar sin början hängs oraklet upp i dessa. Oraklet kommer då att hänga rakt ovanför kitteln. Själva templet består ofta av några inre rum där benmännen håller till och där heliga föremål och skrifter förvaras. Vaktrum, enkla vaktposteringar och sovsalar för kultens egna krigare brukar också ligga insprängda i templet. En del större tempel håller sig med egna fånghållor och tortyrkammare.

Ritualer

Ylkaurs kult lägger stor vikt vid ritualerna. De mässliknande sammankomsterna är ofta fascinerande och mörka skådespel. Att läsa religiösa skrifter för orcherna vore lönlöst, koncentrationen skulle snabbt lämna dem och förstöra all möjlighet att förkunna gudens budskap. Ritulerna inriktar sig därför på att suggestera horderna och att trollbinda dem.

Ritualerna hålls alltid om natten eller i grottors mörker. De inledds med att trumslagarna börjar trumma monotona rytmer som under ritualens lopp stegrar sig. Eldar och facklor tänds runt om i salen. Rökelser och örter slängs på eldarna och sprider illaluktande dofter och rökdimmor som vid längre inandning ger ett drogrus. Benmännen kommer så in mässandes gudens och kultens namn. Kultkrigarna för in oraklet binder denne och hissar upp dennes fötter mot taket så att huvudet hänger ovanför kitteln. Starka droger blandas ned i kitteln vars vatten redan kokar. Ångorna stiger sålunda upp till oraklet som andas in dem. Benmännen hetsar krigarna genom att öka trummornas dån och slagens intensitet och med olika typer av tillrop. Stammens eller klanens stridsrop används för att elda upp horden och de höjer sina vapen mot taket. Oraklet kommer att tala så snart drogerna har gjort sin verkan och ritualen suggesterat dess medvetande till en djup trans. Benmänen tolkar sedan budskapet som oraklet förmedlar och de samlade orcherna visar sin upphetsning genom vapenskrammel.

Ju längre ritualen pågår, desto högre blir stämningen. Orcher kan falla in i transliknande tillstånd och en form av primitiv dans tar ofta sin form. Orcherna rör sig på stället till trummornas dån och skriker stridsrop och groteska ord. När hela massan stampar i golvet och skriken, skramlet och trummorna bildar en massiv ljudmatta låter ceremoniförättarna ofta orchernas ledare träda upp på den helgade avsatsen. Nu när ritualen nått sitt klimax försöker benmännen eller ledaren att ge horden ett budskap. Fälttåg och olika krigiska uppsåt inleds på sådana sätt.

När en klans här skall utföra en ritual finns det sällan plats i templet och de utför ritualen utomhus under natten. Portabla religösa föremål används under dessa mässor. Benmännens prästerskap följer ofta med ut i strid och de har egna tält och deras krigare och assistenter för med sig all nödvändig utrustning. Det skådespel som en hel klans ritual utgör är oerhört suggestiv och skrämmande. Den styrka och den stridsmoral orcherna bär inom sig efter en sådan ceremoni kan vara svår att knäcka.

Budskap och mål

Ylkaurs kult är en ond kult, en religion med destruktiva förtecken, en styggelse i de andra rasernas ögon. Religionen har fem grundteser som dess utövare har att rätta sig efter.

1 Ylkaur är den störste, den ende guden.
2 Ylkaurs vilja är lag, Ylkaur är lagen.
3 Prästerskapet företräder Ylkaurs makt bland de dödliga.
4 Alla som inte dyrkar Ylkaur måste dö.
5 Att dö för Ylkaur är ärofullt, den som dör med hans namn mellan tänderna kommer till Ylkaurs rike.

Kultens syn på livet efter döden är vagt. Den som dör i strid kommer att få möta guden. Somliga benmän hävdar att Ylkaur stitter på en hög monolit på Lunorghs baksida och håller hov med sina döda krigare. Den som dör på annat sätt har kulten ingen klar uppfattning om vad som sker med. Orchernas förmåga att utveckla en komplicerad teologi sträcker sig inte så långt. Ylkaur tar inte någon större notis om sin undersåtar men kan ibland skänka de mest fanatiska dyrkarna en tanke. Om den mörke guden någon gång bemödar sig med att ge någon undersåte en gudagåva kan SL nyttja följande tabell eller själv avgöra vad gåvan bestått i.

Gudagåvor

1T4	Gudagåva
1	Orakel. Den utvalde kan mottaga gudens budskap i en något ostrukturerad form. Det är emellertid inte ofta guden förmedlar något budskap.
2	Skräckaura. Den utvalde får Skräckslå 5/—.
3	Härjare. Den utvalde blir automatiskt en härjare. Om RPn redan är en härjare får denne slå ett nytt slag på tabellen.
4	Gudaöga. Den utvalde blir en del av gudens förlängda sinne. Allt som uppfattas av den dödliga varelsen upplever också Ylkaur. Guden kommer att ta speciell hänsyn till att hålla sitt "organ" vid liv. SL får avgöra hur denna hänsyn yttrar sig.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Storbenmän

Kulten har alltid en storbenman, en benman som står över de andra och har störst makt. Denne är en person som ingen av de stora hövdingarna vill reta i onödan. Storbenmännens makt är oerhört stor men de har aldrig lyckats med att ena alla ylkorcher trots att de alla har samma religion. Detta har alltid varit ett primärt mål för kulten. Det vore ödesdigert för världen om de någon gång mästrade att genomföra detta. Ylkerna skulle då kunna växa till en oerhört farlig och aggresiv grupp.

BAAWK — VARGGUDEN

Svartalfernas gud Baawk avbildas som en jättelik varg eller en ulv. Baawk är en gud som erhåller stor respekt hos sina undersåtar, svartalferna. De är övertygade om att deras gud verkar genom deras allierade, de fyrbenta bröderna. Svartalfernas benmän iklär sig därför varg– eller ulvskinn och de ben de använder sig av i sitt utövande är alla tagna från deras allierades skelett. Baawk är en slug gud med dunkla avsikter. Huruvida han är ond eller bara en skojare är omöjligt att säga. Stundtals är han inställsam och i nästa ögonblick är hans vrede hemsk.

Kultens ritualer och seder

Baawks undersåtar, svartalferna, är ett jämförelsevis disciplinerat folkslag. De har en stark samhörighetskänsla och de respekterar endast sina egna ledare och förkastar ofta andra stammars och rasers auktoriteter. Svartalfernas benmän har en särställning bland de sina. De leder ofta indirekt stammarna och de spelar en mycket viktig roll vid alla beslut som rör, för stammen, viktiga frågor. Kultens ritualer är ofta enkla och okomplicerade till sin form. Benmännen utför en kallan av Baawk och ber denne om olika tjänster eller gärningar. Dessa önskningar om gudens hjälp brukar röra sig om krigslycka, stammens väl, nya kullar av ulvvalpar, ledsagelse mot nya ”jaktmarker” m. m. Svartalferna utför gärna ritualerna under trummors dån och under nästan orgieliknande förhållanden (se orgier under kapitlet orcher). Vid månklara nätter låter benmän gärna ritualer ske ute under bar himmel. Om ritualen blir nog suggestiv kan det ske att guden låter besättta en varg eller ulv och talar genom denne till ”de sina”. Gudens tal är mestadels substanslöst och det varken lovar eller bekräftar något av vikt.

Gudagåvor

Baawk kan stundtals skänka sina undersåtar en tanke och det händer att han blir nöjd med vad han ser. De som visats sig värdiga gudens ynnest kan i särfall delges en gudagåva. SL kan själv avgöra när ett sådant tillfälle sker. Man bör vara sparsam med att ge dessa gåvor till vanliga rollpersoner.

Gudagåvor

1T8	Gudagåva
1	Baawks tunga. Guden kan närhelst denne vill kanalisera sin röst genom dyrkarens strupe.
2	Ulvsinnen. Dyrkaren får samma högkänsliga sinnen som en ulv. Luktsinnet, smaksinnet och hörseln förbättras avsevärt.
3	Ulvtunga. Möjlighet att fritt kommunicera med de fyrbenta bröderna.
4	Ulvögon. Dyrkaren får en ulvs skarpa ögon.
5	Ulvsvans. En riktig svans växer fram på dyrkaren. Detta är en symbol och ett hierarkiskt tecken utan motstycke bland svartalferna.
6	Härjare. Dyrkaren blir härjare efter samma principer som orchers härjare.
7	Baawks sinne. Den utvalde får verka som gudens förlängda sinne. Allt som svartalfen upplever, ser, luktar och hör kan guden känna av.
8	Baawks avbild. Den utvalde förvandlas till en ulv. Alla vanliga förmågor försvinner och ersätts med ulvens. Det sinne och den tankeverksamhet individen tidigare haft består men påverkas starkt av ulvformen.

PLEHMIGONS KULT

Varak-ki, illvättarna, dyrkar med fanatisk glöd Plehmigon, demonprinsen, deras gud. Huvudtemplet ligger djupt nere i underjorden. I tempelstaden förvaras de heliga blodskrifterna och där lever den mystiske översteprästen Berook Drimeritru Dolkklo som är härskare över alla illvättar. Det är varje varak-kis högsta önskan att någon gång under sin livstid ha vallfärdat dit.

Prästerna i religionen utgörs enbart av välsignade illvättar även om inte alla välsignade blir präster. Regelbundet offras både djur och intelligenta varelser i templet. Allt i varak-kis samhälle styrs enligt de heliga skrifterna, vad man får göra och vad man inte får göra. De som inte lyder eller är tillräckligt ivriga i sin tro brukar bli offrade. Offren går så till att de utvalda kastas ned i en djup brunn vars botten inte verkar existera. I brunnens botten ska guden sitta och ta emot offren. Konstiga ljud och hemska vrål kan ibland höras ur brunnen.

Plehmigon

Ytterst lite är känt om denna demoniska varelse; de som intresserat sig för saken vet förtvivlat lite trots de årtusenden de spenderat på undersökningar. Vad man vet är att besten egentligen är något slags demonprins från en kaosvärld kallad Untroxh och att den ibland besöker den mänskliga dimensionen för att hjälpa varak-ki. Dess krafter är i stort okända förutom några få saker. Hans uppenbarelse är fasansfull att skåda och många sägs ha dött i de ögonblick de skådade den. Han lär utstråla en kraftig känsla av makt, härlighet och ondska som kan förvrida den mest oskuldsfulla ärliga varelse.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Hans namn används ofta av demonologer i deras besvärjelsekastande och det är de som egentligen vet mest om Plehmigon. En skicklig demonolog kan öppna en egen väg till den fruktansvärda kaosvärld där varak-kis härskare bor. Sättet att utföra denna ritual är utförligt beskrivet i den ökända och fruktade svartboken *Alter Dæmonica*, skriven och tecknad av Abenious Kjhutri. Boken lär endast finnas i tre exemplar, eftersom få magiker vågat kopierat den då risken är stor att en portal till kaos öppnas och mängder av små mördarkryp framanas. Detta hände trots allt den nu bortglömde mästermagikern Indremark Stutten.

Plehmigons välsignelse

Demonprinsens närvaro och förändring av varak-ki gör att vissa barn som föds välsignas med olika gåvor. Dessa barn anses av varak-ki som speciellt utvalda av guden själv och åtnjuter allas respekt och fruktan. Gemensamt för alla välsignade illvättar är grönlila lysande ögon, vassa klor och att de alltid bär den förbjudna färgen vinrött. Den färgen är nämligen speciellt helig och endast guden och hans utvalda får klä sig i den. De vassa klorna kan användas i närstrid och gör 1T6 i skada.

Spelteknisk är det 1T6% chans att en specifik illvätte ska vara välsignad och om så är fallet, slå ett slag på tabellen nedan.

1T20 Resultat

1 Illvätten välsignas med ett par stora svarta fladdermusvingar som växer ut på ryggen. Illvätten får en begränsad och något klumpig flygförmåga. Förflyttning: F8.

2 Illvätten välsignas med långa smala och mycket vassa tänder och en tillräckligt stor mun att rymma dessa. Illvätten kan bitas i närstrid och gör då 1T6 i skada.

3 Illvätten välsignas med förmågan att andas eld 1T4 gånger varje dag, ungefär som en drake. Eldkvasten når FYS antal meter och gör FYS antal poäng i skada.

4 Illvätten välsignas med en stor portion av galenskap och hur detta tar sin form avgörs av SL.

5 Illvätten välsignas med sanndrömmar och kan skåda framtiden vid gynnsamma tillfällen. Slå 1T100: 01–34 Drömmen är sann; 35–67 Den går inte att tyda; 68–00 Drömmen ljuger.

6 Illvätten välsignas med en mental störning som gör honom djupt paranoid och manisk.

7 Illvätten välsignas med enorm styrka, öka STY med 2T6 poäng.

8 Illvätten välsignas med en övernaturlig intelligens, öka INT med 2T6 poäng.

9 Illvätten välsignas med oanad viljestyrka, öka PSY med 2T6 poäng.

10 Illvätten välsignas med groteskt förvridna ansiktsdrag och får dessutom 1T20 små horn på huvudet. KAR minskas med 1T6 poäng, dock till lägst ett.

11 Illvätten välsignas med klövar istället för fötter. Förflyttningsförmågan ökas med 2 i klippig terräng.

12 Illvätten välsignas med en slumpmässigt vald fobi.

13 Illvätten välsignas med en extra arm som sitter fast på ryggen eller magen.

14 Illvätten välsignas med stora kunskaper i vapenkonst, BC i alla vapenfärdigheter baseras på STY+SMI i stället för bara den ena.

15 Illvätten välsignas med stora sår över hela kroppen. Dessa läks aldrig utan varar ständigt men inverkar inte negativt på illvättens hälsa även om KAR minskas med 1T6 antal steg. KAR kan lägst bli ett.

16 Illvätten välsignas med 1T6 extra ögon som sitter utspridda över kroppen. För varje extra öga erhålls +1 på FV i färdigheten Finna dolda ting.

17 Illvätten välsignas med en lång, smal svans som längst ut har en tagg med en giftkörtel. Stinget gör 1T2 i skada + gift (STY=PSY), CL=SMI.

18 Illvätten välsignas med en kraftig svans som slutar i 1T6+1 småsvansar.

19 Illvätten är speciellt utvald och två slag får göras på denna tabell, ignorera dock detta resultat om det kommer upp igen.

20 Illvätten välsignas med en av SL egenhändigt konstruerad välsignelse eller så väljs ett av resultaten ovan ut.

”Min vän lät mig förstå att jag skulle bli den första blekhudingen som fick bevittna den heliga månceremonin då offer sker till gudarna. Mitt i natten, månen lyste full, släpades jag ut i kylan med bundna händer och fötter till en undangömd glänta i skogen. Endast min vän och tre andra var där. Tack vare månljuset kunde jag se vad som hände skulle. Mitt i gläntan fanns ett stort kar med någon mystisk smet i som alla, även jag, smetades ned med. Luften hade en stickande lukt som troligen kom av smeten som var ljus till färgen. Utan förvarning började min vän vråla för full hals mot månen och långt i fjärran tyckte jag mig höra ett svar. Detta vrålande fortsatte ett bra tag och alla, utom jag vill säga, skrek så att saliven sprutade. Efter ett tag upptäcktes att jag inte var med riktigt och även jag tvingades skrika mig hes. Och så höll det hela på under hela natten med avbrott då och då för ny insmetning av färgsmeten, en av dem drack dessutom ur karet. Utmattad släpades jag tillbaka till mitt fängelsehem i gryningen och senare under dagen undrade min vän om även jag hade gripits av ett stort under och känt gudarnas närvaro. Jag grymtade ett jakande svar och hoppades att det var det han ville höra.”

— ur *”Den svartiska styggelsen”* av Artin Yngkir

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KORT TIDSLINJE

(Tidslinjen gäller för Ereb Altor — för mer information se Ereb Altor-boxen och Ivanhoe)

FÖRE ODO

ca 8000 Svartfolken skapas. De första kontakterna och stridigheterna mellan orcher och andra raser sker.

ca 6000 Alver, dvärgar och människor driver successivt undan undan orcher och andra svartfolk som länge provocerat och krigat med de civiliserade raserna. De olika svartfolksraserna minskar i antal och de drar sig undan från de övriga folkslagen.

ca 3400–3000 Vättarna stjäl kunskapen om metallbearbetning av dvärgarna. De säljer vidare sina stulna kunskaper till människorna vid Golwyndahavet.

ca 3000 Metallvapen av primitiv sort börjar nyttjas av övriga svartfolk. Orcherna kliver fram som krigarras.

ca 2500 De första egentliga benmännen omnämns för första gången.

ca 2350 Orcher och minotaurer slår sig ned i Kardskogarna i nordöstra Ereb.

ca 2000 Ulvarna allierar sig med svartalferna.

ca 1650 Stora mängder troll dras till Cerevals skogar och månsilvret.

ca 1500 Orcher och svartalfer organiserar sig i klaner.

ca 1000 Ylkaurs kult växer fram och den muntliga traditionen om svartfolkens skapelse tar sin form.

610 Den fredliga staden Fodorim belägras och jämnas med marken av ylkorcher. Inga överlevande påträffades och fruktansvärda scener mötte de första människorna som anlände till de rykande ruinerna.

ca 600 Enkla skrivtecken börjar nyttjas av benmän i de olika kulterna.

544 Svartalfsklanen Månulvarna bildas norr om Mörkrets berg.

ca 400 Stora mängder svartfolk, främst bergsorcher, kommer till Kardbergen i nordöstra Ereb österifrån. Ransarderna gör inget större motstånd.

ca 300 Stora svartfolksgrupper slår sig ned i Aidnebergen.

375 Ett av de största fältslagen någonsin mellan dvärgar och svartfolk utspelas i passet mellan Grynnerbergen och Cer-bergen. Området blir känt som 'dvärgastupan' och trollen och deras allierade står som segrare.

126 En stor svartfolkshär från Aidnebergen vandrar ned genom Zorakin. Stora mängder av svartfolk nedgörs när en truppstryka anfaller hertigdömet Pharynx. Svartfolkens huvudstyrka kan emellertid härja vilt på landsbygden eftersom det samlade försvaret av landet är oorganiserat. En större grupp slår sig ned i Torilskogen.

65-61 I Berendien tar halvorchen Ganthog befälet över Svarttungornas orchklan och inleder den värsta perioden av svartfolkshärjningar i landes historia.

EFTER ODO

15 Uznobs klan, en av de mäktigaste ylkorchklanerna som funnits, inringas i ett bergspass av alver och dvärgar. Klanen utplånades fullkomligt i det påföljande slaget.

50-100 Trädknäckarnas klan under ledning av blodsalven Gormowac terroriserar stora delar av Hynsolge.

110 Den brända jordens klan bildas. De delar upp norra delen av Aidnebergen mellan sig.

167 Grimg-Harukh, en mäktig bergsorchklan, krossar det forna dvärgriket Mirinohn efter fem månaders belägring och tar dess underjordiska salar i besittning.

255 En pakt sluts mellan Månulvarnas klan och Den brända jordens klan. De lovar att vara bröder och sina bröders fiende. Den efterföljande orgien som hölls i sytfe att försegla pakten pågick i sju nätter och utmynade i ett spontant fälttåg mot Klomelliens högland.

403 Stora horder av svartfolk samlas i Aidnebergen. Det svarta tornet omnämns för första gången.

405-415 Svarta Tornets horder härjar i den kardiska provinsen Goianas skogar. De nedgör det tunga rytteri som sänds efter dem i den snåriga skogen. Skogarnas alver kallar på sina bröder och andra älvfolk och de lyckas med gemensama krafter driva tillbaka svartfolken.

479 En hord utsänd från Svarta Tornet försöker övertyga Den brända jordens klan att ansluta sig till tornets härar. Klanens klobärare gör processen kort med de utsända och en rad stridigheter utbryter. Svarta Tornets svartfolk flyr tillbaka jagade av klanens många yrooghs.

484-486 Den brända jordens klan tågar mot och belägrar Svarta Tornet. Tornets försvarare står emot och klanens här återvänder upp till sitt säte i norr.

536-540 Ett mycket hårt krig rasar mellan Aidnebergens orcher (de som bekänner trohet gentemot Svarta Tornet) och Goianas alver. Orsaken är att bergsstammarna försöker etablera bosättningar i alvernas skogar. Svartfolken får dra sig tillbaka efter fem års bittra strider.

538-543 I Cereval startar de norra Cer-bergens orchklaner, främst Lejonmans-klanen och De ruttnande likens klan, krig mot slättnomaderna. Svartfolken får dessutom viss assistans av barbier. Först efter fem år lyckas cerevalierna trycka tillbaka orcherna upp i bergen. Tusentals orcher dör under återtåget, men de som klarar sig får med sig enorma krigsbyten.

546-555 Zorakin beslutar sig att en gång för alla göra upp med svartfolken i Aidnebergens södra del. De belägrar Svarta Tornet men inget resultat uppnås och människohären tvingas drar sig tillbaka.

565-572 I Ransard gör orchklanen Röda månen omfattande plundringsräder ner mot Narim. De undviker dock större strider och lyckas fly med stora byten.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

UTSEENDE

DET ÄR MYCKET VANLIGT att svartfolk smyckar sig på något sätt för att t. ex. påvisa sin tapperhet i strid, sina stora kunskaper i smide, sin skönhet, etc. Detta är snarare regel än undantag, vilket har lett till att en mängd olika utsmyckningsformer existerar. Dessa varierar dessutom från ras till ras och stam till stam men några av de mest vanliga formerna redovisas nedan. Vanligast är att smycken är av någon värdefull metall då den även kan tjäna som betalningsmedel. Saker tagna från dödade fiender tros skänka bäraren något av fiendens kraft. Många av smyckena görs eller modifieras av stammens smidesmästare.

Öronmärkning

Svartalferna har en speciell variant av utsmyckning, de tar olika sorters hål i öronen eller skär rent utav bort dem för att visa sin status. Exempelvis skärs ett litet jack i ytterörat för varje nedlagd alv och ett litet hål för varje dvärg. De mest framstående svartalfskrigarna saknar därav ytteröron.

Till skillnad från svartalferna så använder orcherna öronmärkning för att beteckna stamtillhörighet. Förutom jack i öronen stoppar de också in benbitar, hårtestar och metallstycken för att markera till vilken stam eller klan man tillhör.

Näsringar

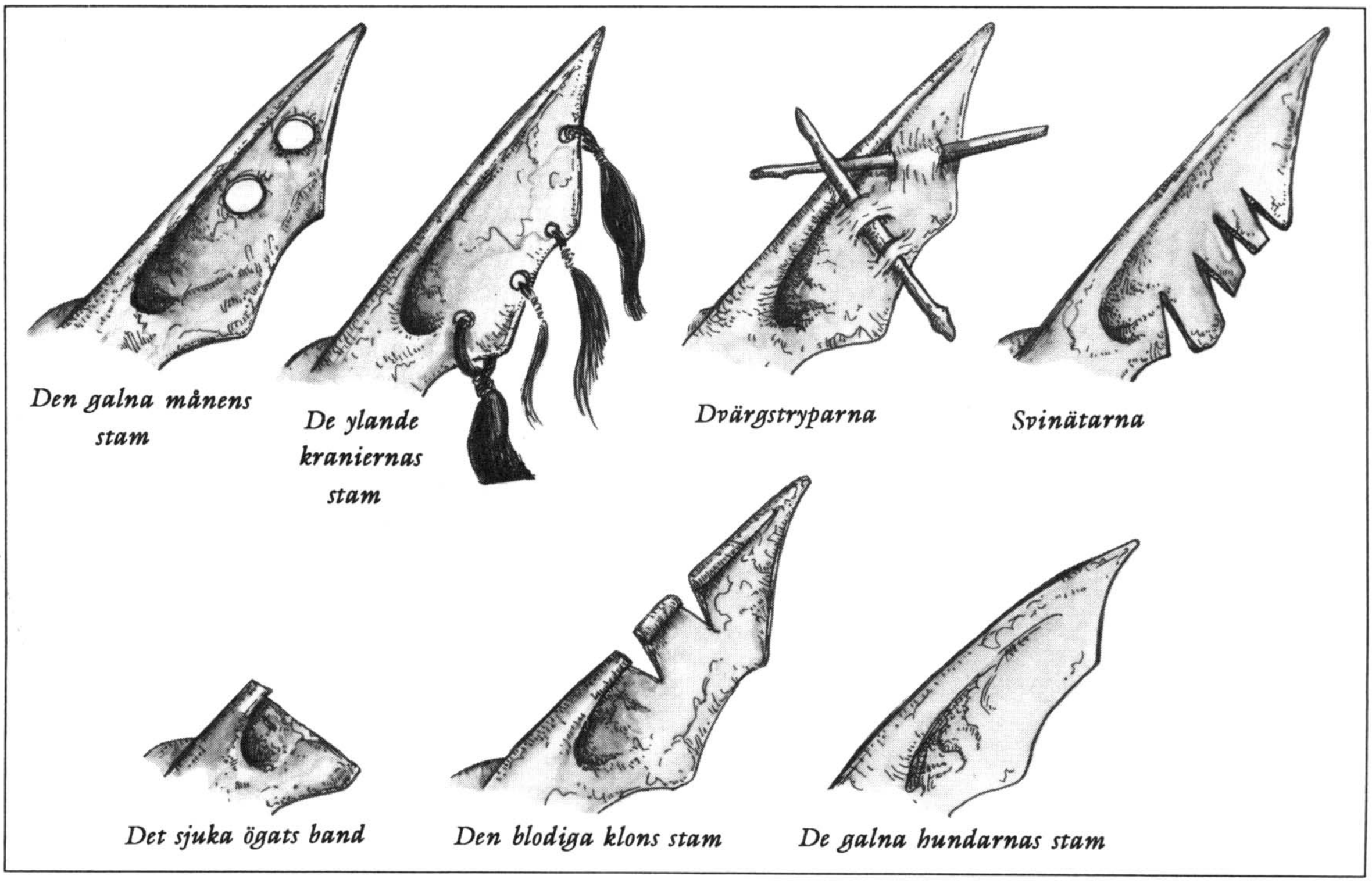
En ring fästad i näsans mellanvägg är en mycket vanlig företeelse hos resar och orcher. De största krigarorcherna brukar dessutom koppla smala kedjor från näsringen till t. ex. en öronring. Vanligare bland andra svartfolk är en ring fästad i ena näsvingen. Ringarna kommer vanligtvis från de krigsbyten framgångsrika stammar lyckas roffa åt sig och kan vara en tillböjd järnspik, en stor fingerring från en fet köpman eller ett stort armband. Allt som kan fås fast och som inte hindrar allt för mycket används.

Läppringar

En något mer ovanlig tilldragelse är ringar fästade genom en av läpparna, vanligtvis underläppen. Endast benmän och de bästa av krigarna tillåts bära dem. Dessa ringar brukar vara av högre kvalitet än näsringarna, eftersom orchen ifråga är tillräckligt mäktig för att kunna få ”godbitarna” från ett byte.

Öronringar

Öronringarna är den mest grundläggande av alla svartfolksutsmyckningar och bärs av i stort sett alla orcher, även de som inte haft så stor lycka på slagfältet. Dessa ringar kan ha alla möjliga ursprung, bara de går att hänga fast i örat.



Den galna månens stam

De ylande kraniernas stam

Dvärgstryparna

Svinätarna

Det sjuka ögats band

Den blodiga klons stam

De galna hundarnas stam

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Näsben

Det är mycket populärt bland orchiska benmän att fästa ett lämpligt ben genom näsan för att inge större respekt hos orcherna. Detta ben är mycket enkelt att få fast, benmannens lärjunge tvingar helt enkelt benet genom näsans mellanvägg med brutalt våld.

Kroppsfärger

Mycket vanligt bland t. ex. svartnissar är att måla hela kroppen i svart färg för att skrämma motståndare i strid. Benmän har för vanan att måla sig i vit färg och orcher i största allmänhet målar gärna kroppsdelar i olika färger, t. ex. rött. Vanligt är ansiktsmålningar; vissa mönster för strid och andra för fest.

Ärrmönster

Alla svartfolk respekterar en ärrad krigare och för att själv bli respekterade är det mycket vanligt att man skär sig själv med en vass kniv. Denna ritual är särskilt vanlig bland bärsärkar som rituellt skär sig innan varje strid för att hamna i ett tillstånd av outtömlig stridslust. Andra varelser än svartfolk bedöms som bättre ju fler ärr de kan uppvisa. Ju större och längre ärr desto mer imponerande.

Smycken

Vanliga smycken är halsband med en tand påträdd för varje nedlagd fiende, annars tar svartfolken helst redan existerande smycken när de plundrar och härjar.

Tatueringar

Tatueringens konstart har länge praktiserats hos svartfolken, i synnerhet hos svartalfer, illvättar och orcher.

Själva utformningen brukar vara anknuten till orchens klan eller stam, t. ex. har alla orcher i Det blodiga spjutets stam ett svart spjut inristat på svärdsarmen. Tatueringen görs vanligen av en fältskär med en vass kniv eller träbit och växtfärger. Vanliga färger är svart, grönt och blått.

FANOR OCH KRIGSTROFÉER

Orcherna har alltid haft en förkärlek för troféer och kultförmål. Troféer erövrade i strid har alltid hyllats och varit symboler för hög status i klan-hierarkin. En motståndares hjälm eller kranium hör till de finare troféer en orch kan äga.

Föremål som en fiende burit eller delar av en motståndares skelett hör till de högt ansedda ting som används som krigstroféer.

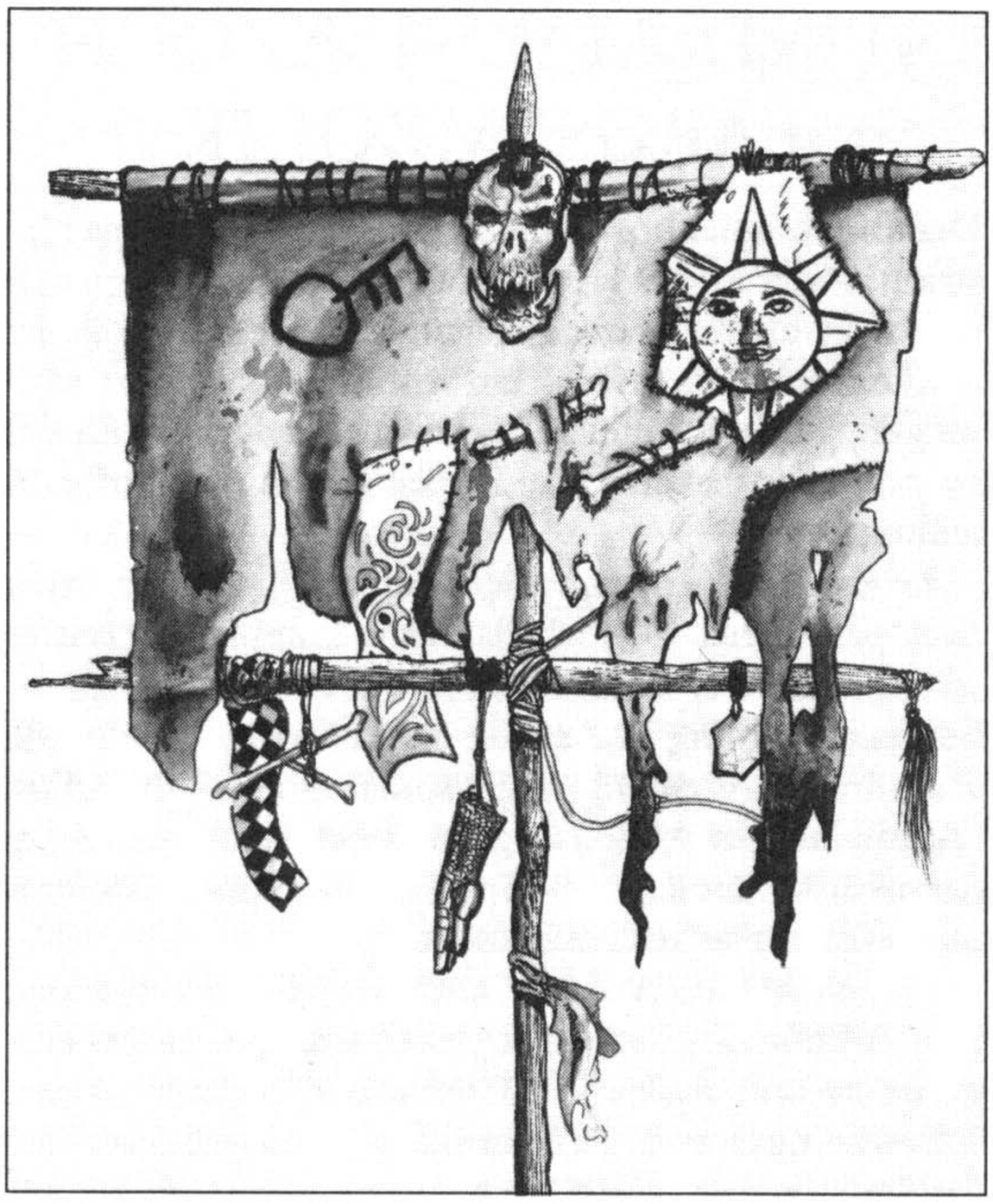
Tidigt kom orcherna att använda metoden med fästa upp sina troféer på stänger och spjut för att kunna stoltsera med de och på ett enkelt vis bära med sig dem i strid och under marsch. De kan sägas vara en primitiv version av standar.

Fanor ocn banér är en relativt modern företelse bland orcherna. Ungefär år 200-100 fO tog den första stammen upp bruket av att bära med sig en fana som stammens kännetecken. Detta spred sig till stammar med angränsande territorium och den nya sedvänjan växte i popularitet. Fanor kom att bli viktiga hierakiska kännetecken och de kom att utvecklas i fråga om utseende, färg och form. Grupper, stammar och klaner hade till en början egna fanor men orchernas vilja att utmärka sig och visa sin status ledde till att enskilda utmärkande individer skaffade sig egna fanor och då ofta en egen fanbärare. De olika grupperingarna såsom bågskyttar, spjutbärare och olika truppenheter lät skapa egna fanor, banér och symboler. Orchernas truppstyrkor kom att allt mer präglas av höjda standar och krigiska troféer. En stor orchhär är nuförtiden sålunda mäktig att skåda.

Det ändlösa vimlet av fladdrande fanor, banér och groteska krigsrtroféer är mycket imponerande även för fienden. Orchena är på grund av sin självupptagna rangskala fullt i klass med de strikt feodala arméerna i fråga om antal fanor och dylikt. Gemensamt för de olika typerna av hierarkiska kännetecken är att de ofta utformas så skrämmande som möjligt och symboliken i dem är enkel och går sällan att missförstås. Symboler som kranier, eld och vapen är mycket vanliga. Vissa orchstammar som använder sig av enkla skrifttecken kan ibland nyttja dessa under sina huvudsymboler för att ange sin status. Hur fanor skärs till, dvs vilken form de får, är ofta gemensamt för den egna stammen eller klanen. En klan kan ibland kräva att klanmärket skall ingå i de enskilda stammarnas och alla de olika individernas och gruppernas fanor.

Utformningen av krigstroféer och standar varierar från klan till klan. Gemensamt har de att föremål, ting och tyger som ingår i standaret fästs mycket noggrant. De surras och kedjas fast med nitisk glöd. Strider och hårdföra bataljer kan medföra att trofeérna annars faller sönder. Somliga trofeér är mycket gamla och det sägs att det finns kranium bland de idag existerande standaren som tillhörde de första människorna. Rustningsdetaljer

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



och metallföremål förstörs sakta men säkert men det orcherna tycks inte ta någon större notis om detta. De stänger och spjut som troféerna fästs på byts ut allt eftersom de blir gamla eller obrukbara. Att ta en fiendes standar eller trofé ses som mycket ärbart. Fiendefanor brukar lindas runt standar eller rivas itu och fästas på den egna fanan som segertecken.

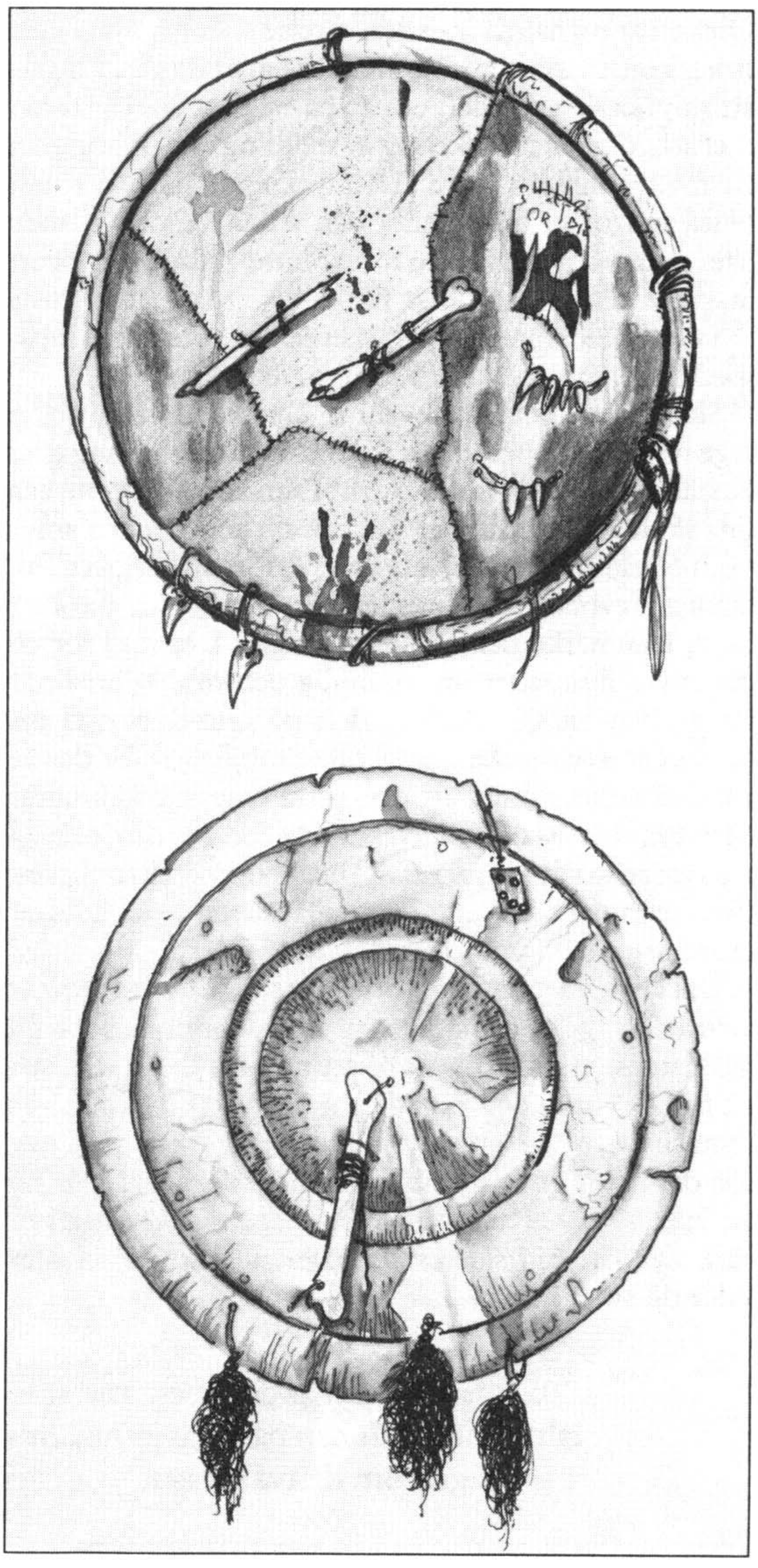
Att fästa upp fiendesköldar och bröstplåtar med heraldiska tecken på standar är brukligt. Orcherna brukar emellertid tillfoga egna tecken eller förstöra den ursprungliga symbolen med obscena "teckningar". Ylkaurs orcher har den värsta utformningen av alla standar. De använder ofta blod och avföring för att "måla" sina symboler. I spetsen för sina trupper brukar de låta sina storvuxna standarbärare föra groteska standar med fiender spetsade på långspjut. Hundhuvuden och andra djurs avhuggna skallar används fastspetsade på spjut och de byts ut endast då de faller av. Ylkorcherna visar alltid upp de mest bestaliska och obscena sidorna av sin natur i sin symbolik. Effekten som dessa "symboler" har på motståndare behöver nog knappast förklaras.

Fan– och standarbärare erhåller en speciell status bland orcherna. De strider förvisso inte på samma vis som de regelrätta krigarna men de bidrar till att hålla uppe den viktiga stridsmoralen. En fanbärare skyddas ofta av den egna gruppen och kan också själv försvara sig för att skydda sin fana eller trofé. Själva fan–/standarstången är ofta utrustad med en spetsig "sko" som möjliggör att den fästs i marken, vilket gör att fanbäraren kan ställa ifrån sig den för att obehindrat kunna slåss. När orcherna slår läger så fästes alla fanor, banér och standard vid den egna gruppen som orienteringsmärke och kännetecken.

SKÖLDAR

Sköldar används hos orcher såväl som hos andra raser för att ge skydd mot hugg, slag och projektiler, såväl som till att markera tillhörighet och rang. Sköldarnas utformning och tillverkningsmetoder varierar mellan olika områden och orchgrupper. Somliga orcher nyttjar sköldar tillverkade helt i metall medan den vanligaste typen av sköld är tillverkad av träramar förstärkta med metallskenor eller benbitar. Djurhudar är vanligtvis spända över sköldarna. Utformningen av sköldarna beror på användningsområdet och på i vilka miljöer de nyttjas.

Grottorcher använder exempelvis små, lätta parersköldar som inte är i vägen i de trånga grottgångarna. Eftersom avståndsvapen ofta inte kan användas i underjorden är det heller ingen större vits med större sköldar.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Slättorcher har gärna lätta rundsköldar som inte är i vägen då de rör sig mycket och inte vill bära på skrymmande utrustning.

Bergsorcher använder mestadels tunga bepansrade sköldar. Detta har mycket att göra med det faktum att orchens huvudmotståndare i bergen är dvärgfolken vilkas vapen och slagstyrka är av det tyngre slaget. För att kunna stå emot hugg från dvärgars yxor måste en sköld vara av metall, helt eller delvis. Orchstammar som bor nära alver brukar bära stora, lätta sköldar till skydd för alvernas pilar och projektilvapen. Orcher som ofta konfronteras med skickliga svärdskämpar använder sig av lätta parersköldar för att kunna röra sig obehindrat. Det finns ett fåtal grupper av orcher som anser att sköldar är det yttersta tecknet på feghet.

Utsmyckning och detaljer

Orchen är måhända inte den varelse som begåvats med störst konstnärliga talanger. Dock ägnar de gärna tid till att smycka sina sköldar, om än på ett eget vis. Detta har mer att göra med markering av ställning och tillhörighet än med konst att göra. Utsmyckningarna kan oftast bestå av troféer från strider och fallna fiender. Klanen eller stammens märke kan förekomma på skölden för att markera tillhörighet och härkomst. Man låter gärna fästa en anteckning om sitt namn, sitt yrke eller stridsspecialitet, såsom bärsärk eller skallkrossare.

Sköldsmyckning skall vara av skrämande natur eller inge respekt hos betraktaren. Orcher med hög rang eller särställning kan gå till överdrift i sina försök att smycka sina sköldar. De kan vara fulla av allt som orchen anser vara respektingivande symboler eller föremål; tygstycken, kranier, revben, rustningsdetaljer, djurhudar, intorkat blod, klanmärke och sköldmålningar. Det som för en människa framstår som otymplig och ofunktionellt är för orchen en självklarhet, dels på grund av orchens mycket större muskelmassa vilket möjliggör för denne att röra skölden utan att den extra tyngden förhindrar eller besvärar sköldtekniken, dels för att den pråliga skölden är en naturlig del av det hierarkiska orchsamhället. Vissa stammar har skickliga metallberbetare som knackar ut mönster och symboler i sköldens plåtar.

Det lär finnas stammar som låter smeta in sina sköldar med avföring. Lager på lager av orchavföring adderas till sköldarnas ytskikt, vilket gör att motståndarna får svårt att hålla tillbaka den naturliga driften att vomera då de osmakliga dofterna når deras luktorgan. Sköldarnas yta blir dessutom starkare för vart lager som kletas på. En bieffekt är dock att alla vapen som slagit mot skölden kan bära med sig smittsama sjukdomar eller orenheter som leder till svåra infektioner.

STRIDSMÅLNING OCH FÄRGSYMBOLIK

Det förekommer hos somliga stammar att orcherna före strid smörjer in sina kroppar och anleten med färg, dels för att ge ett mer skräckinjagande intryck, dels för att markera sin egen status. Utformningen av själva målningen skiljer sig mellan de olika individerna. En del stammar har tecken som går igen hos alla stamkrigares målning.

Krigsmålningen kan variera från att vara ett färgstråk över pannbenet till förhållandevis komplexa mönster som målas över hela kroppen. Orchernas självglorifierande läggning gör att de gärna försöker överträffa varandras krigsmålning, något som resulterar i att orchisk krigsmålning verkligen är grotesk och skrämmande, ty det orchiska handlaget med pensel skulle kunna jämföras med abstrakt surrealistisk konst.

De olika färgerna kan användas för att markera grupptillhörigeht, vapenslag eller stridspecialitet. Färgerna är ofta baserade på leror och torkade växter. Tillverkningen av färgerna brukar stammens benman stå för. Orcherna använder sig bara av sex grundfärger när de utför krigsmålning eller målning på fanor, rustning och sköldar. Färgerna används ofta utifrån ett allmänt vedertaget symboliksystem.

Färgsymbolik

Vitt: *Dödens färg.* Det är vanligt att bärsärkar och orchiska hjältar målar sina ansikten i vitt. Även benmän brukar vara vitmålade när de drar i strid. För svartnissarna betyder vitt ingenting speciellt, men eftersom färgen är lätt att framställa (av kalk) så är detta den dominerande krigsmålningen bland svartnissarna.

Svart: *Krigets färg.* Ylkaurs orcher använder denna färg som symbol för sin gud och för sitt livsmål. För övriga svartfolk är den bara allmänt sympatisk eftersom det är den raka motsatsen till det förhatliga ljuset.

Blå: *Modets och styrkans färg.* Används som Kraukhs färg — både guden och rasen. Av övriga raser används blått främst på banér tillhörande hövdingar, härjare och bärsärkar.

Röd: *Vansinnets färg.* Används främst av slättorcher som tilltalas av styrkan hos den vansinnige.

Gul: *Smärtans färg.* Gult symboliserar solljuset och den smärta som solljuset framkallar. Färgen är vanlig på banér tillhörande fältskärer och benmän.

Grön: *Hatets färg.* Orcher upplever hatkänslor som något grönaktigt, vilket dock bara är en av flera orsaker till varför de inte trivs i alvskogar.

”På sina sköldar bar de ett egenartat tecken, en liten vit hand i mitten av ett svart fält — och i pannan på deras järnhjälmar fanns en S-runa i någon sorts vit metall.”
— Sagan om de två tornen

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SEDER OCH BRUK

I DETTA KAPITEL BESKRIVS ett flertal av svartfolkens sedvänjor och bruk. Det finns dessutom en hel del diverse information som inte passat in i något annat kapitel. Observera att det som sägs om orcher ofta också gäller för de övriga svartfolken.

BLODSGÅNG

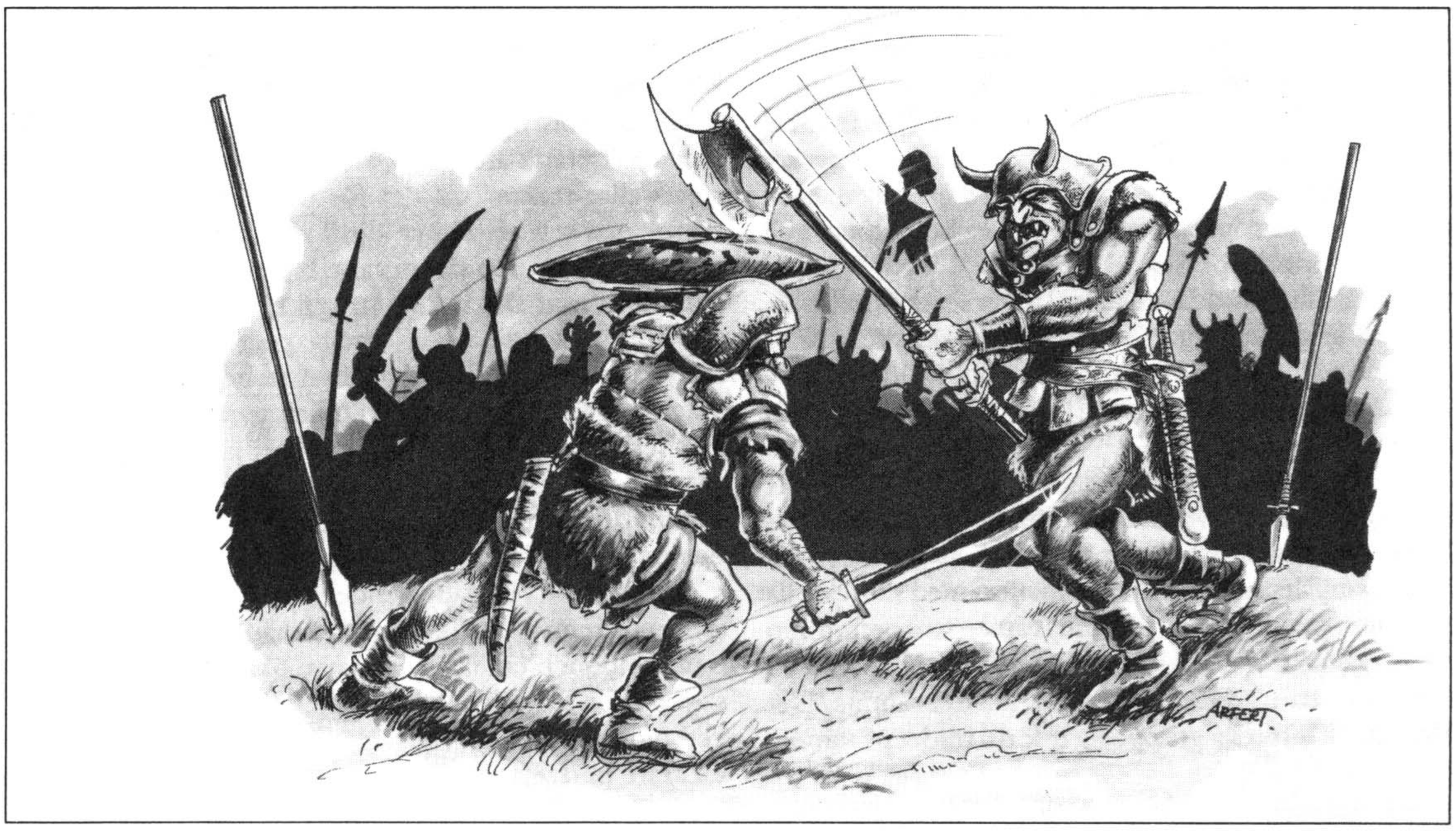
Orchers hierarkiska system, baserat på råstyrka och våld, har skapat en mängd olika sedvänjor. En sådan är *blodsgång*. Det är en form av tvekamp som används för att lösa allehanda tvistemål. En vanlig metod för att avancera inom den egna hierarkin är att utmana en högre ansedd orch på blodgång och besegra denne.

En blodsgång sker mellan två kombattanter inom ett område som begränsas av exempelvis fyra nedstuckna spjut, svärd eller liggande sköldar. Somliga bofasta orchstammar har särskilt iordningställda blodsgångsplatser. Reglerna som styr denna brutala tvekamp är enkla och grymma. Den som står upp efter att ha oskadliggjort sin motståndare har vunnit. Kampen fortgår tills dess striden avgjorts. De två stridande måste befinna sig inom "blodsgångsarenan" hela tiden. Den som kliver utanför denna förlorar och löper dessutom risken att bli ihjälslagen av åskådarna. Alla metoder för att vinna är tillåtna och de två får själva avgöra vilka vapen eller utrustning de skall använda. Det är sålunda inte enbart en tävling i att vara skicklig på att slåss, utan det gäller att vara listig, vaksam och uppfinningsrik.

En blodsgång slutar sällan så lyckligt att båda inblandade lämnar skådeplatsen av egna krafter. Oftast krävs av segraren att han dräper sin motståndare, även om denne är hjälplös. Av denna anledning är det också naturligt att blodsgångens utslag är okränkbart. Om någon misstycker eller ogillar det resultat som tvekampen givit kan detta endast ändras genom en ny blodsgång. Det förefaller nästan onödigt att påpeka att blodsgång hos orcherna är en mycket populär företeelse som drar många åskådare. Det kan ske genom att blodsgången tar sig form av en "turnering" där slutligen en orch står som segrare över alla de andra. Vid val av en ny ledare är blodsgång oftast den naturliga lösningen för att få den lämpligaste och starkaste orchen.

"Den brända jordens klan" stod efter ett blodigt slag utan klanledare. Klanens alla stammar samlades då för att hålla blodsgång i hopp om att finna den nye ledaren. Tre hela nätter pågick kamperna. Då den tredje natten övergick i gryning, besegrade den väldige Gunhk Orrgh den siste motståndaren genom att bita av dennes hälsenor. Blodsgången ledde till 36 döda och 151 skadade. Med detta som bakgrund ansågs Gunhk vara den rätte att leda klanen. Detta maktskifte markerade början på "Den brända jordens klans" andra storhetstid.

Blodsgång hör till de få traditionella sedvänjor som står att finna hos alla orchstammar och raser överallt. Det kan ske att orcherna låter fångar eller utomstående raser gå blodsgång för nöjes skull eller för att lösa oenigheter.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SKROCKFULLHET

Orcher hyser som så många andra varelser förmågan att förnimma skräck och rädsla. En orch skräms emellertid inte av samma saker som en människa upplever som hotfulla eller farliga. De övriga civiliserade varelserna fruktar orcher och illvilliga väsen, demoner och mörker, men orcher hyser inte minsta respekt för andra svartfolk och gillar snarare att identifiera sig med illvilliga och ondskefulla varelser. Orchen trivs i mörkret och känner sig hemmastadd i skuggorna och kan sålunda på intet sätt sägas vara "mörkrädd".

Vad som däremot fyller orchens enkla sinnelag med fruktan är det okända och svårförklarliga. Varelser av okänt ursprung, magi, obekanta ljud och främmande miljöer kan bringa dem ur fattningen och påverkar orchen negativt. Om orcher överraskas av något de finner som skrämmande kan deras mod och stridsmoral sjunka avsevärt. Eftersom en grupp orcher gärna reagerar kollektivt kan de hetsa varandra till panik om de skrämts upp tillräckligt mycket. Detta kan leda till att de flyr i "vild karriär" utan att ta hänsyn till att hålla samman gruppen eller att organisera en samlad reträtt. I värsta fall kan orcherna gå till anfall mot skräckkällan i bärsärkaraseri. Om orcherna flytt kan de givetvis återsamla sig för att reorganisera sig.

När första chocken lagt sig och överraskningsmomentet försvunnit kan orcherna mycket väl ta mod till sig och återvända till den plats de skrämts iväg från. Orcher kan mobilisera mycket viljestyrka och övervinna sin fruktan och rädsla på ett sätt som människor överlag inte är kapabla till. Om orcherna är medvetna om "skräckkällan" eller vet på ett ungefär vad som väntar dem kan de förbereda sig och förblir relativt opåverkade av rädslan. En bra ledare eller karismatisk kämpe kan ingjuta ökad självtillit och stridsmoral hos orcherna.

Det finns vissa förband bland alvfolken som använder sig av skrämseltaktik då de slåss mot svartfolkshärar. De försöker ständigt överraska dem och sprida så mycket kaos och förvirring som möjligt bland svartfolken. Med underliga stridsrop och med hjälp av hornstötar och speciella "vinor" sprider de en våg av obehagliga ljud som för de oförberedda orcherna lätt ter sig skrämmande. Alvernas krigsmålningar, masker och klädedräkt är så utformade att de inte skall påminna om kända levande varelser utan bringa största möjliga förvirring och fruktan hos betraktarna.

Orcher är av en skrockfull natur; de tror fullt och fast att dåliga omen och tecken är förebud från gudarna. Orcher och svartfolk är enkla själar och de ger sig gärna hän åt tvångshandlingar i kombination med skrockfulla föreställningar. Det är inte ovanligt att en stor orchgrupp grips av kollektiva tvångstankar. Om en orch passerar på en sida om ett träd kan en annan göra det samma. Det leder ofta till att hela gruppen går förbi trädet på samma sätt.

Här följer några exempel på allmänt vedertagna handlingar som bygger på skrock och tvångsmässiga beteenden och kan vara användbara för såväl spelare som spelledare.

- Att utföra sina behov på fienders grödor eller i alvskogar anses bringa kraft och framgång.
- Att passera en död alv utan att sparka på kroppen anses bringa otur hos vissa orchstammar.
- Innan man äter sin mat bör man spotta på den.
- Att vidröra sin motståndares hjässa efter det att man fällt denne anses bringa kraft och tur. Lite av motståndarens styrka går vid beröring över till orchen.
- Det finns de grupper av svartfolk som anser att man bör stänka vit färg på fallna fiender för att låsa deras själar vid kroppen. Risken föreligger annars att den dödes osalige ande kommer att hämnas på förövaren.
- Att bli bestulen på sitt vapen hör till det mest förnedrande som finns bland svartfolken. En bestulen krigare måste återta sitt vapen och hämnas. Stor olycka drabbar den som inte kan återupprätta sin ära.
- Att lyckas med att rycka en dvärg i skägget under stridens gång anses väldigt ärofullt och bringar framgång till den modige.

MAT & DRYCK

Även svartfolk måste äta och nedan beskrivs några av de vanligaste 'rätterna' och vad som dricks till. Lyckligtvis är svartfolkens matsmältningssystem så fiffigt konstruerat att de i princip kan förtära nästan vad som helst. Det ryktas att vissa troll t. o. m. kan leva på grus och småstenar. Vad som dock är sant är att många äter småsten för att hjälpa matsmältningen.

Kött

Kött utgör den största delen av svartfolkens kost. Nedlagda djur äts ibland grillade men oftast råa då de flesta svartfolk ogillar eld och misstror flammorna. De mer civiliserade äter dock sitt kött grillat, eller saltar, röker eller torkar ned det för framtida behov. Troll, svartnissar och resar äter alltid rått kött. Förutom de vanliga bytesdjuren såsom varg, björn, hare, hjortar och allt annat som skuttar omkring i närheten har många svartfolk ett kannibalistiskt drag som gör att i svåra tider när jakten har gått dåligt så äter man helt enkelt upp de svagaste, sjuka, yngsta och/eller gamla i stammen. Orcher äter utan betänkligheter nedlagda svartnissar, vättar och svartalfer om de bara tillagas på rätt sätt. Förenklat kan man säga att de starkaste får äta sig mätta och de svagaste blir huvudrätten.

Man äter ofta dödade fiender för att få något av deras styrkor, exempelvis sägs en dvärg skänka styrka, en kentaur snabbhet, en halvlängdsman ökad aptit och en alv sägs höja livslängden. Detta gäller även vissa djur, t. ex. ger björnen styrka, vildsvinet våldsamhet, vårtsvinet vackrare hud, etc.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Grönsaker

En mer sällsynt ingrediens i det svartiska köket är grönsaker och när den existerar består den oftast av en näve färskt gräs nyligen uppryckt från marken. Särskilt orcher tycker om grönsaker och en stam kan tugga sig genom en hel äng med vajande gräs om inget kött finns att äta. Ibland kryddar dock kocken maträtterna med funna bär och örtväxter men det är inte alltid han vet vad kryddorna gör. Det finns berättelser om hela stammar som drabbats av frossa och magvärk efter att ha ätit. När sådant händer brukar kocken själv hamna på matsedeln.

Svampar

Svampar räknas som kulinariska smakupplevelser och alla svartfolk försöker ha en egen odling med favoritsvamparna. Annars äts de där man hittar dem och att vissa kan vara giftiga är det få som bryr sig om. Då och då stöter man på svampar som ger en berusande effekt på svartfolk, och en hel stam kan stanna i flera veckor ivrigt sökandes efter fler om några har hittats. Röksvampar räknas som delikatesser och mycket underhållande att tugga med öppen mun.

Drycker

Vanligast är vatten som finns lite överallt. Svartfolk dricker när de finner vatten och då oavsett om det rör sig om en liten grumlig vattenpöl eller en friskt porlande bäck. Deras magar skyddar dem från det mesta. Vid högtidliga tillfällen, vid fest eller när det helt enkelt finns tillgängligt dricks gärna den berusande drycken orcherdrank och då helst i stora mängder. En av orsakerna till att benmännen tolereras är just att de ibland behärskar en besvärjelse som förvandlar vatten till orcherdrank. Varje orchstam med självaktning brygger sin egen orcherdrank i jättelika kar och använder varje liten händelse som ett svepskäl för att festa omkring. Lyckligtvis tål svartfolk denna dryck ganska bra, medan t. ex. alver påverkas på samma sätt som av ett dödligt gift.

OM ORCHERS STANK OCH EKONOMISKA FYSIONOMI

”När jag fördes in i orchernas fasansfulla näste möttes min person af en stank af ditintills okänd natur. Huruvida ens en slagbjörn skulle öfverlefva denna odör ställer jag mig frågande inför.”

En orch i vuxen ålder förbrukar betydligt mer energi än vad en människa i motsvarande ålder gör. Detta gör att orchens normalbehov av föda är större än människans. Det finns emellertid en betydande skillnad mellan de två raserna, ämnesomsättning och den energiutvinnande processen. Människan klarar inte att leva normalt om tillförseln av energi stryps eller helt upphör. Kroppen tar skada och hjärnans aktivitet sjunker. En jämn tillförsel av ny energi är nödvändig för att människokroppen skall arbeta på ett tillfredställande sätt.

Orchen, däremot, har andra funktioner som gör den väl rustad för perioder av ett förminskat energiflöde. Under mycket långa perioder kan orchen leva utan någon som helst tillförsel av energi i form av dryck eller fast föda. Vad som reglerar dessa funktioner är något oklart men det är ett faktum att så snart orchen drabbas av en energitorka aktiveras dennes sparsystem. Orchkroppens enklaste funktion är att den lagrar energi i kroppens fettvävnader. Energireserven kan lösgöras och på så vis ge nya krafter. En funktion som därmed leder till att den mest vältränade orch alltid har en något rundad buk. Kroppen kan själv välja att reglera kroppens inre energiflöde, och sålunda får de organ som är viktigast mer energi än andra som går på ”sparlåga”.

En raffinerad metod har också utvecklats i orchens mage. Den övre magmunnen vägrar att öppna sig då kroppen arbetar under energisnåla förhållanden. Magsäcken fylls därpå av en syra som stoppar upp nedbrytningsprocesser och förruttnelse. På så vis kan maginehållet och därmed energin sparas ett bra tag tills det verkligen är stort behov av ny energi. Orchens tarmsystem och urinblåsa äger också de unika egenskaper vilka har till funktion att utvinna energi i så hög grad som bara möjligt. Tarmarna kan arbeta långsammare än normalt och avföringen sugs ren på energi med hjälp av specialiserade tarmsyror. På så vis kan också orchurin återvinnas i kroppen så att slutprodukten som orchen släpper ifrån sig äger konsistensen av skum.

Samma process gäller för orchens transpiration. Dessa processer leder till att orchens avföring är högkoncentrerad ”slagg” vilket medför att den lukt som bildas är onormalt från. Med tanke på att svartfolk överlag inte alls tvättar sig lägger sig lager på lager av orchens skummiga svett över kroppen. Därav den otäcka och kväljande stank som kännetecknar orchen.

SVARTISKA NAMN

Svartiskan är ett mycket kargt språk med gutturala läten, harklingar och vrål som utmärkande ingredienser. Svartiska namn präglas mycket av detta och ett bra svartiskt namn ska låta bra att skrika då exempelvis orcher gärna skriker sitt namn som stridsvrål i strider. Ju hemskare och mer imponerande namn svartfolksvarelsen har desto räddare och osäkrare blir fienden.

Listorna nedan ger förhoppningsvis god inspiration åt både spelare och SL.

Orcher

Orchiska namn karakteriseras av den svårighet en ovan talare med dåliga kunskaper i det svartiska språket har att uttala dem. De är alla, med några få undantag, namn som har ett kraftigt och brutalt uttryck. Ofta kompletteras det korta och harska namnet med något respektin-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

givande epitet så som Svarttand, Handkross eller liknande. Ibland kan det hända att orchen helt enkelt har ett sådant epitet som egennamn. Det är dock bara orcher i ledarställning eller som har gjort sig vida känd för något som får dessa epitet.

Resar

Resars egennamn har vanligen den egenskap att de inte är allt för svåra att komma på, att uttala och att minnas. Mycket vanligt är smeknamn som Krossaren, Stamklyvare, Kötthjärna och liknande. Ibland förekommer namn som Dunk, Aaarg, Aj, Fy, Stön, och liknande.

Svartalfer

Svartalfers egennamn utgörs ofta av enklare sammansättningar än de mer komplicerade orchernas namn, det är korthuggna namn. Det händer ibland att vissa utmärkande svartalfer får särskilda epitet typ Stornäsa, Kutrygg, Tålätta eller liknande alltefter personens karaktär och uträttade dåd.

Svartnissar

Svartnissarnas namn är mycket enkla, ibland bara bestående av en enda bokstav. Det är fullt legitimt att heta P om man är svartnisse men vanligen har namnen åtminstone tre bokstäver och i vissa speciella fall rent utav fyra. De flesta tar dock flera namn, t. ex. kompisens namn då denne lyckats nedgöra en vildhund alldeles själv, eller hövdingens namn. Alla svartnissar i en stam kan sålunda heta samma sak om än med små variationer i uttalet.

Illvättar

Illvättarnas namn skiljer sig något ifrån de övriga svartfolkens namn, istället för att ta sig ett namn utan någon egentlig betydelse så heter man t. ex. Dolkklo, Svärdshand, Den välsignade eller Mörkerdåd. Observera att om en illvätte heter Kallkkadir (jori = Dvärgdråparen höljd i skuggor) så måste han ha förtjänat namnet. Vad man heter har med andra ord mycket med hur pass respekterad man är.

Vättar

Vättarnas namn liknar illvättarnas i det att deras namn betyder något. Ofta kan man i en vättes namn utläsa något om denne, t. ex. vilken typ av person det är, om han är känd för något etc. Ofta är namnen relaterade till gruvdriften, smideskonsten, guld och olika mineraler, t. ex. kan en vätte heta Gryttja Menakkad Fytt (jori = Välsmidande Guldfinnare). Eftersom namnet helst ska spegla en stor del av vätten tenderar deras namn att bli ganska långa och vänner och bekanta brukar därför bara kalla varandra vid kortare versioner av namnet.

Troll

Troll har enkla namn som är lätta att uttala. Intill finns några exempel för att ge inspiration till nya trollnamn.

Exempel på orchernamn

1T100	Namn
1	Adrikk
2	Agrak
3	Argor
4	Artro
5	Astirl
6	Bagmol
7	Bebek
8	Bizabrazni
9	Brascht
10	Buhal
11	Cerdrascht
12	Chack
13	Cirkin
14	Clofenac
15	Colerak
16	Dergoul
17	Doulg
18	Draum
19	Dudenal
20	Grakk
21	Gorm
22	Gursch
23	Gyzel
24	Jalka
25	Janosch
26	Jishnak
27	Joschnak
28	Kabbal
29	Kaerk
30	Kasvot
31	Kerebro
32	Kirilir
33	Kirmizi
34	Kulak
35	Lampu
36	Lillklink
37	Ledrasch
38	Lobak
39	Lorrf
40	Maelogh
41	Malon
42	Minah
43	Modur
44	Mrauk
45	Nidnus
46	Olb
47	Omer
48	Ork
49	Orta
50	Pachi
51	Pidjar
52	Puternic
53	Rambut
54	Rasc
55	Rihlk
56	Retark
57	Ruma
58	Rural
59	Sadh
60	Shondor
61	Tammam
62	Tamnell
63	Tirban
64	Tork
65	Torsekh
66	Tudjuh
67	Uagaga
68	Utangaz
69	Vaste
70	Vrash
71-100	Epitet som egennamn, välj ett eller slumpa fram på tabell nedan.

Exempel på resenamn

1T20	Namn
1	Abrelax
2	Brumme
3	Dilk
4	Etrag
5	Ghashan
6	Glub
7	Grum
8	Ijna
9	Kaba
10	Krannish
11	Limes
12	Maur
13	Nrauk
14	Ogren
15	Retre
16	Sem
17	Tahg
18	Tsuk
19	Ughu
20	Zlika

Exempel på svartalfsnamn

1T20	Namn
1	Amburr
2	Begev
3	Digg
4	Dojdoj
5	Erk
6	Fidre
7	Grop
8	Grotto
9	iGunter
10	Kralke
11	Lekh
12	iMyltas
13	Ohtarkh
14	Rykk
15	Röss
16	Röveg
17	Sluggo
18	Stybb
19	Uggak
20	Vörk

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Exempel på trollnamn

1T20	Namn
1	Arth
2	Barthe
3	Bele
4	Edar
5	Fronk
6	Gerbor
7	Grimhild
8	Halfdan
9	Helm
10	Huggo
11	Karsk
12	Kurz
13	Laugg
14	Marad
15	Olak
16	Rulf
17	Storg
18	Tedo
19	Ulger
20	Warg

Exempel på svartfolksepitet

1T20	Epitet
1	Alvdödare
2	Argsint
3	Bärsärken
4	Den fule
5	Dvärgslungare
6	Gultand
7	Gulöga
8	Huggtand
9	Huvudsplittare
10	Jättenäve
11	Klo
12	Krossaren
13	Kråkfot
14	Kötthjärna
15	Manslukare
16	Storkäft
17	Storstark
18	Svamptå
19	Svarthand
20	Ursinnig

Raukker

Raukkernas namn skiljer sig inte särskilt från orchernas. De enda ändringarna är att alla män har tillägget -y eller -e efter namnet, t.ex. Adrak blir Adraky eller Adrake. Kvinnorna har tillägget -a eller -i, t.ex. Adrak blir Adraka eller Adraki. Speciellt vördade raukker tilltalas med Raukhir plus namnet, t. ex. Raukhir Adraky.

Epitet

Dessa är smeknamn som svartfolk med förkärlek tar sig, inte bara ett utan gärna flera. En orch med namnet drakdödare eller ordchdranksväljare får dock räkna med att få sin påstådda status testad av andra. Oftast är smeknamnet befogat, t. ex. en stark orch kan heta Armstark, men ibland kan rent skrattretande och ologiska namn förekomma.

KORT ORDLISTA

Svartiskan har en mängd ord som kan tolkas på allehanda vis och som saknar böjningar och bestämmelser. Därför kan somliga ord vara svåra att översätta. Man får med hjälp av sammanhanget som ordet befinner sig i försöka lista ut dess verkliga betydelse. Följande parlör innehåller ord som finns med i modulen och andra användbara ord. I parlören tas endast de viktigaste betydelserna för orden upp.

Ashak	öga, ögonlock, (de) Levande
Atshal	ärofull, segerrik
Baah	klipsk, kunnig
Bogglf	jord, mark, landområde
Chry	ärr, ärrig, erfaren
Chabras	hona, vekling, tandlös
Drogh	bärare, bringare
Eff	den siste, eftersläntrare
Elck	alver, skitstövel, mes
Etreet	skelett, benbit
Gribb	strypa, strypt
Grobb	ät, äta, ätas
Grogol	dvärg, dvärgar
Grok	sjuk, illamående, vek
Gylk	ylande, yla
Icch	sol, smärta, vit, tortyr, långsam död
Ignarth	bränd, brända
Ignar	eld, flamma
Ilkhh	död, döden
Kah	galen, galenskap, gudarnas utvalde
Kisch	tält (ett kupolliknande tält)
Krachnach	skog, träd, otäck plats
Lobbnack	kranium
Lunorgh	månen, gudarnas boning
Mrakh	klo, dolk
Mrakhach	stor dolk, svärd
Nichh	inte, nej, ej, aldrig
Norhygh	sök, söka, finna
Oggra	band, grupp
Ottar	(fientlig) stad/bosättning
Rakhim	världens undergång
Roskalgh	bärsärk, vildsint, respektingivande
Rulgh	blod, blodig
Sangrogh	stank, illaluktande, blomma
Tyyrkh	satyr, ”blomälskare”
Uhman	människa, blek, svag, diarré
Urganob	vansinnig, gudabenådad, besmittad
Urgh	svin, vildsvin, ovän
Waargh	krig, slag, batalj, fälttåg
Wouurk	härjare, stor krigare
Ylkor	hundar, hunddjur
Yngrykk	öron
Yrlokh	fältherre, general, högröstad
Yroogh	kommando, liten grupp krigare

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SVARTFOLKSVAPEN

SVARTFOLKENS VAPEN och vapentillverkning skiljer sig från varandra beroende på ting som ras och stam, och påverkas ofta av arvfiender och geografiska förhållanden. Somliga svartfolk har en mycket primitiv vapenarsenal medan andra har mycket avancerade vapen. En överväldigande del av alla vapen som svartfolk bär är stulna från andra raser eller kopior och modifieringar på sådana vapen. Här kommer att ges exempel på svartfolks egna vapen.

VAPEN SOM KRÄVER SPECIELLA REGLER

Somliga vapen kräver särskilda regler beroende på att deras användningsområden varierar eller på att de kräver speciella tekniker för att användas.

Såg

En såg kan användas på flera sätt. Det värde som anges i tabellen förutsätter att användaren "sågar" sin motståndare som om denne vore en bräda. Genom att slå sin motståndare kan man skada denne och foga ett djupare sår än om man skulle ha nyttjat sågen på det sätt som den är avsedd för. SL bör då lägga ett pluspoäng till ursprungsskadan. Tillfogar sågen i detta fall mer än 1 KP i skada så minskas dess BV med 1.

Hammare

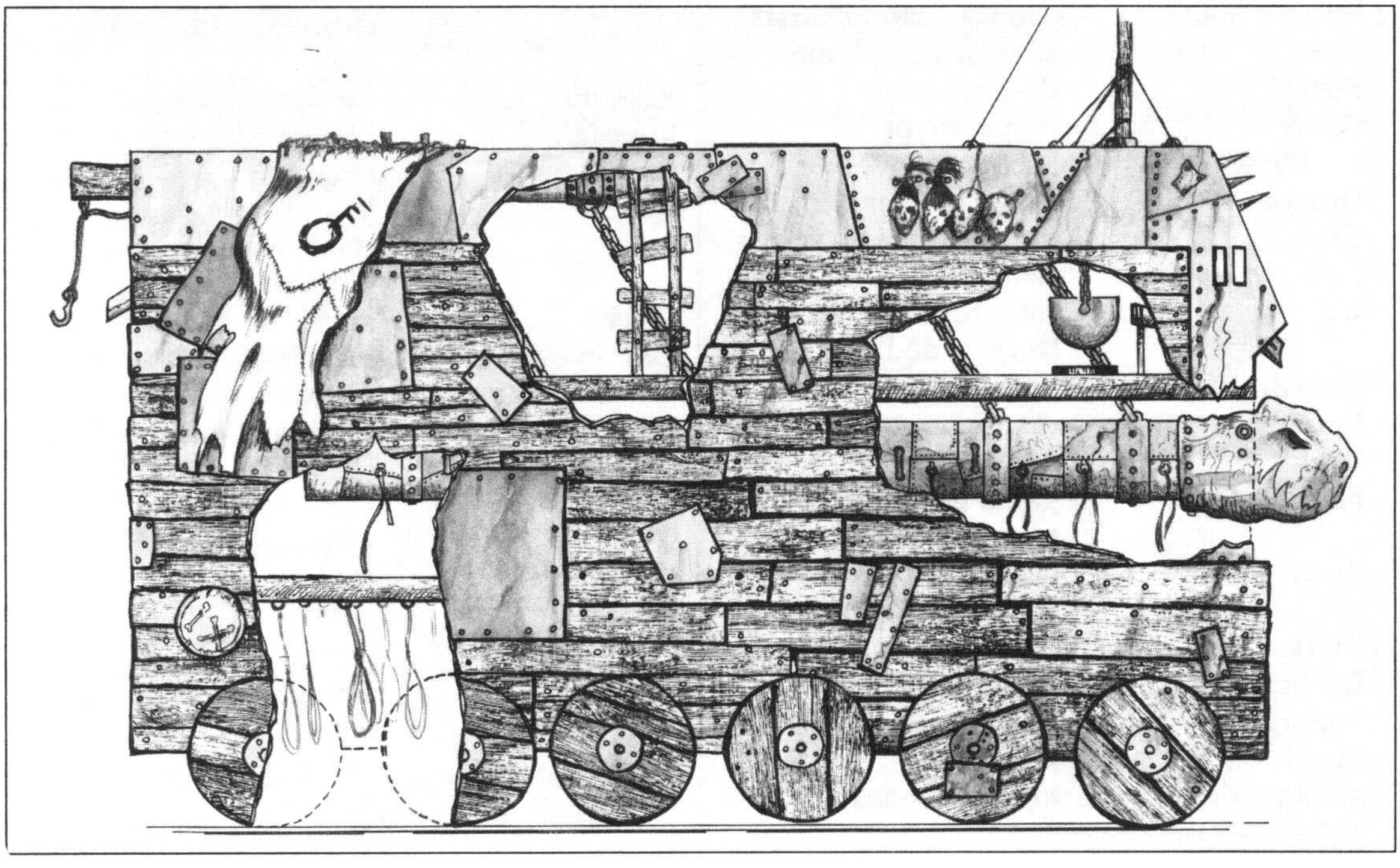
En hammare är ett underligt vapen, dels därför att den inte är avsedd som vapen, dels för att den kan göra olika skadetyper. Ett direkt slag mot huvudet kan vara direkt dödande medan slag mot kroppen kan vara "lindrigare" då personen sällan får öppna sår. Slag mot kroppens mjukdelar kan skapa inre blödningar som är mycket farliga i det långa loppet. Det är upp till SL om han önskar skapa någon regel för detta.

MURBRÄCKOR

Svartfolkens teknologi har inte gjort många landvinningar eller utmärkt sig i avancemang. Det finns emellertid ett undantag, murbräckorna. Dessa massiva förstörelsevapen hör till de få saker som de mer krigiska svartfolken lyckats konstruera framgångsrikt. Varje murbräcka är ett individuellt vapen och den ena är aldrig den andra lik. Det är SL som får avgöra bräckornas styrka och övriga förutsättningar om spelet kräver mer än den här exemplifierade maskinen:

Ilkhh Drogh — Dödsbringaren

Dödsbringaren är den Brända jordens klans stolthet. Det är en mäktig murbräcka av enorma proportioner. Den byggdes av orchiska smidesmästare, tillfångatagna dvärgar och timmermän från de mänskliga raserna.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Maskinen mäter tjugo meter på längden och är sju meter bred. Ett bepansrat tak skyddar den 15 meter långa järnskodda bräckstången som hänger i kedjor fästade i ett kraftigt ramverk. Kraftiga stålskodda hjul möjliggör förflyttning av den väldiga konstruktionen. I öppen terräng dras maskinen av hudratals dragare i samverkan med de påskjutare som inuti maskinen för den framåt. När Dösbringaren skall tas in i position framför det som skall bräckas kan det vara mycket svårare att hålla en jämn fart. Ett välorganiserat försvarsverk kan lätt slå ut dragarna med projektilvapen. Detta påverkar farten avsevärt. En annan faktor som kan ställa till problem för orcherna är att många försvarsverk är byggda på höjder vilket gör att maskinen blir åtskilligt tyngre när man måste släpa den i uppförsbacke. Orcherna försvarar ofta sitt förstörelsevapen minutiöst. Stora grupper av bågskyttar och spjutkastare håller fienden borta genom att överösa dem med projektiler. Väldiga krigare och härjare skyddar maskinen från direktangrepp och de kan lägga ut skyddande rökridåer genom att kasta blött hö på de fasta eldhärdarna ombord på Dödsbringaren.

Maskinen är byggd i tre plan inneslutna av tjocka väggar. Det finns egentligen bara två verkliga plan, de två övre. Första planet har inget golv utan är öppet så att påskjutarna kan utföra sitt värv. De är fastspända i selar och för maskinen framåt genom att skjuta mot de tvärgående balkar som finns på understa planet.

Mellanplanet är bräckarnas arbetsplats. De arbetar tillsammans under en ledares kommandon. Bräckarnas uppgift är att få den väldiga och tunga bräckstången i rörelse genom att i takt dra i de kedjor som är fastsatta längs stångens sidor. Det är inte en helt lätt uppgift att unisont lyckas med denna uppgift under det att en väldig batalj pågår utanför. Översta planets funktion är ett eget försvarsverk och är en mindre fästning. De krigare som slåss härifrån är oftast oerhört skickliga. Genom skottgluggar kan man hålla angripare på avstånd och hälla kokande olja på dem om de skulle komma alltför nära. Dödsbringaren kan på detta viss användas som ett mobilt befästningsverk i fält.

Längd: 10,5 m; **Bredd**: 7 m; **Höjd**: 7,5 m
Taket: BV 100; abs 12; **Väggar** BV 85; abs 4
Bräckstången: Längd 8 m; Omkrets 3,2 m; Skada: 20T6+10
Besättning: Bågskyttar: 10-15; Krigare/härjare: 10-15; Bräckare: 10-20; Påskjutare: 20-30: Dragare: 50-70
Förflyttning: L1

SVARTNISSARS VAPEN

Svartnissar har en fullkomligt respeklös syn på vapen och rustningar och definitionen av vad detta är. Vanliga vapen är gjorda för stora individer och starka kroppar. Detta medför att svartnissen inte har så många vapen att välja mellan. De använder därför inte sällan vanliga bruksföremål i krigiska syften. Kastruller tjänar ofta som hjälmar och stekpannor nyttjas som tillhyggen. Många nissar har en förkärlek till kniv och gaffel. Dessa vapen är alldeles utmärkta i närstrid. Att hoppa upp och hugga sin motståndare i ögat med en gaffel är ett högst effektivt sätt att slåss på. Det finns berättelser om hur vilda horder av svartnissar ätit upp sina fienders hästar medan de fortfarande varit vid liv.

Timmermäns verktygslådor är sålunda populära då de innehåller mängder av användbara verktyg. Att såga av huvudet på sin motståndare anses exempelvis mycket ärofullt bland svartnissarna. Det är dessutom extremt svårt och mycket krävande, speciellt om motståndaren lever.

Hammare och spik, stämjärn, tänger och kofot kan ge svåra skador på en ouppmärksam motståndare. Nästan alla vapen som svartnissarna brukar kräver speciella situationer och metoder. Att såga en fiende kräver att fienden inte kan avlägsna sågen med sina lemmar eller röra sig så att den som sågar inte längre kommer åt. En riddare som fallit ur sadel och klämts fast under sin häst kan komma att ligga i ett sådant läge att svartnissar utan problem kan gå lös på den mycket hjälplöse individen med sina "vapen".

Genom att anfalla i stora grupper kan de låsa sin motståndares rörelseförmåga och därigenom öppnas möjligheten till att använda dessa udda vapen. Det är upp till SL att avgöra hur situationen och anfallet ter sig och vilka modifieringar nissen bör ha. En nisse klamrar sig ofta fast på motståndaren och hänger dödsföraktat kvar där. Detta borde ge en ökad precision på anfallet.

STRIDSGAFFELN

Detta mycket udda vapen används uteslutande av svartnissar och är i princip vanliga metallgafflar som fått spetsarna vässade. Med dessa vapen attackerar svartnissarna i en stor flock sina offer besinningslöst under pipiga stridsrop på mat. Stridsgaffeln värderas mycket högt av svartnissarna som kan göra nästan vad som helst för att komma över en dylik.

ILLVÄTTEVAPEN

KARASCH-PLEM ("FLAMSPRUTARE")

Detta är ett speciellt vapen som endast används av illvättar. Det hela liknar en stor tunna som bärs av två illvättar medan den tredje bär på något som liknar en blåsbälg. Blåsbälgen och trätunnan förbinds med en tjock, lång slang. Slangen är ungefär tre meter lång. Vid blåsbälgens munstycke brinner en speciellt preparerad veke. I tunnan finns en metall illvättarna bryter i gruvor djupt nere i underjorden. Metallen avger ett slags stinkande gas som koncentreras i tunnan och blåses ut genom blåsbälgen när illvätten pumpar med den. Gasen antänds när den får kontakt med den brinnande veken och ett moln av brinnande gas bildas framför blåsbälgen.

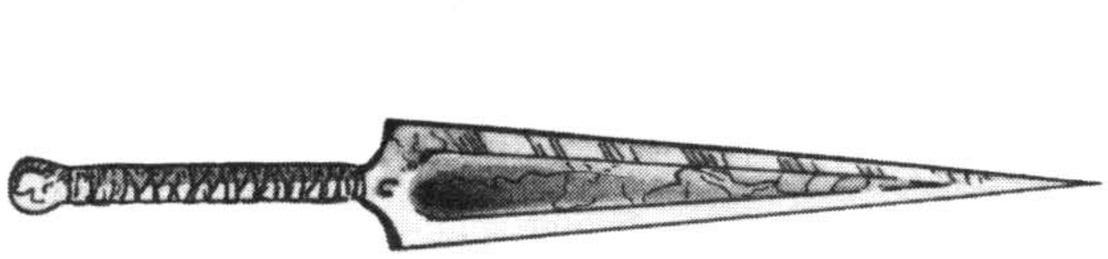
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Eldsprutet har en konisk form och når 2T6 rutor (d.v.s. 2T6 x 1,5 meter). En träffad person brinner sedan under 1T4 SR då gasen "fastnar" och gör normal eldskada. Endast speciellt utbildade illvättar får använda dessa vapen. Det är illvätten med blåsbälgen som måste lyckas med ett färdighetsslag för att träffa.

Namn: Flamsprutare
Skada: 3T6 + normal eldskada under 1T4 SR
STY-krav: 29*
Längd: se ovan
Vikt: Tunnan: 35, bälgen 8
BV: 10
Pris: Finns ej till salu

Nukkas ("giftdolk")

Nukkas är ett annat illvättevapen, en vanlig dolk med flam-formad klinga som är utrustad med små hål och skåror längs bladet. I skaftet finns en liten behållare som fylls med ett trögflytande gift som rinner ut på dolkbladet längs skårorna och genom de små hålen. Ett offer drabbas då både av såret som uppstår vid en lyckad träff men även av ett dödligt gift. Endast eliten av illvättarnas krigare och lönnmördare får tillgång till dessa giftdolkar. Dolkarna förvaras vanligen i speciellt utformade behållare.



Ondrax ("splitterdolk")

Illvättarna har endast lyckats framställa ett ett fåtal av dessa dolkar. Ondrax är en förunderlig legering av ondskefulla metaller och ämnen hämtade från guden Plehmigons kaosvärld och smidda av illvättarnas främsta smidesmästare. När dolken träffar en levande varelse och gör skada, splittras den del av dolken som är inne i köttet och dessa små splitter stannar kvar och vandrar sakta omkring i kroppen. Splittret kan sedan hamna i offrets inre organ, ögonglober, hjärna, hjärta etc. Efter [FYS antal dagar] dör offret om han inte lyckas med ett kritiskt FYS-slag. Processen är mycket smärtsam och den skadade måste klara av ett FYS-slag varje dag för att kunna orka göra något annat än att yra i feberrus.

ORCHERVAPEN

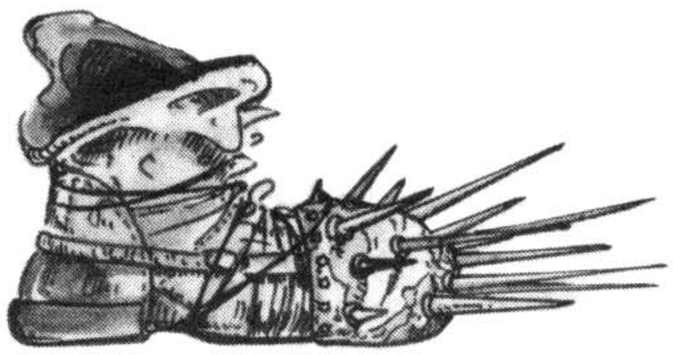
Alfslungan

En teknologisk landvining var enligt dess uppfinnare, Trog Gnarsch, alfslungan. Till konstruktionen var den inte helt olik stenslungor och dylika projektilvapen, med en väsentlig skillnad i den för slungan avsedda projektilen. En svartalf försedd med en kraftig hjälm och en speciell projektilrustning var tänkt att kastas genom luften för att kunna landa bakom fiendens murar eller i fiendens läger. Alfen skulle där nyttja överraskningsmomentet till att orsaka största möjliga skada eller till att sänka en eventuell vindbrygga eller öppna stadsporten. Det är nu emellertid ett faktum att orchers kunskaper om rörelseenergi, tyngdlagar och andra fysiska företeelser är marginella. Detta gällde också för alfslungans skapare. Visst blev fienden förvirrad och överrumplad när det plötsligt damp ned illvilligt skrikande metallrustningar på deras borggårdar. Men innehållet visade sig oftast vara något som mer hör hemma i en slaktares avskrädeshög än i en rustning. Alfslungans spridning blev aldrig vad konstruktören hoppats på och den används inte så ofta idag.

Taggsko

Taggskon består helt enkelt av en rejäl känga med metallhätta för att skydda tårna. Metallhättan är översållad av vassa utstående spetsar, därav namnet taggsko.

En taggsko kan ha en mängd taggar. När en spelare skaffar sig en taggsko skall denne slå 2T10 för att avgöra antal taggar på skon. Det finns alltid en risk för att taggarna lossnar. Var gång skon träffar ett föremål måste användaren slå 1T20. Om skoinnehavaren slår 20 lossnar 1T4 taggar. (Vid fummel lossnar i regel alltid en tagg.)



Bräckare

En bräckare är en portabel enmansmurbräcka, en massiv träpåle med metallbeslag. Pålen slutar i en trubbig spets av metall. Med hjälp av två utstickande handtag och ett grovt rep över axlarna "gungas" bräckaren med stor kraft mot målet. Man kan endast göra en attack varannan SR.

Vapnet används nästan uteslutande av s. k. bräckare, stora individer som kan riva byggnader till småsten. Detta vapen förknippas så pass nära med bräckarna att det fått namnet därav.

Rughnarks klo

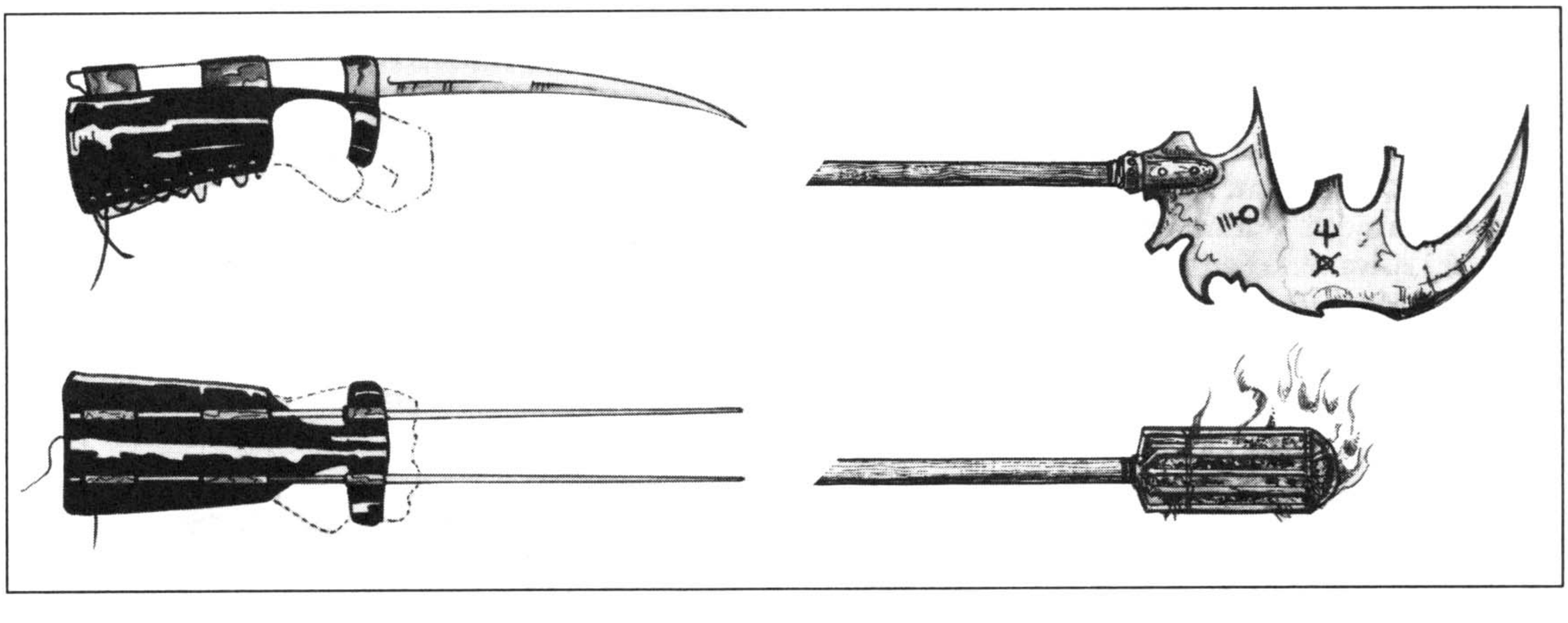
Den beryktade orchhövdingen Rughnark måste tillskrivas att vara uppfinnare till detta vapen. Idén fick han i en hård strid mot en björn, och den metallklo han skapade åt sig och sina stamfränder påminner mycket om en björnklo. Det slutgiltiga vapnet kom att bli en kraftig dubbelklo som fästes på utsidan av underarm och hand.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

De två bladen som bildar klon påminner om små lieblad men är mycket kraftigare. Bladen är förankrade i en läderhandske och blir på så sätt en förlängning av armen vilket gör klon till ett precist och dödligt vapen. Eftersom klon inte blockerar handen kan klobäraren mycket väl bära ett annat vapen eller sköld i "klohanden".

Klon är för stammedlemmarna en viktig symbol. Klobärarna har hög status och särbehandlas av de övriga stammedlemmarna. När en klobärare får sina klor, efter en lång tid av träning, sker detta under en speciell invigningsritual.

Ett av de högsta målen för en klobärare är att någon gång besegra en uppretad björn med klorna. De som har gjort detta hålls i extra hög ära.



Klyvare

En klyvare påminner om en köttyxa, men är längre och tyngre. Den används som en kroksabel, men den korta, raka eggen kombinerad med den tunga spetsen gör den mer lämpad att användas från en ulvrygg. Den extra tyngden i spetsen utgörs ofta av en eller flera extra 'flikar' som sticker ut från klingans baksida.

Krauchisk pålyxa

Orchernas pålvapen har alltid haft en benägenhet att vara mer skräckinjagande än funktionella, så även deras pålyxor. De har ofta stora mängder vassa, utstickande spetsar och rakknivsvassa eggar, vilket gör att de är otympliga och svåra att få in rena träffar med, framför allt mot rustade motståndare. En fördel, anser orcherna, är dock att det i mängderna av vassa skrymslen på klingan är lätt att fästa gift, något som är svårt på en rak klinga.

Hästskrämma

Detta 'vapen' används främst av orcher som är skadade eller som av andra anledningar inte kan delta särskilt aktivt i striden. Den uppfanns av en överbegåvad benman vid namn Ongruk, som upptäckte att om man brände en torkad grön flugsopp i kraftigt vinddrag fick man fram en ytterst illaluktande rök som bl. a. skrämmer även de mest vältränade stridshingstar i vildaste sken.

Själva vapnet består av en lång trästav med en liten metallkorg längst fram. I korgen lägger man de torkade svampbitarna och tänder på. När man svänger korgen fram och tillbaka lämnas den tjocka, illaluktande röken efter som ett stillatående rökmoln. En häst måste klara ett Svårt FYS-slag för att undvika att falla i sken. En ryttare på en skenande häst måste klara ett Rida-slag med –15 på CL för att hålla sig kvar i sadeln.

Gisselspjut

Detta fruktansvärda kättingvapen används främst av ylkorchernas mer framstående spjutbärare. Det ser i stort sett ut som ett vanligt spjut, men strax under det vanliga spjutbladet sitter en eller flera metallringar från vilka det går ut kraftiga kedjor. I kedjornas ändar sitter små, taggiga metallklot fästade. Kedjornas längd kan variera mellan trettio centimeter och en meter. Det förekommer även gisselspjut med skarpslipade länkar, vilka i så fall ger 1T2 poäng extra i skada.

Tresvansad klopiska

Klopiskorna var ursprungligen kommandotecken som orchernas härförare använde för att driva på sina trupper, men senare kom de att användas även av yroogherna, orchkommandona. Den stora fördelen med en klopiska är att den är ypperlig till att kroka fast i motståndarens sköld och slita den ur hans grepp. Av denna anledning används ofta en klopiska tillsammans med ett annat vapen.

En anfallare väljer innan han slår sitt attackslag om han siktar mot skölden eller anfaller på vanligt vis. Om han slår mot skölden och attacken lyckas har krokarna fastnat, och han kan i nästa SR genom att övervinna motståndarens STY med sin egen slita skölden ur dennes grepp. Motståndaren måste lyckas med ett Normalt SMI-slag för att få anfalla i den SR:n.

Klopiskor förekommer både med vanliga snören (BV 1), med metallvajrar (BV 11, ytterst sällsynt), eller med tunna kedjor (BV 7, vikt +1 kg, STY-krav 11). De räknas som kättingvapen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Dvärgdräpare

Enligt dvärgarnas legender är dvärgdräparna resultatet av ett gigantiskt misstag från dvärgarnas sida. Det sägs att dvärgfursten Dolin IV, vars rike länge härjats av vildsinta orcher, lät tillverka tusentals exemplar av dessa, som det var tänkt, oanvändbara vapen för att sedan 'råka' låta dem falla orchernas klor — en god tanke, eftersom vapnet i sitt ursprungliga skick verkligen var oanvändbart. Det är nämligen fullständigt omöjligt att träffa med vapnets egg så länge kedjans länkar är runda; klingan vrider sig och träffar med flatsidan utan att göra någon större skada. Tanken var att orcherna skulle överge sina egna brons– och stenvapen och i stället använda dvärgvapnen i hopp om att de var lika bra som dvärgarnas egna.

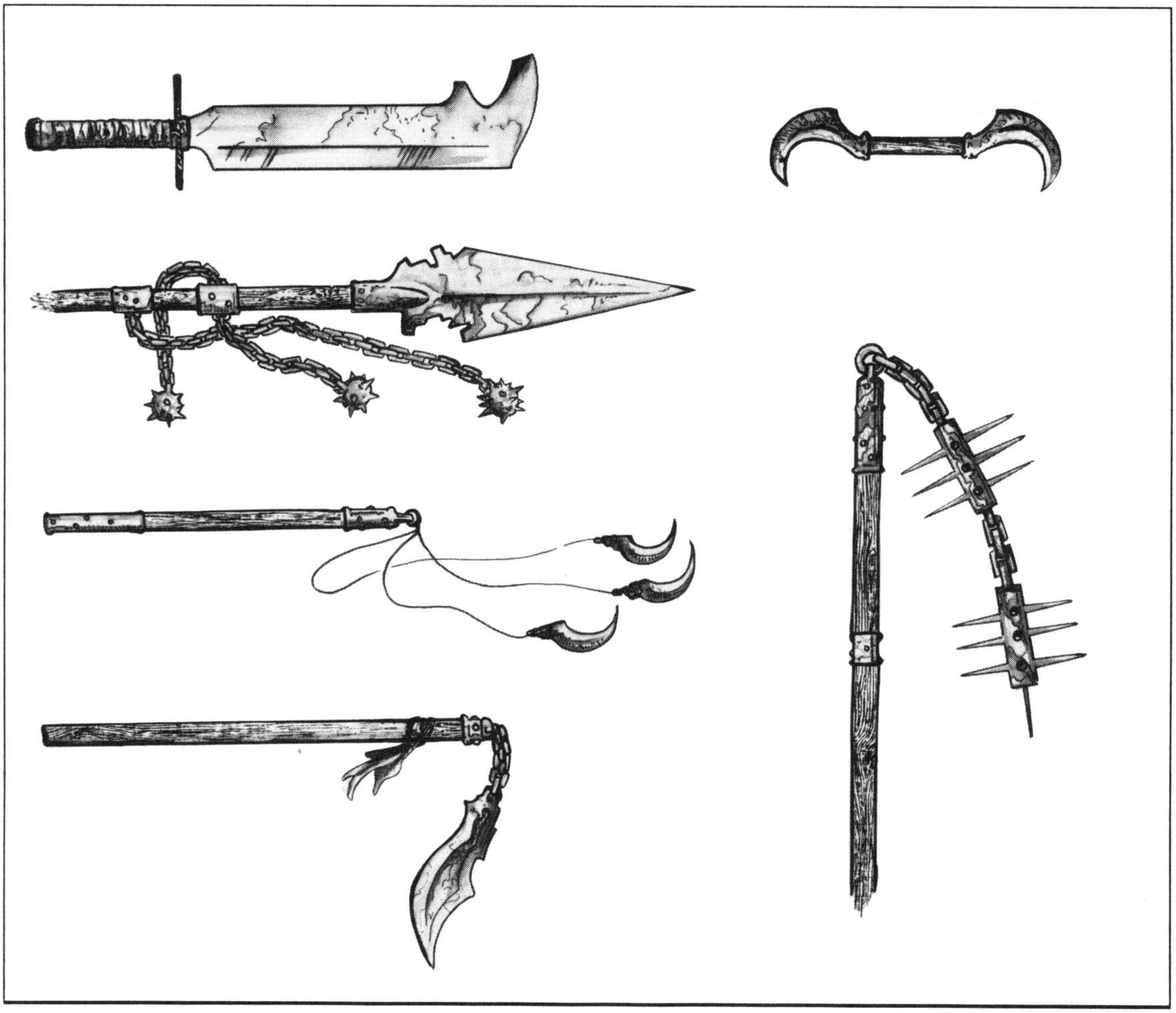
Vidare berättar sägnen att den dvärgiske mästersmeden Grundyl insåg vapnets svaghet och på eget initiativ, ovetandes om dvärgfurstens komplottplan, lät göra länkarna fyrkantiga så att klingan inte ***kunde*** vridas och träffa med flatsidan. När hela planen genomfördes blev resultatet i själva verket att Dolin gjorde orchstammen enormt mycket starkare — med tusentals dvärgsmidda slaktarvapen lyckades de på bara några veckor totalt utplåna Dolins rike. Vapnen spreds därefter över hela världen och fick flera efterföljare, bl. a. i dubbelstridsslagorna (se nedan).

Drakysh

En drakysh består av en kort träpinne, i vars ändar det sitter en metallkrok med eggar på både in– och utsidan. Det är ett ypperligt närstridsvapen, eftersom det dels kan användas för att kroka fast i någon (eller hans sköld), dels kan användas för att utdela fruktansvärda skärsår med den böjda utsidan av eggen. Eftersom det är litet, lätt att dölja och inte är i vägen används det regelmässigt av yroogherna. Eggarna är antingen böjda åt samma eller åt varsitt håll.

Dubbelstridsslaga

Detta skräckinjagande kättingvapen är en vidareutveckling av dvärgdräparen. På det långa skaftet sitter en kedja med fyrkantiga länkar. I mitten och i änden av kedjan finns järnstänger med långa, vassa spikar som är mycket effektiva mot motståndare klädda i ringbrynja eller läder.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

VAPENTABELL

Namn	STY-krav	Skada	Längd	Vikt	BV
Gaffel	1	1T2	0	0,5	6
Stridsgaffel	1	1T4+1	0	0,5	6
Kniv	1	1T3	0	0,5	6
Stämjärn	1	1T4	0	0,5	12
Liten tång	1	1T2	0	0,5	15
Taggsko	1	+1T3	0	0,5	9
Ondrax	1	1T4+1	0	0,5	9
Nukkas	1	1T4+1	0	0,5	15
Såg	3	1T4	0	1	8
Stor tång	3	1T3	0	1	15
Rughnarks klo	5	1T6+1	0	1,5	9
Hammare	5	1T4	0	1,5	15
Stekpanna (liten)	7	1T4	0	2	15
Drakysh	7	1T4+1	0	2	11
Tresvansad klopiska	9/11	3T4	0	3/4	1/7/11
Klyvare	11	1T6+1	0	4	15
Dvärgdräpare	13	1T6+2	0	4,5	11
Gisselspjut	21*	1T10+3	1	6	11
Dubbelstridsslaga	27	1T10+2	0	7	11
Krauchisk pålyxa	31*	2T6+2	1	8	11
Bräckare	35*	3T10	1	14	15

”De var väpnade med korta, bredbladiga svärd, inte de svängda kroksablar som annars var i bruk bland orcherna, och de hade bågar av idegran, till längd och skapnad lika människornas.”

— Sagan om de två tornen

— — —

”— Och här är kniven de skars av med, sade Gimli. Han lutade sig ner och drog en kort sågtandad klinga upp ur en grästuva där en tung fot trampat ner den. Skaftet från vilket bladet dragits ut låg vid dess sida.

— Det var ett orchervapen, sade han och tog i det som om det bränts, medan han med avsmak betraktade det snidade handtaget. Det hade formen av ett vidundershuvud med skelande ögon och grymt hånskrattande mun.”

— Sagan om de två tornen

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ORCHISKA ARTEFAKTER

ALVFINNARE

Alvfinnare, Norhygh Elck, är en magisk stav som kan förtälja var de förhatliga alverna befinner sig och ge en ungefärlig anvisning om hur pass nära de är. Staven börjar glöda med ett blåaktigt sken när man närmar sig skogsalver. Den kan indikera större alvgrupper på ett avstånd av ungefär två-tre kilometers håll. Enskilda alver kan staven känna av inom ett par hundra meter. Dess glöd blir intensivare ju närmare alverna befinner sig. För att få reda på i vilken riktning alverna befinner sig kan användaren rikta staven rakt ut och föra det runt i en cirkel. Glöden blir intensivare då staven pekar i den riktning alverna befinner sig.

Eftersom den magiska formeln SPÅRA ALV kräver ett alvkranium har ett sådant noggrant satts fast på stavens spets. Den som önskar att nyttja staven måste sålunda också stänka alvblod och mängder av vit färg på den.

Drakar och Demoner Magi: De magiska besvärjelser som lagts över staven är: SIGILL E2, SPÅRA ALV E2, PERMANENS E2 och NEXUS E2.

DVÄRGBANE

En legendomspunnen klyvare som kan krossa mithrilrustningar och penetrera dvärgsköldar. Svärdet härstammar från en tid då ett stort krig utkämpades mellan dvärgar och människor och tillverkades enligt runorna på klingan av ärkemagikern och alkemisten Trothyl.

Svärdet ägs av Gylk-Kah, hövding över en av de större ylk-stammarna, Elck-Gribb.

Namn	STY-krav	Skada	Längd	Vikt	BV
Dvärgbane	17	1T10+4	0	5,5	18

Övriga förmågor: Svärdet kan automatiskt minska ett dvärgföremåls BV med 14 poäng. Man har alltid +3 på CL när man anfaller med Dvärgbane.

Drakar och Demoner Magi: Magin som är bunden till svärdet är följande: FÖRSTÄRKA E3, FÖRTROLLA VAPEN E3, SIGILL E3, KNÄCKA [DVÄRGFÖREMÅL] E3, PERMANENS E3, NEXUS E3.

GALEN HORN

En legendarisk, hornbeprydd och tillbucklad orchhjälm. Smeden antog nog att det var ett par normala om än stora horn som denne fäste på hjälmen när den tillverkades. De härrör i själva verket från någon av de urgamla demonerna vars kropp tagits ihjäl i den mänskliga dimensionen. Detta är ett faktum som inga levande varelse vet om. Demonens kraft var stor och en av dess demoniska förmågor, demongalenskap, har överlevt döden och fäst sig i de övergivna hornen. Bäraren blir sakta men säkert bindgalen. Om en orch har hjälmen på sig ändras dess benägenhet och förmåga att gå bärsärk. Ungefär var tjugonde dag ökar FV i Bärsärkagång med 1 vid kontinuerligt användande av hjälmen. Orchens PSY påverkas negativt och värdet minskas med 1 poäng var 30:e dag.

Snart har orchen nått ett stadie där demongalenskapen har gjort den helt tokig och bindgalen. Detta till trots fortsätter hjälmen att finna nya ägare som törstar efter bärsärksförmåga och makt. Orcherna är helt övertygade om att det är en bra tingest.

Detta kultföremål byter ofta ägare och kan förväntas dyka upp var som helst.

DROLLS SKALLE

Detta kultföremål anses bringa lycka och framgång för den stam eller klan som äger den. Drolls skalle är det groteska kraniet från den jättelike resen Droll Bärsärk. Kraniet är stort som fyra människoskallar men ger ingen egentlig kraft, men orchernas starka tro på dess undergörande styrka är nog för att deras stridsmoral skall höjas åtskilligt då skallen bärs som ett standar vid fälttåg. Stam– och klankrig har utbrutit orcher emellan för att de allihop vill äga trofén. För närvarande är den i 'Den brända jordens klans' besittning.

ARGHENDÛRS HJÄLM

Denna massiva stålhjälm tillverkades av alkemisten Thot åt den legendariske halvorchiske härföraren Arghendûr och designen har blivit stilbildande för de orchiska hjälmmakarna. Att lägga märke till är de små hålen för öronspetsarna samt det förstärkta käkskyddet — helt naturligt eftersom orchens huggtänder är en framstående statussymbol.

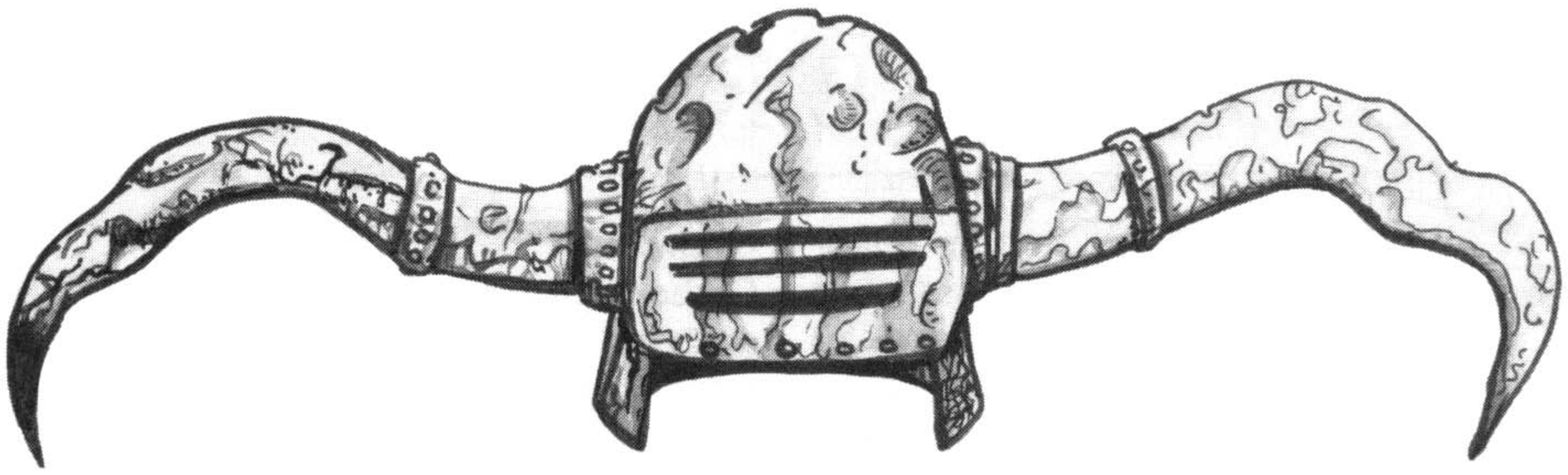
Hjälmen har abs 14 (ständigt aktivt) och på kommandot 'Fly dårar!' så måste alla inom 30 meter slå ett slag på Skräcktabellen (Skräckslå —/10).

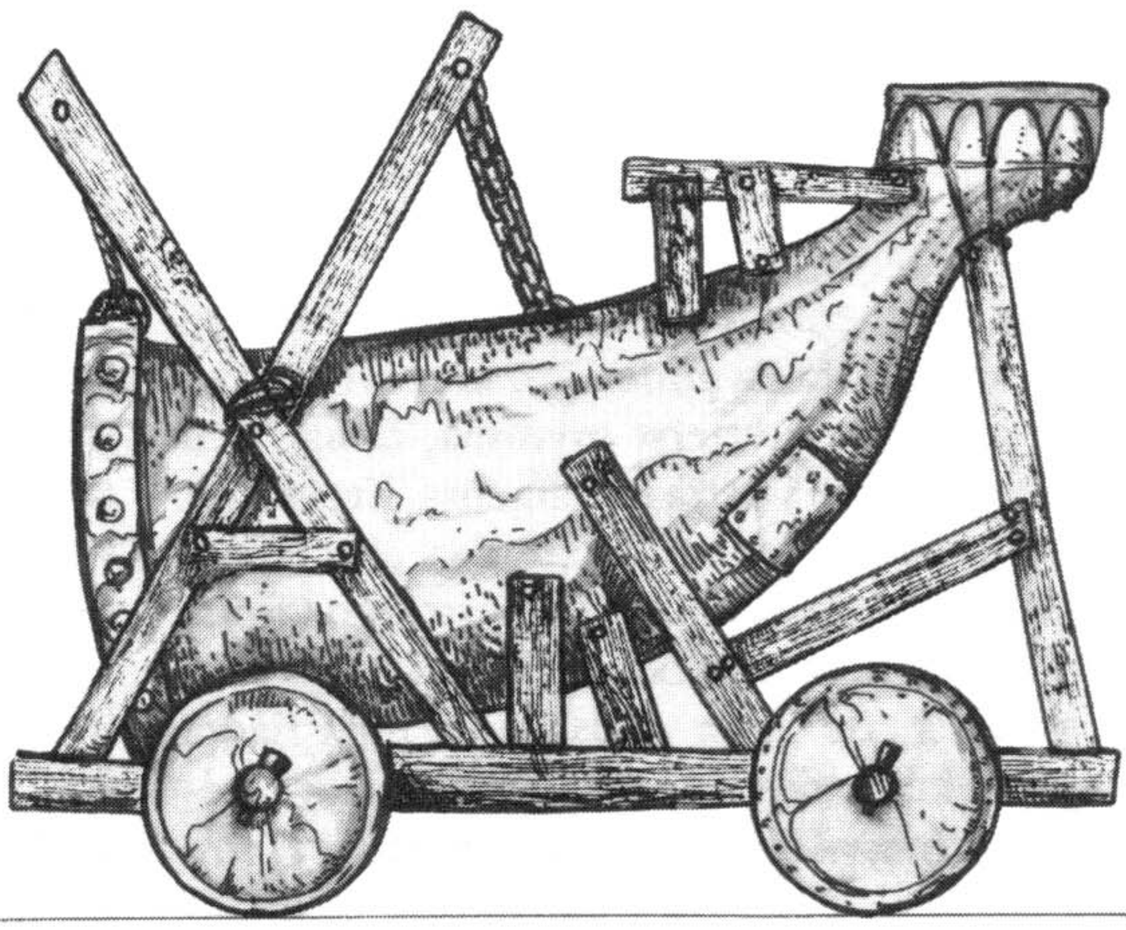
Drakar och Demoner Magi: Själva hjälmen har besvärjelsen FÖRSTÄRKA E6, samt SIGILL E6 och PERMANENS E6. På kommando utlöses MASSFRUKTAN E10 (med SIGILL E10 och PERMANENS E10). Hjälmen är dessutom försedd med NEXUS E4 som försörjer bägge besvärjelserna och deras SIGILL.

BROGH

Brogh (orchiska = "Dånet") är en portabel stridstrumma tillhörande De blodiga slätternas klan. Den är närmare tre meter hög och fyra meter lång och bemannas i regel av sexton man; två trumslagare till det lilla trumskinnet och fyra till det stora samt tio dragare. Trumman används förutom som skrämseleffekt även som ett sätt att vidarebefordra order under större fältslag. Trummans dån hörs ungefär 5 kilometer och dess ljud ger samma effekt som Skräckslå 2/— när man hör den.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB





Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SVARTFOLK SOM ROLLPERSONER

ATT SKAPA EN ROLLPERSON som tillhör någon svartfolksras går till på exakt samma vis som när man skapar en vanlig rollperson enligt grundreglerna. Yrkena och vissa modifikationer skiljer sig dock på en del punkter, vilket i så fall anges nedan. Om det inte står något annat så gäller dock samma som i regelboken.

RAS

Kostnaden i bakgrundspoäng för de olika svartfolksraserna är:

Ras	Kostnad i BP
Bergsorch	5
Grottorch	5
Grottroll	15
Illvätte	0
Kraukhorch	0
Raukk	55
Rese	55
Skogstroll	20
Slättorch	0
Svartalf	0
Svartnisse	0
Vätte	0
Ylkorch	15

BESKRIVNING AV RASERNA

Nedan beskrivs i korthet vad som utmärker en viss svartfolksras generellt, t. ex. att alla orcher är våldsamma och lata. Men med detta menas inte att ALLA orcher är våldsamma och lata, bara att många är det och att det är utmärkt att ha som grund när just en orch ska bli SLP eller rollperson. Glöm bara inte att det finns fromma och flitiga orcher också, men de är betydligt mycket färre till antalet.

Illvättar
Äkta illvättar passar egentligen bara som SLP, eftersom deras fanatism mot den enda guden gör kreativt rollspel svårt. De bör spelas som ytterst grymma, farliga och skräckinjagande men trots detta intelligenta. Ett vanligt misstag av oerfarna spelledare är att låta alla farliga monster vara extremt ondskefulla och dessutom ytterst dumma. Undvik det misstaget och spela illvättarna som intelligenta varelser, de flesta ondskefulla men några med snällare karaktärsdrag. Ingen illvätte är dock genomtrevlig. *Fanatism, våldsamhet* och *demoniskhet* är tre nyckelord.

Orcher
Orcher är de mest spelbara av alla svartfolken eftersom de är mångsidiga och på många sätt inte helt olika människorna. En orch kan spelas på många olika sätt om man bara kommer ihåg nyckelorden *våldsam*, *lat* och *dum*. Dessa tre ord utgör en god grund att bygga en bra SLP eller rollperson på.

Raukk
Raukk är ensliga vandrare med endast ett mål i livet, att finna sin försvunne gud. Då raukk är i det närmaste unika varelser lämpar de sig bättre som SLP än som RP. Nyckelorden är *klokhet*, *fredlighet* men *lättretlighet*. De har samlat stora kunskaper under sin långa livstid och vet bättre än att bråka men har fortfarande ett hetsigt humör.

Resar
Resar är lite tråkiga som rollpersoner eftersom de bara är duktiga på en enda sak — att slåss. Resen passar bättre som SLP, och kan spelas på olika sätt, t. ex. som stor, våldsam och stendum (se Yrgass Blodshämnare i Porträttgalleriet för ett extremt exempel) eller som stor och missförstådd best (jfr Frankensteins monster som egentligen var tämligen sympatisk men hatad för sitt utseende). Resar lämpar sig väl att spelas som dumma stridsmaskiner men har även en funktion som humoristiska dumskallar, många s. k. slapsticks är lätta för SL att hitta på. *Dumhet*, *vidskeplighet* och *styrka* är tre nyckelord att ha i bakhuvudet när en rese ska beskrivas.

Svartalfer
Svartalfer passar bra som rollpersoner trots att de inte är lika mångsidiga som orcher. Normalt standardiseras de som fega stråtrövare eller härdade spanare på ulvryggen. Nyckelord för svartalfer är *uppkäftighet*, *envishet* och *feghet*.

Svartnissar
Svartnissar är för dumma och ensidiga för att utgöra en riktig grogrund för seriösa rollpersoner, men kan fungera ganska bra som SLP. De kan lättast beskrivas som ettriga små kräk som gör allt för att förpesta rollpersonernas tillvaro. Deras dumhet bör överdrivas av SL in i det extrema när passande situationer uppstår. Om spelarna har svårt att hålla minen när en hord blodtörstiga svartmålade svartnissar beväpnade med gafflar och knivar anfaller har SL lyckats bra med sin beskrivning. *Ettriga*, *korkade* och *nyfikna* är de tre nyckelorden.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Troll

Troll lämpar sig bäst som SLP med sitt avskyvärda uppträdande och i, de flesta fall, begränsade tankeförmåga. Trollens uppenbara osmidighet i solljus kan också ställa till problem. Det finns en mängd olika trollarter med olika sätt att uppträda — det är inte alla troll som är blodtörstiga och dumma. Nyckelorden för dem alla är dock *stora, starka* och *tröga*!

Vättar

Vättar passar utmärkt som både rollpersoner och SLP eftersom de är mångsidiga och inte så begränsade som t. ex. orcherna. De är nyfikna, arbetsamma, uppfinningsrika och otåliga varelser, något som gjort deras ras till en av de högst utvecklade av svartfolket. De är mycket giriga och värderar en varelses status i hur mycket guld och värdeföremål den besitter. De är mycket misstroende mot främlingar och alla andra som kan tänkas ta deras status från dem, d. v. s. deras guld. Nyckelorden är *girighet, flit* och *misstänksamhet.*

YRKE

Yrkesfärdigheter

Av de möjliga yrkesfärdigheterna får svartfolk bara välja *nio stycken* som sina yrkesfärdigheter. Å andra sidan så får de på grund av sin ras extra höga BC (se nedan).

Benman (INT 15)

Benmännen, eller Urganob-Etreet som de kallas på svartiska, är svartfolkens motsvarighet till magiker. Benmännen är de religiösa ledarna inom en stam eller klan. De fruktas av alla, t. o. m. av stamledarna — krigare som aldrig annars fruktar något. Vad benmannen säger måste respekteras. Urganob-Etreet tillhör det högre skiktet i rangordningen.

Benmännen, som både kan vara hannar eller honor, smyckar alltid sin klädsel med mängder och åter mängder av ben, därav deras namn på människospråket.

Det är dock bara en liten del av alla benmän som behärskar magi utan många utnyttjar bara benmannens ställning för att bli behandlad bättre. För att lära sig behärska magi måste ett särskilt magiprov genomföras, se avsnittet om Benmagi.

En benman får bara välja *sju stycken yrkesfärdigheter,* men kan å andra sidan lära sig benmagi från början, om han väl klarat inträdesprovet (se kapitlet om Benmagi). Där beskrivs också hur han skaffar sig denna magi.

Yrkesförmåga: Ingen speciell.

Möjliga yrkesfärdigheter: Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/Skriva maximalt ett valfritt främmande språk, Benmagi, Alkemi, Astrologi, Djurhelning, Djurträning, Drogkunskap, Första hjälpen, Geografi, Giftkunskap, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Kunskap om odöda, Läsa/Skriva modersmål, Räkning, Simma, Skådespeleri, Spela instrument (trumma), Språkkunskap, Trästav, Zoologi, Örtkunskap

Bräckare (STY 15, STO 12)

Dessa krigare är bland de mest fruktade som svartfolken har alstrat. Bräckare är enorma muskelberg som med hjälp av en speciellt utformad murbräcka formligen kan riva byggnader till ruiner. De är legoknektar, till salu till den härförare som kan betala mest. De är respekterade av alla. Av tradition så rakar bräckarna bort allt hår på huvudet och bär en konformad hjälm av putsad metall. Vanligtvis är det endast storvuxna orcher och resar som blir bräckare, men undantag finns.

Yrkesförmåga: En bräckare får alltid –5 på tärningsslaget när han slår på Skräcktabellen. Detta beror på hans inbyggt orädda natur.

Möjliga yrkesfärdigheter: Max 9 valfria vapenfärdigheter, Avväpna, Bärsärkagång, Dolk, Dra vapen, Geologi, Hasardspel, Kulturkännedom, Muta, Simma, Stridskonster, Trästav, Två vapen

Tabell över svartfolksrasernas modifikationer på grundegenskaperna

	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
Bergsorch	+4	+1	±0	–3	±0	–4	6–18 (12)
Grottorch	+3	±0	±0	–3	–1	–1	5–15 (10)
Grottroll	+14	+2	–1	–4	±0	–8	20–30 (25)
Illvätte	–1	±0	±0	±0	+2	–6	3–7 (5)
Kraukhorch	+3	±0	–1	–3	±0	–4	6–18 (12)
Raukk	+3	+2	+2	+3	+3	+2	6–18 (12)
Rese	+24	+2	–1	–4	±0	–6	18–28 (23)
Skogstroll	+10	±0	±0	±0	+2	–6	14–24 (19)
Slättorch	+3	±0	–2	–3	±0	–4	6–18 (12)
Svartalf	–2	±0	±0	–2	±0	–4	4–10 (7)
Svartnisse	–6	–4	±0	–3	±0	–4	2–4 (3)
Vätte	–4	±0	+2	±0	±0	–4	4–8 (6)
Ylkorch	+7	+2	–1	–3	–1	–2	6–19 (14)

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bärsärk (STY 12, PSY 12)

Bärsärkar tillhör en mycket privilegierad samling som för sina enorma raseriutbrott åtnjuter stor fruktan och aktning av de övriga svartfolken. Bärsärkar är krigare som endast lever för stridens hetta och som inte riktigt kan stå ut i fredliga tider. De är alltid i stridens centrum där de verkligen lever ut. "Först till strid, sist att backa" är ett välkänt ordspråk. De dekorerar sina kroppar och ansikten med rituella ärr som skärs in före varje strid för att försätta dem i en hetsig trans. De använder aldrig någon typ av rustning och föredrar att slåss med nävarna om inte några riktigt tunga närstridsvapen finns tillgängliga.

För att kunna vara bärsärk *måste* man välja Bärsärkagång som yrkesfärdighet och köpa upp till minst FV 10 från start.

Yrkesförmåga: *Om man är rollperson* och väljer bärsärk som yrke är man speciellt utsedd till detta på grund av en enda orsak: man kan närhelst man vill gå ur bärsärkatillståndet utan att få några minus på grund av detta. Observera att det är långt i från alla bärsärkar i de orchiska härarna som har denna förmåga.

Möjliga yrkesfärdigheter: Max 8 valfria vapenfärdigheter, Avväpna, Bärsärkagång, Dolk, Dra vapen, Geologi, Hasardspel, Kulturkännedom, Muta, Simma, Stridskonster, Trästav, Två vapen

Fältskär (INT 9)

Fältskären är ett slags läkare. Det är vanligtvis någon som blivit utsedd till att amputera armar och ben med såg under någon skärmytsling och sedan tyckt att jobbet var tillräckligt ofarligt jämfört med strider. Fältskären med sina skräckinjagande verktyg används ofta som förhörsman när tillfångatagna fiender ska pumpas på information. De flesta fältskärer är riktiga kvacksalvare som med tiden har samlat på sig praktiska erfarenheter och kunskaper om helande örter. De ringaktas vanligen av de andra svartfolken tills dess att de måste uppsöka fältskären själv för någon åkomma.

Yrkesförmåga: En rollperson som väljer fältskär som yrke har samma yrkesförmåga som en helare (se grundreglerna).

Möjliga yrkesfärdigheter: Tala ett valfritt främmande språk, Alkemi, Djurhelning, Dolk, Drogkunskap, Första hjälpen, Geografi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Hypnotisera, Kulturkännedom, Läkekonst, Läsa/Skriva modersmål, Massage, Orientering, Simma, Trästav, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad

Klankrigare (STY 12)

Om stamkrigarna utgör det lägsta skiktet inom det svartiska krigarväsendet så är klankrigarna den övre eliten. Klankrigarna väljs från tidiga år ut av äldre krigare för att sättas under specialträning. Dessa krigare kommer från en mängd olika stammar men förenas under en klan där stammarna ingår. Efter en hård utbildning tjänstgör dessa klankrigare först hos klanen ett par år och sedan i den ursprungliga stammen där de utgör ledare.

Yrkesförmåga: En rollperson som väljer klankrigare som yrke har samma yrkesförmåga som en vanlig Krigare (se grundreglerna).

Möjliga yrkesfärdigheter: Max 9 valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Administration, Avväpna, Dans, Djurträning, Dra vapen, Dolk, Geografi, Historia, Kulturkännedom, Läsa/Skriva modersmål, Målning, Rida, Räkning, Simma, Trästav, Två vapen

Maskinskötare (INT 9)

Maskinskötare har ansvaret för någon typ av maskin konstruerad av en tekniker eller erövrad från någon annan stam eller ras. Vanligt är att dvärgiska konstruktioner övertas.

Maskinskötare har egentligen ingen speciell utbildning men kan åtminstone lite mer om sin maskin den sköter än den vanlige orchen. De är mycket stolta över sin uppgift även om de inte tillhör eliten av svartfolken.

Yrkesförmåga: En rollperson som blir maskinskötare kan genom att lyckas med ett normalt INT-slag avgöra BV, Skada och STY-krav på ett dvärgsmitt vapen som de ser, samt avgöra om det har några magiska bonusar på dessa värden (endast om det är magiskt eller inte; inte hur mycket).

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt två valfria vapenfärdigheter, Dolk, Geografi, Geologi, Hantera fällor, Hantverk (smide, snickra + ytterligare ett valfritt), Hasardspel, Knopar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Muta, Räkning, Simma, Trästav

Slav

Slavarna är olyckliga individer som vuxit upp under fångenskap hos t. ex. en fientlig svartfolkstam.

Slavar brukar vara tämligen apatiska individer som är vana att lyda sin övervakares order. Onödigt att säga så är slaven längst ned på den sociala rangskalan. De gör allt obekvämt, farligt och tungt arbete åt de bättre lottade. En rollperson som börjar med yrket slav räknas som förrymd och är eftersökt av de tidigare ägarna.

Yrkesförmåga: Om man väljer att ha varit f. d. slav och är av svartfolksras väljer man dessutom ett tidigare yrke (vilket som helst av de andra), men man får –3 på PSY (dock lägst 1) och +2 på FYS.

Om man väljer att ha varit f. d. slav och *inte* är av svartfolksras väljer man dessutom ett tidigare yrke (vilket som helst av de som står i Grundreglerna), men man får –3 på PSY (dock lägst 1) och +2 på FYS.

Möjliga yrkesfärdigheter: Bestäm tillsammans med SL. Beror på tidigare sysselsättning.

Smidesmästare

Smidesmästarna är vanligen svartalfer, vättar eller orcher som uppnått någon grad av skicklighet inom smideskonsten. De är mycket uppskattade och därför är

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

det inte ovanligt att även de värsta klåparna inom smide utger sig för att vara smidesmästare, för att på så vis få alla de förmåner en äkta smidesmästare åtnjuter.

Den enda grenen inom orcher-smidet som når några högre höjder är vapen– och rustningssmidet. Vanliga bruksföremål håller vanligtvis inte någon högre kvalitet, eftersom det endast är de riktigt dåliga smederna som får syssla med sådant, medan alla duktiga smeder gör vapen.

Yrkesförmåga: Rollpersoner som blir smidesmästare hos orcherna kan, om de får en vecka på sig mer än normalt och dessutom lyckas med ett färdighetsslag i Smide, tillverka vapen eller sköldar som har +1 på BV, samt rustningar som har +1 på abs.

Möjliga yrkesfärdigheter: Max två valfria vapenfärdigheter, Alkemi, Dolk, Drogkunskap, Förfalskning, Geografi, Geologi, Giftkunskap, Hantera fällor, Hantverk (smide + ytterligare två valfria), Hasardspel, Historia, Knopar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läsa/Skriva modersmål, Muta, Målning, Räkning, Simma, Spela ett valfritt instrument, Trästav, Änterhake, Örtkunskap

Spejare (FYS 9)

Spejarna utgör ett litet men välrespekterat krigarkast vars uppgifter är att spana och rekognosera om något finns före gruppen under t. ex. en marsch. Det är spejarna som letar upp villebrådet, de bästa boplatserna, ser till att man undviker farliga odjurshålor och oländig terräng. Spejarna vet att deras uppgift är viktig och de uppträder efter detta också, ibland till överdrift.

Yrkesförmåga: Rollpersoner som blir spejare har alltid +5 i CL på Upptäcka fara.

Möjliga yrkesfärdigheter: Tala ett valfritt främmande språk, Max två valfria vapenfärdigheter, Akrobatik, Djurträning, Dolk, Drogkunskap, Geografi, Geologi, Giftkunskap, Hantera fällor, Heraldik, Historia, Knopar, Kulturkännedom, Läppläsning, Muta, Orientering, Rida, Simma, Skådespeleri, Teckenspråk, Trästav, Zoologi, Änterhake, Örtkunskap, Överlevnad

Stamkrigare (STY 9)

Stamkrigarna utgör stommen i det svartiska krigsorganisationen. Yrket täcker en mängd olika sysselsättningar såsom soldat, rövare, bråkstake, m. fl. De flesta svartfolk tillhör denna grupp. Stamkrigare är vanligen välvuxna men tenderar till att vara mindre smarta och ibland rent utav fega om de ställs inför situationer som verkar farliga. Den typiske stamkrigaren är lätt överviktig, lat, slö och feg, går ständigt klädd i läderbrynja, föredrar kroksabeln framför andra vapen och är till ständig irritation för stammens överordnade.

Yrkesförmåga: En rollperson som väljer stamkrigare som yrke har samma yrkesförmåga som en vanlig Krigare (se grundreglerna).

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fyra valfria vapenfärdigheter, Avväpna, Dra vapen, Dolk, Geografi, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Kulturkännedom, Rida, Simma, Stridskonster, Trästav, Två vapen

Standarbärare

Standarbärare är krigare som fått till uppgift att kånka på stora fanor eller standar när en svartfolkstam drar ut i krig. Vanligt är att standarbäraren antingen är en oprövad ung krigare eller en gammal ärrad krigare som p. g. a. sina skador inte aktivt kan delta i striden. Standarbärare anses annars vara en prestigefylld uppgift. Förutom att bära standaret under strid har standarbäraren till uppgift att vårda det, se till att det uppdateras med nya tecken och enkla målningar som beskriver stammens erövringar och segrar. Standarbäraren ska dessutom veta den egna stammens historia och kunna lite heraldik.

Yrkesförmåga: En rollperson som är standarbärare kan genom att lyckas med ett Normalt INT-slag identifiera en annan svartfolksstams fana, vilken stam/klan den tillhör, vilka dåd den stammen/klanen utfört, vem som är härförare, vilka föremål den har i sin ägo, hur många man den består av, stammens/klanens sammansättning, etc. Misslyckas slaget känner han endast till en del av detta, eller så har han felaktig information (SL bestämmer).

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt två valfria vapenfärdigheter, Avväpna, Dolk, Förfalskning, Geografi, Hantverk (träsnideri, smide + ytterligare ett valfritt), Hasardspel, Heraldik, Historia, Knopar, Kulturkännedom, Läsa/Skriva modersmål, Muta, Målning, Orientering, Rida, Simma, Spela ett valfritt instrument, Trästav, Örtkunskap, Överlevnad

Tekniker (INT 9)

Ett fåtal svartfolksvarelser har som yrke att konstruera belägringsmaskiner som används vid belägringar, stöttor till grottgångar och annat tekniskt. Tekniker är det vedertagna samlingsnamnet på alla dessa individer. Genomgående så är all den teknologi de behärskar stulen och/eller kopierad av andra raser t. ex. dvärgar och människor. De har alltid ett gäng maskinskötare omkring sig för att förverkliga alla planer och skisser de bär i huvudet. Tekniker är dessutom begåvade med en oslagbar känsla för att hitta på mer eller mindre funktionsdugliga uppfinningar som redan existerar. Tekniker beaktas med en blandning av oförståelse och rädsla av andra orcher. Man skämtar gärna med dem.

Yrkesförmåga: En rollperson som blir tekniker har alltid +5 på CL i Hantera fällor och Låsdyrkning.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt två valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/Skriva ett valfritt främmande språk, Dolk, Geografi, Geologi, Hantera fällor, Hantverk (smide, snickra + ytterligare två valfria), Hasardspel, Knopar, Kulturkännedom, Låsdyrkning, Läsa/Skriva modersmål, Muta, Räkning, Simma, Trästav

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Trumslagare

Detta speciella yrke har sitt ursprung ur de stora och förödande slag som orcherna utkämpat. För att hålla trupperna någorlunda organiserade utbildades särskilt musikaliska individer i att spela på stora trummor. Dessa trumslagare fick sedan uppgiften att hetsa de egna trupperna i striderna, trumma ut kommandon och vara underhållning när den egna sidan firade en seger. Vid riktigt stora slag händer det att enorma trumset fraktas ut med vagnar. Trots sin betydelse vid strid och fester anses trumslagare vara av mindre värde än t. ex. en stamkrigare.

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 i 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 vanlig magiskola.

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 PSY och stridsmoral med +5.

Möjliga yrkesfärdigheter: En valfri vapenfärdighet, Tala ett valfritt främmande språk, Akrobatik, Buktala, Dans, Djurträning, Dolk, Geografi, Gyckelkonster, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Historia, Hypnotisera, Knopar, Kulturkännedom, Muta, Målning, Rida, Simma, Skådespeleri, Spela instrument (trumma + ytterligare två valfria), Teckenspråk, Trästav

Ulvryttare (SMI 12)

Detta yrke innehas endast av svartalfer som vid tidiga år tränas att rida och hantera ulvar. Det är dock inte alla svartalfer som väljs ut till denna stora ära då en viss smidighet krävs. Ett invigningsprov måste också göras. Ulvryttarna utgör spjutspetsen inom svartalfernas försvar och offensiv. Det ligger en hel del prestige i att vara ulvryttare.

Yrkesförmåga: En ulvryttare som är rollperson har alltid +5 på CL i Rida Ulv.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt tre valfria vapenfärdigheter, Djurhelning, Djurträning, Dolk, Geografi, Geologi, ett valfritt Hantverk, Hantera fällor, Knopar, Kulturkännedom, Orientering, Rida, Simma, Spå väder, Zoologi, Överlevnad

KÖN

Om man skall ha en svartfolksvarelse som rollperson kan man ganska lugnt förutsätta att det rör sig om en hane. Honorna är, såsom framgår av resten av denna modul, förpassade till barnbördskamrar och kök.

FÖRFLYTTNING

Rasmodifikationer

Illvätte	+1
Raukk	+1
Rese	−1
Skogstroll	+1
Svartalf	+1
Svartnisse	−1
Övriga	±0

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Vissa särskilda förmågor är ytterst olämpliga för svartfolk och dessa resultat ersätts därför av nedanstående:

Resultat	Förmåga
5–6	Jägarbakgrund. Du får +2 på FV i Orientering och Överlevnad.
23–24	Mjuka trampdynor. Du får +3 på ditt FV i Smyga.
33–34	Härjarbett. Din FV i att bita och skada en motståndare med dina käkar blir FV 15. Bettet gör 1T6+1 i skada.
58	Ulvarnas herre. Du får +10 på ditt FV i Rida och kan aldrig bli avkastad från en ulvrygg (däremot kan du trilla av...).
62	Tumme med gudarna. Om du vill bli Urganob-Etreet så kommer din chans att lyckas med detta att fördubblas.
74	Stenskalle. Ditt pannben blir stenhårt och kan användas som vapen. Du gör 1T6 i skada vid skallning och ditt huvud får ett naturligt skydd på abs 4.
78	Baneman. Som Baneman (resultat 67), fast du får +10.
80	Resistent mot solljus. Du är helt okänslig mot sol och får aldrig något avdrag på några färdigheter eller grundegenskaper på grund av solljus. Om du är illvätte eller troll så innebär solljus endast att du har halverad SMI och halverat FV på alla färdigheter.

SOCIALT STÅND

Inom den svartiska kulturen spelar det sociala ursprunget en mycket liten roll ty de som har makt, de som är rika och de som är ledare har kämpat sig till den positionen, antingen genom listiga ränkspel, vilket faktiskt sker i bland, eller genom att bevisa att man är störst, starkast och bäst lämpad. Det senare avgörs ofta genom s. k. blodsgång där vinnaren i en envig tar den andres "titel" eller återigen bevisar sitt herravälde. Endast den starke överlever.

Man slår alltså inte på tabellen för socialt stånd, och man behöver inte heller spendera några BP på detta.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ÅLDER

Ålderstabellen nedan är specifik för svartfolk och används på samma sätt som den i regelboken.

	Ung	Mogen	Medelålders	Gammal
STY	0	+1	0	–2
STO	0	0	0	0
FYS	0	0	–1	–3
SMI	+1	0	–1	–3
INT	0	0	+1	+1
PSY	0	0	+1	+3
KAR	0	0	0	–1
EP	150	200	250	300
Startkapital	x0,5	x1	x1,5	x2,5
Max FV från start	13	15	17	19
Illvättar	8–14	15–20	21–25	25–35
Alla orcher	12–16	17–25	26–35	36–42
Raukk	16–24	25–90	91–200	201–500
Resar	14–18	19–27	28–34	35–40
Svartalfer	8–14	15–22	23–30	31–35
Svartnissar	6–12	13–20	21–26	27–30
Troll	18–25	26–55	56–150	151–300
Vättar	12–16	17–25	26–35	36–40

Räkna ut baschanserna

Svartfolk får följande bonusar på sina baschanser:

Slagsmål	
Resar	+1T4
Övrigt svartfolk	+1T2
Gömma sig	
Illvättar	+1T4
Svartnissar	+1T4
Svartalfer	+1T2
Vättar	+1
Smyga	
Illvättar	+1T2
Finna dolda ting	
Illvättar	+1T4
Orcher	+1
Raukken	+1T4
Troll	+1T2
Vättar	+1
Lyssna	
Illvättar	+1T4
Raukken	+1T4
Svartalfer	+1
Svartnissar	+1
Vättar	+1T2
Upptäcka fara	
Illvättar	+1T2
Raukken	+1T4
Rida Ulv	
Svartalfer	+1T4
Överlevnad	
Alla svartfolk	+1

Undantag för färdigheterna

Följande färdigheter är sekundära för svartfolk, inte primära:

- Första hjälpen
- Läsa/Skriva modersmål
- Rida

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

HÄRJARE

VAD SOM UPPFATTAS SOM heroiskt och bragdfyllt av de civiliserade folken ses ofta som rena underligheter av svartfolken. Att rädda en prinsessa eller rädda en by från förstörelse är tvärtemot all logik för en "hederlig orch". De kriterier som gör en svartfolksindivid upphöjd till en hjälte — en härjare — är helt andra. Eftersom svartfolkshierarkin bygger på råstyrka, våld och illviliga handlingar ses de värsta illdådarna som de verkliga hjältarna. Att bränna en by eller hugga ned en alvskog ses exempelvis som stora hjältedåd. Handlingar av typ "döda en drake" som av civiliserade folk ses som en hjältehandlig för moralens skull erhåller dock samma status hos svartfolken, eftersom det är en handling som kräver ytterst stor möda och rikligt med våld.

En svartfolksvarelse som begått tillräckligt många bestialiska eller dödsföraktade handlingar får möjligheten att upphöjas till härjare. En härjare erhåller en alldeles speciell status i hierarkin. De särbehandlas och respekteras av alla och anses tillhöra den högre eliten. Inte sällan erhåller de höga ranger såsom hövding eller fältherre. Härjarna är som sina bröder mycket fåfänga och vill gärna utmärka och framhäva sin egen ställning. Det kan förekomma att de skaffar sig en egen fana och fanbärare, gärna en svartnisse eller svartalf.

Uttryckt i speltermer fungerar härjarna som hjältar (se reglerna för hjältedåd). För att bli betraktad som en härjare måste individen samla på sig härjarpoäng. Först när han fått 30 härjarpoäng är han redo för att invigas som härjare. I de andras ögon har han då utfört nog många farliga och krävande dåd.

Svartfolksvarelsen som tagit steget in i eliten och som har rätt att titulera sig härjare har bränt alla sina härjarpoäng. Om orchen exempelvis samlat 33 härjarpoäng så får han ändå inte tillgodoräkna sig de tre överskjutande poängen, de stryks helt. Efter ritualen står härjaren på 0 poäng. Härjaren har inga förmågor utöver de han ägde innan ritualen. Med sig har härjaren däremot ett högt FV från oräkneliga strider och strapatser och en högre rang inom hierarkin. För de nya poäng som härjaren nu samlar på sig kan denne köpa härjarförmågor (fungerar precis som hjälteförmågor).

HÄRJARPOÄNG

Eftersom orcher utför de mesta av sina handlingar i grupp och de enskilda dåden är sällsynta delas kriterierna för härjarpoäng upp i de två klasserna "grupp" och "enskild". Grupp ger poäng oavsett hur stort antal orcher som varit med om handlingen.

GRUPP

Handling	Poäng
Förstöra skog	1
Förstöra alvskog	2
Bränna en by	1
Belägra en stad	0,5
Härja en stad	1
Krossa ett dvärgnäste	1
Krossa ett stort dvärgnäste	2
Tillintetgöra fiendetrupp	1
Tillintetgöra dvärgtrupp	1,5
Tillintetgöra en alvtrupp	2
Bränna ett oskattbart bibliotek	1
Bränna stora skördefält	0,5
Slakta hjord med tamboskap	0,5
Förgifta ett vattendrag	0,5

ENSKILD

Handling	Poäng
Döda civiliserad hjälte eller riddaer	4
Döda enhörning	2
Döda en civiliserad och god präst	2
Vinna blodsgång mot orchhövding	1
Förstöra avgudabild	1
Döda drakar och stora monster	10–15
Döda mindre monster	1–10

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KAMPFORMER

SVARTFOLKEN HAR INTE utvecklat några egentliga kampformer av det slag som exempelvis människorna har gjort. Disciplinen och den ringa förståelsen för att träningsmoment ger färdighet är ett hinder för att de skall kunna utveckla ett verkligt kampsystem. Framförallt saknar svartfolken den andliga disciplin och mentala styrka som brukar vara kännetecknande för fungerande stridsystem. Detta till trots har en typ av förenklad slagsmålsteknik utvecklats, framförallt hos de krigiska orchstammarna.

Mängder av brutala och hårdföra tekniker som vuxit fram i stridens hetta har levt vidare och lagt grunden till ett system för hård närstrid. Det som orchen förlorar i elegans och perfektion tar de igen på råstyrka och stryktålighet. Alla tekniker bygger på att utnyttja den egna kroppens tyngd, storlek och överlägsna kraft. Kross– och bryttekniker hör till de vanligast förekommande teknikerna i denna mycket ostrukturerade kampform.

Det finns ingen enhetlig linje eller inriktning för denna typ av strid. De enskilda utövarna väljer själva vilken form och teknik de skall nyttja. Somliga använder ett fåtal komponenter medan andra nyttjar alla tekniker de någonsin kan lära sig. Hos vissa orchstammar finns det vissa moment av dessa stridstekniker som är genomgående för alla inom ett visst vapenslag, sådana är klobärarna i "Den brända jordens klan". De övriga svartfolksraserna nyttjar denna typ av slagsmål mycket olika beroende på de förutsättningar rasen har. Troll och resar har lite svårt att förstå varför man skall göra allt så komplicerat när man kan använda en klubba eller något dylikt redskap. Svartalferna och de ännu mindre svartnissarna har vissa problem att nyttja sin egen tyngd och kraft bakom teknikerna. Alfernas ulvryttare utnyttjar stundtals ulvens fart och tyngd genom att använda krosstekniker då de rider förbi en fiende. Vad beträffar vättefolken så litar de mer till sin egen list och teknologi än till sådana stridsformer.

Det finns inget enhetligt kampsystem för svartfolk utan varje individ kan själv sätta ihop de tekniker de anser sig behöva. Det är upp till SL att själv avgöra vilka tekniker som bör ingå när en rollpersons stridskonst skapas. De bör vara logiska med hänsyn till vilken svartfolksras det handlar om.

TEKNIKLISTA

Namn	Kostnad
Krosstag	1,0
Normal spark	0,5
Skrevspark	1,0
Knäspark	1,0
Krosspark	1,0
Normalt slag	0,5
Krosslag	1,0
Armbågsslag	1,0
Örongrepp	1,0
Näsgrepp	1,0
Skallning	1,0

BESKRIVNINGAR AV TEKNIKERNA

Krosstag
Tekniken utförs som en attack. Utövaren omfamnar sin motståndares överkropp och försöker krossa så mycket som möjligt av dennes innanmäte. Greppet bibehålles tills den attackerade tar sig lös eller tills dess att anfallaren väljer att släppa sitt offer. Själva attacken, men ej greppet, kan pareras. För att ta sig ur ett kopplat grepp måste försvararen övervinna angriparens STY med sin egen SMI eller STY (ta den som är högst) på Motståndstabellen. **Skada:** 1T2/SR.

Normal spark
En vanlig spark som ger 1T6 i skada.

Skrevspark
En välriktad spark mot motståndarens underliv. Ger samma skada som normal spark men om skadan blir över 5 paralyseras motståndaren i lika många SR som skadans poäng.

Knäspark
En hård spark som träffar motståndaren med knäskålens hårda ytor, populärt bland dem som bär metallrustning över denna kroppsdel. Denna teknik kan användas samtidigt som teknikerna Krosstag, Näsgrepp och Örongrepp. **Skada:** 1T6.

Krosspark
En spark riktad mot ömtåliga punkter på kroppen. **Skada:** 1T8.

Normalt slag
Ett vanligt knytnävsslag som ger 1T3 i skada.

Krosslag
Ett knytnävsslag som riktas mot särskilt ömtåliga punkter på kroppen. **Skada:** 1T6.

Armbågsslag
Ett slag som kräver att motståndaren kommer så pass nära att man effektivt kan nyttja armbågens hårda och vassa delar. **Skada:** 1T4.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Örongrepp
Tekniken utförs som en obeväpnad attack. En normalt ojust teknik som innebär att man greppar tag i motståndarens öron för att kunna bringa honom ur balans. Chansen att lyckas med en Knäspark eller en Skallning när man har ett kopplat Örongrepp ökar med +10. I övrigt, se beskrivningen av tekniken krosstag. **Skada:** 1T2–1/SR.

Näsgrepp
Tekniken utförs som en obeväpnad attack. Ett skamgrepp som i all enkelhet innebär att motståndarens näsa fångas mellan utövarens fingrar och sedan vrids tills något går sönder. I övrigt, se beskrivningen av tekniken Krosstag. **Skada:** 1T2–1 samt 1/SR på grund av blödning.

Skallning
Utövarens egen panna eller bakhuvud används för att tillfoga motståndaren skada. Tekniken används mot motståndarens hela kropp eftersom svartfolk inte är överdrivet måna om sina huvuden och dessutom har ett kranium som närmast kan jämföras med en bergsgets. **Skada:** 1T4

Teknikernas användning hos de olika raserna

Orchstammarna använder alla tekniker men har förkärlek till vissa tekniker. Krosslag, knäspark, armbågsslag och skallning hör till de favoriserade teknikerna. De verkligt storvuxna orcherna använder mer än gärna krosstag och skallning. Svartalferna ser gärna att teknikerna skall kunna utföras från ulvryggen. Krossparkar, armbågslag och vanliga slag är de som bäst lämpar sig för en ryttare. Svartnissarna nyttjar sällan de tunga teknikerna men använder med förkärlek tekniken näsgrepp. Om de kommer åt klättrar de gärna upp på sin motståndare för att skalla denne.

AVANCERAD ULVRYTT

Svartalfernas ulvryttare är oftast utomordentligt skickliga på att rida och samverka med sina ulvar. De utnyttjar tyngden, kraften och hastigheten hos den framrusande ulven vid sina anfall. De rider över sina fiender, utdelar hugg och slag för att sedan rida ur motståndarens räckvidd. Genom att utföra en mängd snabba attacker och försöka skada motståndaren utan att själva bli skadade lyckas ofta ulvryttarna förvirra och knäcka försvararna. Svartalfernas kroppstorlek gör det möjligt för dem att utföra mycket avancerade övningar på ulvryggen. De kan kasta sig från en ulv till en annan, skydda sin egen kropp bakom ulvens, hänga sig ut från ulven för att öka sin räckvidd m. m. Vissa av dessa moment kräver att alfen har en sadel eller någon form av rep bundet runt sitt djur. Genom att rida i formationer och snabbt byta inbördes positioner kan ulvryttarna dessutom förvirra fienden så att de får problem med att välja sina "mål".

En duktig ulvryttare kan i princip utföra vad som helst på sin ulv. Svartalferna som handskas med ulvarna lever med dessa dag och natt och samspelet dem emellan blir mycket gott. Tömmar och betsel används inte utan alfen styr sin ulv genom rop och visslingar och genom att pressa sina knän mot ulvens kropp. Ulven kan dessutom själv besluta hur den skall agera i vissa lägen; den är intelligent och låter inte alfen driva den in i fällor eller i situationer som kan kosta dem båda livet. Alferna hyser en stor tillit till på sina fyrbenta bröder och vågar därför pressa dessa och sig själva till det yttersta.

När man önskar utföra avancerad ritt under strid kan man behöva några riktlinjer att gå efter för att få det hela mer spelbart och för att ge en känsla av realism. SL kan använda följande modifikationer för speciella handlingar som läggs till rollpersonens FV i färdigheten Rida. Alla modifikationer är tänkta utifrån att de utförs i hög fart, detta med tanke på att svartalferna i strid och under andra uppdrag rider sina ulvar för full kraft.

Handling	Modifikation
Attackera/Parera	±0
Hoppa med ulv	–1
Hoppa från ulv till annan ulv	–8
Hoppa	–6
Kraftig undanmanöver	–3
Rida sittande baklänges	–2
Rida stående	–6
Stå på händer på ulvryggen	–10
Hänga sig längs ulvens ena sida	–2
Hänga sig ut från ulven	–4
Plocka upp föremål	–6

Attackera/Parera
Ryttaren attackerar en motståndare eller parerar en attack riktad mot denne eller riddjuret. Att lyckas med denna handling betyder inte att attacken/pareringen lyckats, utan RPn måste dessutom slå ett färdighetsslag med sitt vapen/sköld för att klara detta. Sker attacken med ett stickvapen (spjut eller lans) får ulvens SB läggas till skadan.

Hoppa med ulv
Ryttaren får ulven att hoppa över t. ex. ett stort föremål, genom en öppning eller över en avgrund. Om det är extrema hopp kan SL modifiera efter eget tycke.

Hoppa från ulv till annan ulv
Ryttaren gör en akrobatisk övning och hoppar från en ulvs rygg till en annan ulvs rygg. Om avståndet är stort kan SL modifiera en poäng minus per meter. Tänk på att det är lättare att hoppa till en bakomvarande ulv än till en framförvarande.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Hoppa
Ryttaren hoppar rakt upp från ulvryggen för att sedan åter landa på samma plats. Detta kan vara användbart om man vill undika slag och kan hoppa över dessa. Om ryttare och ulv måste passera en spång kan det mycket väl vara så att ryttaren måste hoppa över spången medan ulven springer under denna.

Kraftig undanmanöver
Ryttaren tvingar ulven till att göra ett tvärt kast. Ulven byter helt riktning i farten. Kan nyttjas som parering, förvirringsmetod eller för att skaka av sig förföljare.

Rida baklänges
Ryttaren sitter med ryggen mot färdriktningen. Lämpligt om man är förföljd och har tillgång till pilbåge.

Rida stående
Ryttaren står på ulvens rygg.

Stå på händer på ulvryggen
Fråga inte varför de utför denna fåniga och opraktiska manöver.

Hänga sig längs ulvens ena sida
Ryttaren hänger sig vid ulvens sida, fastklamrad i päls, sadel eller rep slaget runt ulven. Kan nyttjas om man vill dölja sig i terrängen. Ryttaren kan också nyttja ulvkroppen som sköld (CL på att träffa alfen = –15).

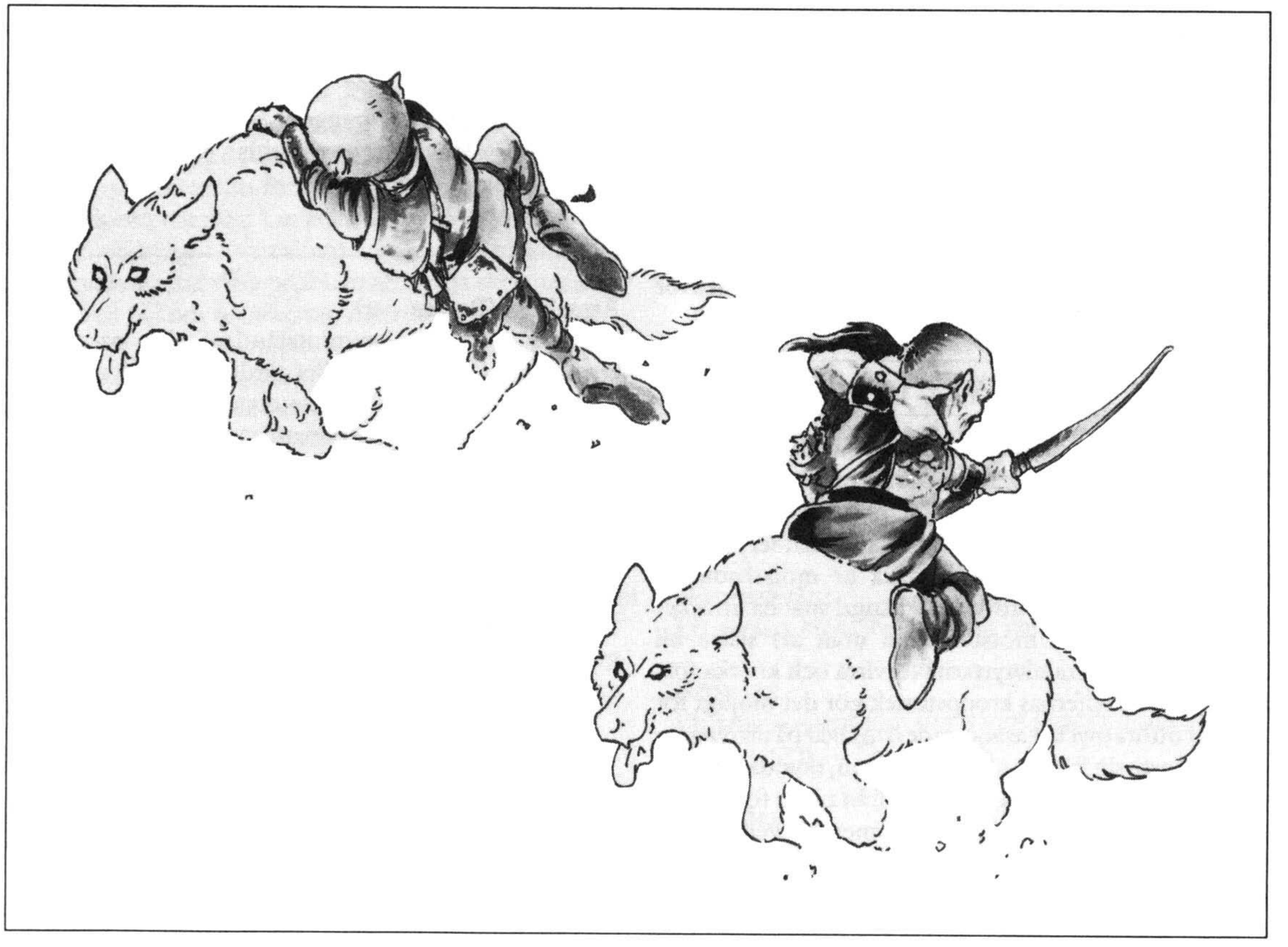
Hänga sig ut från ulven
Ryttaren hänger sig ut från ulvkroppen, oftast med endast fötter och ben som håller kvar ryttaren på ulven. Används för att förlänga räckvidden och komma åt motståndaren.

Plocka upp föremål
Ryttaren böjer sig ned mot marken för att ta upp ett föremål. Modifikationen bör var SL själv titta på och anpassa efter omständigheter som ulvens hastighet, terräng, föremålets form och tyngd.

Flera handlingar samtidigt

Om RPn önskar kan han utföra vissa handlingar samtidigt. Modifikationerna dubblas då innan deläggs då ihop.

Exempel: Ulvryttaren Grhutk Ebb har FV 19. Han vill under en och samma SR attackera en fiende, hoppa över ett hinder med ulven och hänga sig ut från ulven för att nå sitt offer. Modifikationerna blir sålunda ±0, –2 och –8. Grhutk Ebbs CL blir 9. SL får själv avgöra om en ryttare måste slå ett slag varje SR eller om RPn bara behöver ett slag för att lyckas med att sitta eller stå i den position man intagit.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

BENMAGI

DEN SVARTISKA RELIGIONEN är en primitiv urreligion där tron på spöken och förfädersandar spelar stor roll. Man försöker skydda sig mot illasinnade andar med heliga föremål som kan ta form av allt möjligt; konstigt utformade stenar, en lustig käpp eller en påse innehållande olika små fynd. Även tron att saker från en fallen fiende skänker bäraren något av den dödes krafter och färdigheter är utbredd. Detta innebär att de flesta orcher bär på makabra smycken som benpipor, skalper och halsband med tänder.

BENMÄNNEN

Benmännen är orchernas religiösa ledare, vise män, mystiker och spåmän. Svartalfer och vättar har egna gudar och andra typer av präster. Svartnissarna har en egen variant av benmän som till utseendet liknar orchernas.

Dessa religiösa ledare kallas vördnadsfullt för Urganob (svartiska för "Han har skådat mörkret") och ibland med tillägget Etreet ("Välsignad med kraft"). Det första namnet, Urganob, anger att benmannen har gudarnas öra, och tilläggsnamnet, Etreet, betyder att även gudarnas krafter står till hans förfogande.

Urganob är makthungriga varelser som mer än gärna använder sig av sin "makt över gudarna" för att stärka sin ställning och få ledarorcherna på sin sida. Eftersom Urganob sysslar med okända krafter som vanliga orcher inte vet någonting om, fruktas benmännen av alla, t. o. m. av de mäktigaste av krigarna. Förvisso är det så att om Urganob beordrar ledarorcherna att göra allt för mycket så säger de inte emot, men benmannen kan räkna med att bli attackerad i sömnen av någon hämndlysten, ty när Urganob sover, sover även gudarna, men så länge Urganob inte kränker någons status kan han sova fridfullt.

UTSEENDE

Till det yttre liknar benmannen vilken annan orch eller halvorch som helst om det inte vore för att all hårväxt på huvudet är bortslitet, att klädseln till största delen består av gulnande benbitar samt att öronen till hälften är avskurna.

Benmannen får håret bortslitet under invigningsritualen, benkläderna är praxis för yrket och öronens klippning ingår även det i invigningen. Annars kan en uppmärksam iakttagare märka att benmannens hud ser tämligen gråvit ut, riktigt ohälsosamt. Detta beror på att benmannen smyckar sin kropp med rikliga mängder vit färg under många ritualer och före varje strid. Man kan även märka att ögonen ser vildsinta ut; man känner sig osäker i benmannens sällskap och tror att denne ska bryta ut i vansinnesutbrott vilken sekund som helst.

BETEENDEN OCH VÄRDERINGAR

Benmannen ser sig själv som sitt folks främste företrädare med ensamrätt på alla vettiga beslut, trots allt har han ju gudarna på sin sida. Det krävs dock en hel del samarbete mellan benmannen och de orchiska ledarna för att stammen ska fungera bra.

Vanliga livsmål redovisas nedan tillsammans med en kort förklaring.

BERÖMMELSE — Urganob vill ofta att andra ska känna till honom så att de också kan se upp till honom. Vanligt är att de fruktar honom istället.

DEN STARKES RÄTT — Eftersom gudarna står på hans sida måste benmannen vara den mest lämpade av alla och eftersom han är den bäst lämpade måste alla lyda honom.

EGOISM — Benmannen sätter sig gärna i centrum för livet i stammen då han är viktigast, vem ska annars hålla gudarna på gott humör?

KONSERVATISM — Nytänkande orcher är det ont om, särskilt bland benmän som föredrar att fortsätta som man alltid har gjort. Att ändra i ritualer och annat kan endast ses som helgerån.

MAKT — Som gudarnas utsände bör all makt tillfalla benmannen ty endast han vet vad som ska göras med den.

RIKEDOM — Eftersom benmannen är viktigast i stammen bör alla rikedomar tillfalla honom. De vanliga orcherna får sin belöning i nästa liv.

STOLTHET — Att vara benman är bland det finaste en orch kan vara och att skämta med en sådan är helgerån. En förolämpad benman slungar hemska förbannelser på smädaren och spår förskräckliga öden med sina benpinnar.

KLÄDSEL

Benmannen klär sig vanligen i tygtrasor översållade med mängder av små benbitar fastsydda. Där inte tyget täcks av benbitar finns en och annan underlig symbol ditritad med aska blandat med blod. När orcherna drar ut i krig bär benmannen en brynjeliknande klädsel med stora fastsydda ben som fungerar som skyddande pansar (abs 2). Den täcker armar, ben, bröstkorg och mage. På huvudet bärs en huva med det största kranium han fått tag i fastnitat. I strid och vid olika ritualer målas dessutom kroppen vit, dödens färg.

REDSKAP

Nedan beskrivs några av de vanligaste av de redskap som en duglig benman håller sig med för att kunna utföra olika ritualer och åkalla gudarna.

BENSTAVEN — Detta är en lång vandringsstav gjord av en någorlunda rak och massiv gren. Den är utsmyckad

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

med det största kranium benmannen fått tag på samt behängd med en mängd fastknutna små benbitar.

VIT FÄRG — Detta är den mest använda av benmannens 'redskap'. Vit färg används till nästan allt, att måla sig med, att få alla benbitar att se fräscha ut, att ha vid olika ritualer, att dricka, etc. Färgen görs av en slags lera utblandad med olika växtsafter och förvaras vanligen i små lerkrukor med väl tillslutna lock.

BENPINNARNA — Dessa är helt enkelt ett tjugotal små ben som slungas upp i luften och sedan kan benmannen avläsa deras betydelse när de väl har hamnat på marken. Benpinnarna används mycket flitigt som ett spåinstrument, framför allt när orcherna ska dra ut i krig. Först avgörs om man ska dra ut i krig; korsar två eller fler benbitar varandra blir det krig. Sedan avgörs mot vilka man ska kriga. Det är inte ovanligt att benmannen tvingas göra om spåförsöket om inte resultatet passar de största av krigarorcherna. Slå 1T20 på tabellen intill för att snabbt få fram ett resultat på vad benpinnarna visar. Det är naturligtvis frivilligt för SL att använda sig av resultatet.

FÄRDIGHETER

Vissa färdigheter är till mer nytta för benmän än andra, nedan ges några exempel på sådana samt en kort förklaring.

ASTROLOGI — Många benmän är intresserade av de glimmande ljusen som sitter fästade på himlavalvet. Nästan alla har kunskaper i astrologi då vissa ritualer, t. ex. invigningsritualen, måste ske när ljuspunkterna står rätt.

GIFTKUNSKAP — En av de många uppgifter benmännen har är att få orchernas vapen att fungera bättre, om inte är han ingen riktig benman. Enklast är då att smörja in kroksablarna med "välsignade" vätskor.

FÖRSTA HJÄLPEN — Titt som tätt kommer sjuklingar till benmannen när fältskären vägrat dem hjälp. Det är då bra att kunna lägga enklare förband med mossa och säga att endast gudarna råder över liv och död.

SKÅDESPELERI — Ett måste, utan denna färdighet klarar inte benmannen av att genomföra ritualerna och beter sig inte på rätt sätt med den följden att alla tappar respekten för honom.

BLUFFA — Inte ens benmannen har svaren på alla frågor och då är det bra att kunna dra en vit lögn.

SPELA TRUMMA — Färdigheten krävs under vissa ritualer.

ÖVERTALA — Denna färdighet är mycket bra när benmannen vill att andra ska gå på hans idé och inte vill pröva den i blodsgång.

UPPTÄCKA FARA — Denna färdighet behöver alla benmän för att sova riktigt tryggt efter ett gräl med orcherledarna.

ETREET-PRÖVNINGEN

För att bli Urganob måste den sökande orchen genomgå ett lämplighetstest, ett mycket svårt prov. För att ens bli påtänkt som lämplig kandidat måste orchen dela

1T20 Resultat

1 Den heliga flugsvampsrökarritualen måste genomföras för att ett klarare svar ska ges. De berörda orcherna och benmannen röker torkad flugsvamp i stora pipor under ett par, tre timmar tills de mår illa och uppnår 'det heliga tillståndet'. Efter detta kastar benmannen återigen upp benpinnarna i luften, slå ett nytt slag på tabellen.

2 Gudarna är förargade och endast genom att stammen offrar en riklig måltid i en speciell helig glänta i skogen, eller på en annan avsides plats, kan ett nytt svar ges. Efter att orcherna kånkat helstekta spädgrisar och rullat tunnor med orcherdrank ut i skogen smyger benmannen sig dit när alla har lämnat platsen och får sig ett rejält skrovmål. Väl mättad kan benmannen göra ett nytt försök med benpinnarna.

3 Gudarna är förargade och orcherna måste plåga sig. Speciellt av benmannen utvalda orcher tvingas att slå sig själva och utsätta sig för förnedringar som t. ex. att klä ut sig i alvkläder. Benmannen väljer alltid ut orcher som retat honom.

4 Fred. Gudarna vill ha lugn och ro och inga stridigheter får genomföras under de närmaste 1T6 dagarna. Nämnas bör att ofta (50% chans) så tvingas benmannen av en mängd uppretade krigarorcher att göra om försöket.

5 En stor fest måste genomföras för att hålla gudarna på gott humör. Under 1T3+1 dagar framöver ägnar sig alla i stammen åt att roa sig, äta mycket och dricka sanslöst.

6 Gudarna är på lekhumör och alla tvingas leka töntiga lekar såsom Sist till stortallen är en alv, Kast med dvärg, Följa Drúkk, Hoppa rep, Näspetning eller Kasta sten.

7 Gudarna har huvudvärk och ingen, absolut ingen, får säga ett minsta knyst. Det är fullt legitimt att en hel grupp pucklar på den stackare som råkat ge ljud från sig. Värken varar 2T6 timmar.

8 Inget svar. Gudarna är tydligen inte inne för tillfället och frågan får därav inget svar. Ett nytt försök kan göras senare.

9 Kaos, slå två nya slag tills dess att två helt olika resultat ges.

10 Krig! Gudarna önskar att stammen ger sig ut på plundringståg söderut.

11 Krig! Gudarna önskar att stammen ger sig ut på plundringståg norrut.

12 Krig! Gudarna önskar att stammen ger sig ut på plundringståg västerut.

13 Krig! Gudarna önskar att stammen ger sig ut på plundringståg österut.

14 Krig! Gudarna önskar att stammen ger sig ut och slåss mot de avskyvärda alverna.

15 Krig! Gudarna önskar att stammen ger sig ut och slåss mot de giriga dvärgarna.

16 Krig! Gudarna önskar att stammen ger sig ut och slåss mot de svekfyllda människorna.

17 Krig! Gudarna har blivit förolämpade av en svartfolksstam och det är stammens uppgift att vara gudarnas hämndinstrument.

18 Krig! Gudarna önskar krig mot alla.

19 Krig! Hela klanen måste sammankallas för att dra ut i på ett jättelikt fälttåg.

20 SL väljer ett av resultaten ovan eller hittar på ett nytt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Urganobs vanligaste livsmål och dessutom varit benmannens slavande tjänare och elev under ett antal år (1T4+3 år). En lämplig offergåva, värdefull, att skänka åt gudarna är också rekommendabelt.

När dessa krav är uppfyllda kan invigningsritualen ta sin början. Den sker alltid vid fullmåne, då gudarna kan titta ned från skyn, och på någon lämplig och ostörd plats. Kandidaten får sin kropp målad vit, sina öron avskurna till hälften och allt hår bortslitet. Detta sker när denne är kraftigt berusad av orcherdrank kryddat med örter som ger märkliga syner. Det är under detta rus som kandidaten får en upplevelse av gudarna och förfädersandarna och fylls förhoppningsvis med nya visioner. Detta gestaltas i spelet genom att INT+PSY+1T100 summeras och ett resultat läses av på tabellen nedan. Om resultatet blir över 100 har orchen blivit Urganob-Etreet, om resultatet blev lägre döms denne till att endast bli Urganob.

Summa	Resultat
1–25	Aspiranten löses upp av gudarnas vrede och endast en rykande benhög återstår. Den närvarande Urganoben passar på att utöka sin benkollektion.
26–50	Aspiranten drabbas av någon typ av fysisk skada, t.ex. förlorar 1T6+2 fingrar, haltar för resten av sitt liv, blir blid på ena ögat, förlorar alla sina vassa tänder, får en irriterande klåda eller liknande. Orchen blir Urganob.
51–75	Aspiranten drabbas av en mental sjukdom, t. ex. får en permanent fobi mot något, blir manodepressiv, blir paranoid, får storhetsvansinne, drömmer hemska mardrömmar eller något annat otrevligt. Orchen blir Urganob.
76–100	Aspiranten misslyckas bli Urganob-Etreet och ådrar sig dessutom en liten fysisk skada, se ovan vid resultat 26–50. Orchen blir Urganob.
101–125	Aspiranten får gudarnas öra och något av deras kraft, tyvärr rubbas hans mentala tillstånd, se ovan vid resultat 51–75. Orchen blir Urganob-Etreet.
126–	Aspiranten lyckas verkligen få gudarnas uppmärksamhet och belönas med 1T10 x 5 erfarenhetspoäng extra att fördela på Benmagi och benmagiska besvärjelser. Orchen blir naturligtvis Urganob-Etreet.

Egenheter

Den långa tjänsten som benman åt gudarna sätter djupa spår; att kanalisera gudarnas krafter tär ordentligt på både kropp och själ. För var 5:e FV en Urganob-Etreet skaffar i färdigheten Benmagi måste ett slag göras nedan på tabellen. Observera att benmän som inte blev Etreet inte kan lära sig Benmagi och slipper därmed slå på tabellen.

1T20	Resultat
1	Inget händer.
2–6	Urganob-Etreet får en permanent fobi, välj en eller slumpa fram.
7	Urganob-Etreet drabbas av en svårartad tandröta och tvingas dra ut alla huggtänder. Mycket förnedrande.
8	Urganob-Etreet magrar kraftig till att likna ett levande skelett.
9	Urganob-Etreet drabbas ibland av minnesluckor och vet då inte vad han gör där, vilka alla andra är, sitt namn, vad Urganob-Etreet är för något, etc. Minnesförlusten varar under 3T20 minuter.
10	Urganob-Etreet drabbas ibland (25% risk) under stressfyllda situationer av okontrollerbara ryckningar, skakningar och spasmer och kan då inte använda Benmagi eller någon färdighet över huvud taget. Tillståndet varar 1T20 SR.
11	Urganob-Etreet får sin hud vitfärgad, permanent, och då vitt är dödens färg fruktar alla andra orcher honom än mer.
12	Urganob-Etreet blir helt blind på ena ögat, avgör vilket med slumpen. Ögat täcks av en vit hinna.
13	Urganob-Etreet drabbas av storhetsvansinne och manar stammen att starta krig, alternativt kriga ännu mer.
14	Urganob-Etreet drabbas av hemska mardrömmar varje natt och är ständigt trött och irriterad.
15	Urganob-Etreet får en helig syn från gudarna, en uppenbarelse, som säger åt honom att ge sig ut på ett heligt uppdrag. Urganob-Etreet vandrar genast iväg och låter sig inte hindras av någon och två till tre år senare dyker han upp igen.
16	Urganob-Etreet drabbas av en benskada som gör honom svårt haltande. Förflyttningsförmågan minskas med tre.
17	Urganob-Etreet börjar sakta men säkert missbruka den vita slemsvampen som orsakar galenskap och i svårare fall döden.
18	Urganob-Etreet tror sig vara (eller är, om SL tycker så) besatt av en ilsken förfadersande. Förfadersanden verkar synnerligen uppretad över hur mjäkiga orcherna nu för tiden är och manar ständigt till nya våldsamheter. Vanliga citat av den besatte benmannen är ”på min tid...” eller ”när jag levde visste vi verkligen vad strid var...”.
19	Urganob-Etreet blir manisk i sitt beteende.
20	SL väljer ett av resultaten ovan eller hittar på en ny egenhet.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

FÄRDIGHETEN BENMAGI

Typ: Sekundär (Benman), förbjuden (övriga)
Yrken: Benman
Grundegenskap: INT
Denna färdighet fungerar precis som en vanlig magiskola med det undantaget att benmagi är magiska krafter som kommer från gudarna Kraukh eller Ylkaur. Denna religiösa magi fungerar ungefär som vanlig magi. Endast orcher och halvorcher kan lära sig benmagi och då endast om de tillber någon av gudarna i någon av deras många former. Det krävs orchiskt blod i ådrorna för att kunna lära sig färdigheten samt en lyckligt genomförd invigningsritual.

MINIMAGI

Används tillsammans med reglerna i *Drakar och Demoner Magi*.

Huvudvärk

För varje offrat PSY-poäng kan Urganob-Etreet få en levande varelser att drabbas av svår huvudvärk som varar 1T6 minuter. Den drabbade har minus ett på FV i alla färdigheter.

Svampväxt

Benmannen får ett område på en kvadratmeter per offrat PSY-poäng att fyllas med snabbväxande vita svampar. Dessa är ätbara om än något smaklösa.

Nageltrång

Offret drabbas av nageltrång på lika många naglar som benmannen offrar PSY-poäng. Offret får minus ett på förflyttningen under (1T6 x antal offrade PSY-poäng) minuter varefter värken går över.

BESVÄRJELSER

1 Andeskydd

Benmagi
Personlig
S/4 minuter
Skyddar mot alla former av attacker från andar och gastar. För detaljer, se *Drakar och Demoner Magi*, Spiritism (sid 55).

2 Orcherdrank

Benmagi
Beröring
Permanent
För varje effektgrad omvandlas en liter vanligt vatten till en liter starkt berusande orcherdrank. Smaken påminner om whiskey gjord på 96%-ig sprit.

3 Kraftslag (F,K)

Benmagi
Personlig
Omedelbar
Benmannen kan klippa till med sin näve med ett fruktat resultat. Näven gör 1T3+E antal poäng i skada och chansen att träffa ökar med [2 x E].

6 Ingjuta mod

Benmagi
Sx2 rutor
Sx1 SR
Den förhäxade känner sig oövervinnerlig, andarna är på hans sida, och får plus ett på FV för alla vapenfärdigheter. Inga stridsmoralslag behöver göras under varaktigheten. Det är valfritt om mottagaren av besvärjelsen vill försöka motstå effekterna.

8 Skrämma

Benmagi
Sx2 rutor
Sx1 SR
Den förhäxade känner sig rädd och osäker. FV i alla färdigheter minskas med ett och stridsmoralen minskar med fem.

9 Tandröta (F)

Benmagi
Sx10 rutor
Permanent
Offret drabbas av en elakartad tandröta som efter 1T6 dagars tandvärk leder till att 1T6 antal tänder måste ryckas ut.

10 Andelokalisering

Benmagi
Sx10 rutor
Omedelbar
Se *Drakar och Demoner Magi*, Spiritism (sid 55).

10 Andeslöja (K)

Benmagi
Personlig
Sx1 minuter
Se *Drakar och Demoner Magi*, Spiritism (sid 56).

11 Tala med död

Benmagi
S/2 rutor
Särskild
Se *Drakar och Demoner Magi*, Spiritism (sid 56).

13 Kontrollera andar

Benmagi
Sx2 rutor
Konc
Se *Drakar och Demoner Magi*, Spiritism (sid 57).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

14 Seans (R)

Benmagi
Obegränsad
Konc
Se *Drakar och Demoner Magi*, Spiritism (sid 57).

16 Spåra alv (R)

Benmagi
Obegränsad
Konc
Benmannen får under en lyckad ritual en vision var de förhatliga alverna håller till. För varje effektgrad kan en av följande saker fås fram; åt vilket väderstreck alverna befinner sig, hur långt det är dit, hur många de är, vilken typ av alver, hur många krigare de har, hur rika de är, o.s.v. Visionen är dock lite otydlig ibland. Till ritualen krävs ett kranium från en alv, några droppar blod från en annan samt tre hinkar med vit färg.

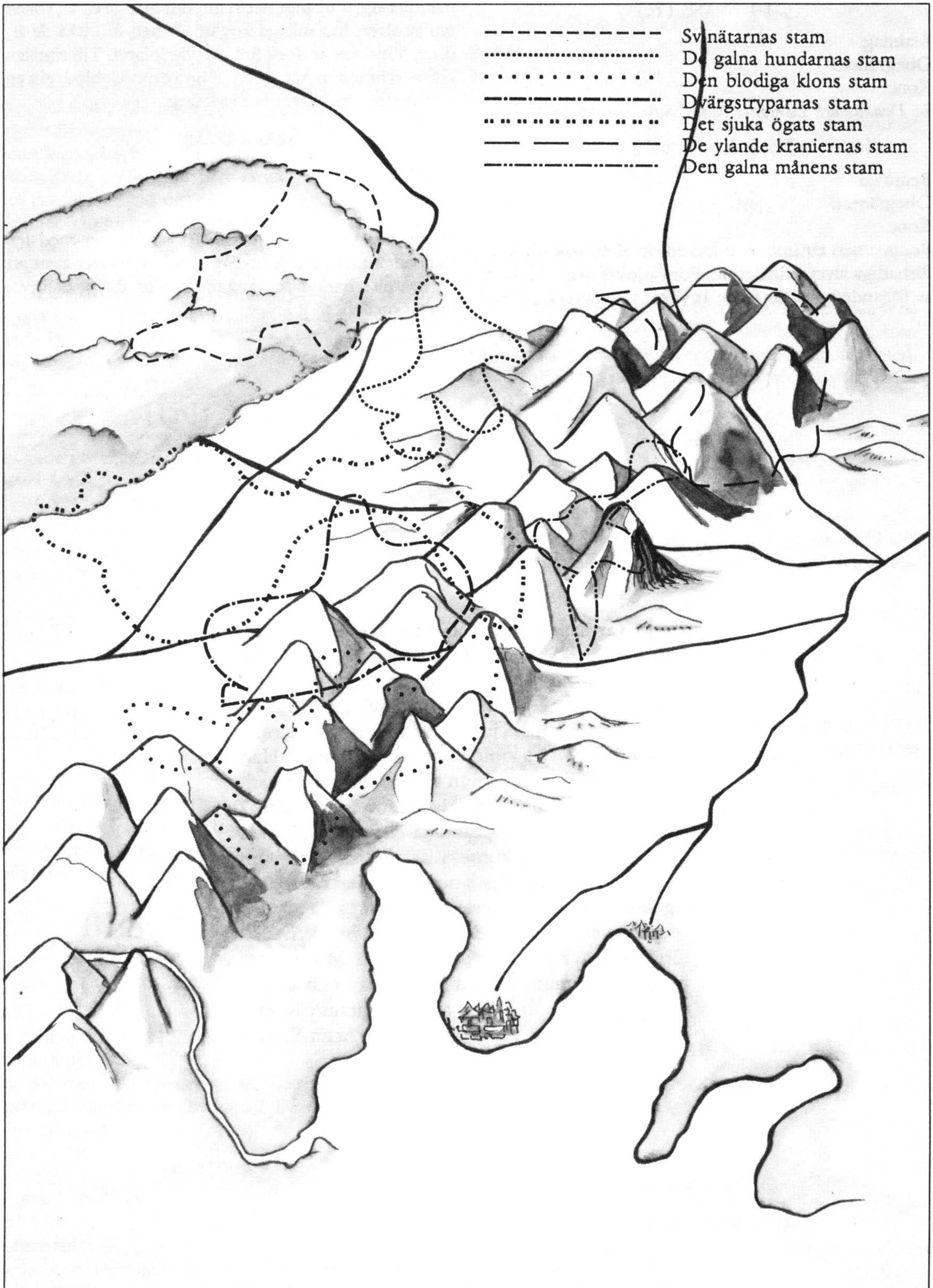
16 Spåra dvärg (R)

Benmagi
Obegränsad
Konc
Denna ritual är identisk med SPÅRA ALV men med den skillnaden att det gäller dvärgar och inte alver samt att en dvärgisk hammare, skägget från en dvärg och fyra hinkar med vit färg krävs.

”Svart var hans skinn, gula hans utstående betar, röda hans ögon, vildsint hans beteende, hans stank obeskrivbar men hans visdom var stor. Under min fångenskap lärde jag uppskatta varelsens besök då han hade kunskaper i jori, förvisso bristfälliga, men det var bara han jag kunde kommunicera med. Han klädde sig, till skillnad från sina nakna bröder och systrar, i benbesmyckade klädtrasor och apade på andra sätt efter den mänskliga civilisationen men det hela såg enbart komiskt ut om man inte, som jag, var fången hos dessa bestar. För en tid sedan, jag har tappat räkningen på hur många dagar och veckor, slet de en död man i små stycken och förtärde hans kött under mycket väsen. Min vän har mannens kranium fastsatt på en stav och det är troligen på min väns välvilja jag fortfarande lever.”

— ur *”Den svartiska styggelsen”* av Artin Yngkir

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

IGNARTH BOGGLF

"Den brända jordens klan"

KLANEN IGNARTH BOGGLF har sitt tillhåll i den norra delen av Aidnebergen och höglandet däromkring är ett område man ogärna färdas genom utan stark eskort. Klanen består huvudsakligen av kraukhorcher men även en stam bergsorcher har allierat sig med den. En stor välorganiserad stam av svartalfer är klanens ständiga bundsförvant och räknas som fullgoda klanmedlemmar. En mindre grupp av svartnissar som bor i området ansluter sig ofta till klanen då de drar i fält, oavsett ifall orcherna vill detta eller inte.

Det stora antalet svartfolk koncentrerad på så liten yta gör att de gång på gång drivs ut på plundringståg. Den sammanlagada styrkan av svartfolk som kan undvaras för fälttåg uppgår till närmare tvåtusen stridsföra krigare. Gemensamma ansträngningar av dvärgar, alver och människor har lett till att man kan hålla undan hordens värsta härjningar.

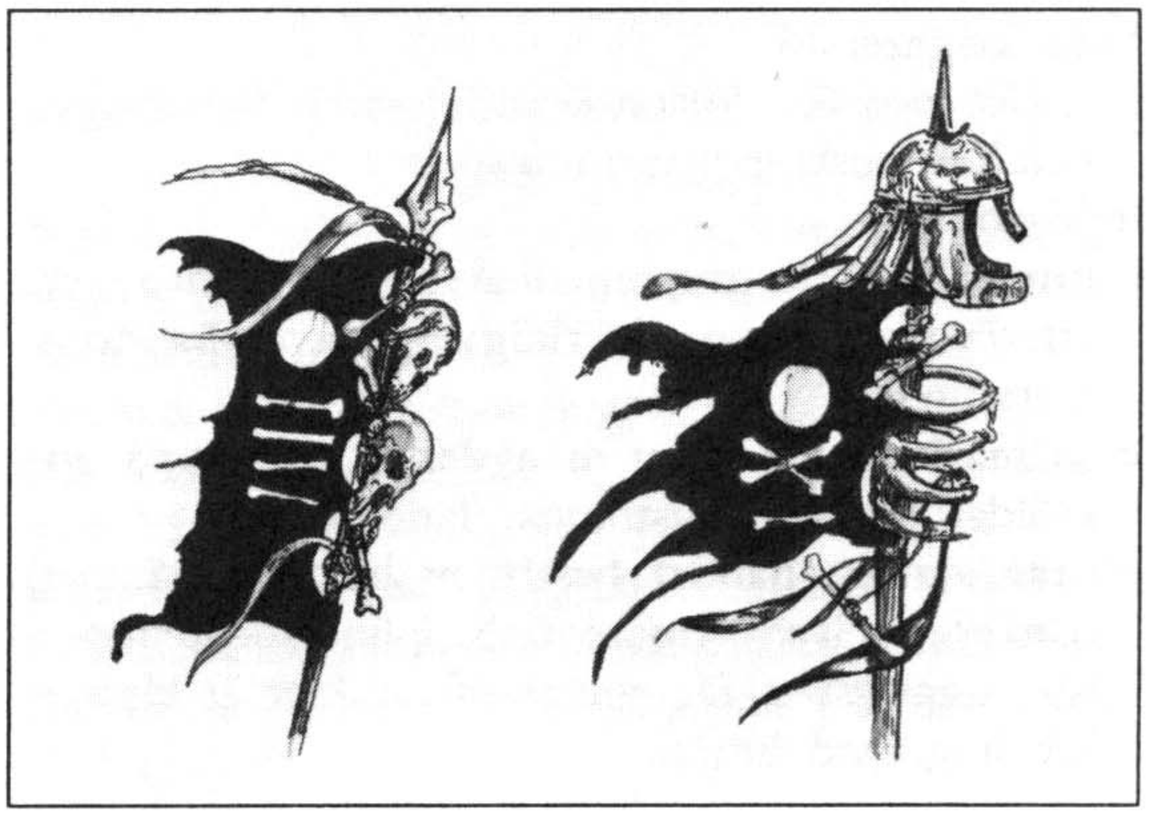
Det kan var av vikt för SL att kunna hålla ordning på de olika svartfolkstammarna och känna till dess inre struktur. De beskrivs nedan med följande uppläggning:

Namn: Stammens namn
Status: Grupp eller stam
Ras: Vilken/vilka svartfolksraser som ingår i stammen
Ledare: Senast noterade ledare
Antal medlemmar: Det totala antalet medlemmar i stammen.
Antal krigare: Det totala antalet stridsföra hannar i stammen.
Hemvist/område: Avser det område orcherna betraktar som sitt territorium. (Detta kan vara landområden som människor och andra civiliserade räknar till sina riken.) Här tas även upp om stammen kanske är uppdelad på flera bosättningar eller för ett nomadiserande liv
Stridsrop: Eventuella krigiska tillrop vid strid
Kännetecken: Öronmärken, kläder, m. m.
Sköldmärken: Eventuella heraldiska emblem
Militär status: Hur pass effektiv, farlig och välorganiserad stammen är; vilka vapen eller typer av rustning stammen förfogar över; huruvida stammen har en låg teknologisk nivå, äger slungmaskiner och dylikt eller ej.
Religiös status: Om stammen tillber någon gud eller aktivt deltar i någon kults ritualer.
Arvfiende: Ständig opponent eller angränsande fiende
Utmärkande medlemmar: En kort beskrivning av framträdande personligheter inom stammen.
Övrigt: Uppgifter som ligger utanför de ovanstående rubrikerna.

LUNORGH-KAH

"Den galna månen"

Namn: Lunorgh-kah (den galna månens stam)
Status: Stam/klanens huvudstam
Ras: Kraukhorcher
Ledare: Urgnagg (hövding), Dryggl (benman)
Antal medlemmar: 460
Antal krigare: 290
Hemvist/område: Höglandet runt norra Aidnebergen, tre fasta bosättningar
Stridsrop: *"Rulgh Lunorgh"* ('månblod' eller 'blod för månen')
Kännetecken: Öronmärkning: två cirkulära hål i örontopparna
Sköldmärken: En fullmåne (vit cirkel) med ett blodrött kryss över
Militär status: Välorganiserad. Stammen förfogar över klanens två stenslungor och ett mobilt belägringstorn. Stammen har alla typer av vapen och rör sig välorganiserat i fält. De är överlag ovanligt tungt rustade. Stammen har 30 bräckare som är murbräckan 'Dödsbringares' huvudmanskap.
Religiös status: Tillber Kraukh. Stammen är fanatiker. Under deras stora benman finns sex benmän av lägre rang.
Arvfiende: —
Utmärkande medlemmar: Dryggl, benmannen. Benmagi och underliga religiösa cermonier är dennes styrka. Han är oerhört skicklig och maktlystet farlig.
Övrigt: Urgnagg är en skicklig hövding. Han har förmågan att bedriva enkel politik och kan föra förhandlingar gentemot civiliserade raser under belägringar och liknande situationer. Om han blir hotad fysiskt inom stammen eller klanen ser han till att spela ut någon annan orch mot sin fiende. Han har en förslavad människa som rådgivare.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

RULGH-BORGNAG

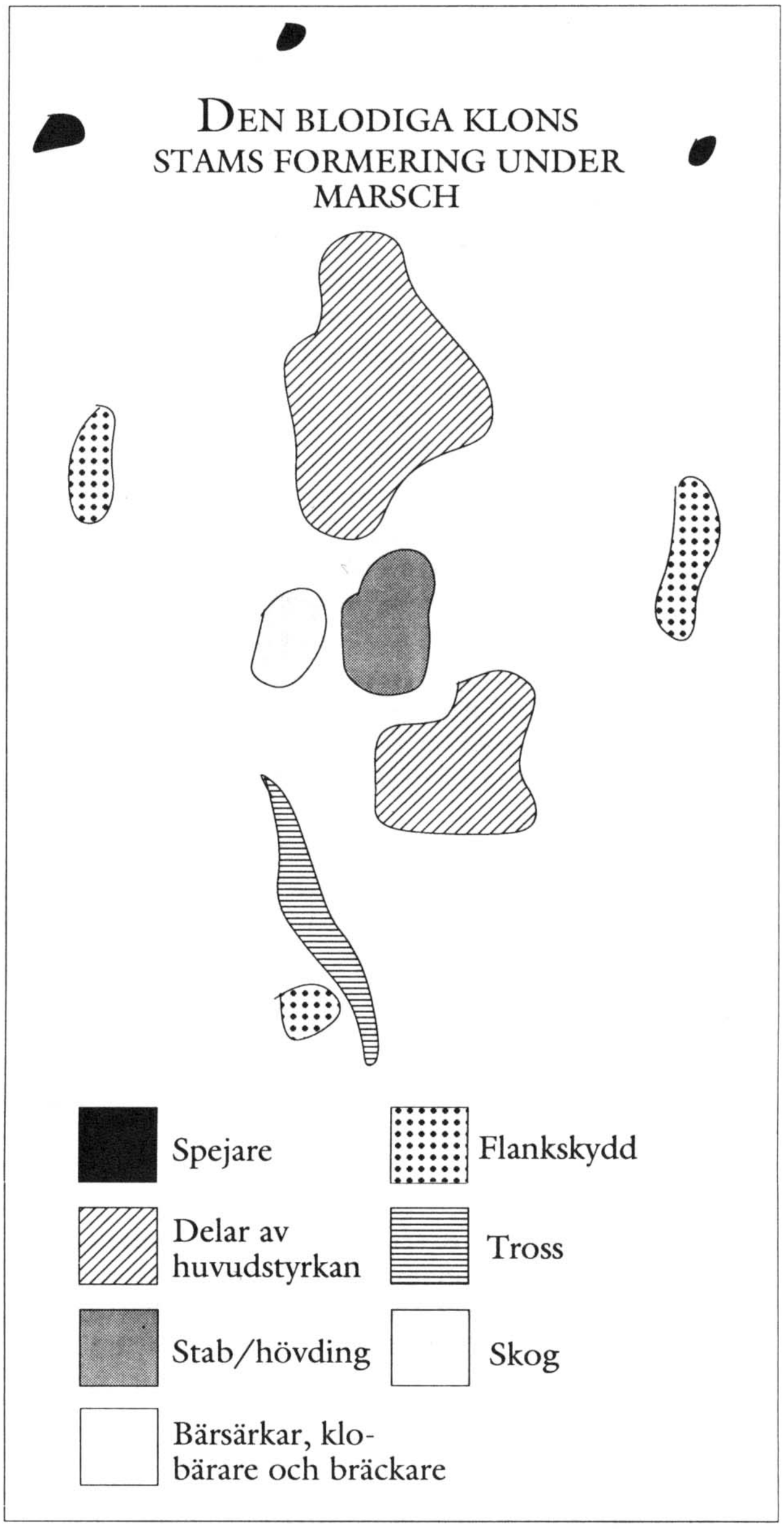
"Den blodiga klon"

Namn: Rulgh-Borgnag (den blodiga klons stam)
Status: Stam
Ras: Kraukhorcher
Ledare: Groth (hövding), Bloghvas (benman)
Antal medlemmar: 480
Antal krigare: 320
Hemvist/område: Norra Aidnebergen, tre fasta boplatser
Stridsrop: *"Rulhg"* ('Blod')
Kännetecken: Öronmärken, två snitt på ovansidan. Många krigare bär den fruktade orchklon.
Sköldmärken: En blodig dubbelklo målad i vitt och rött.
Militär status: Mycket farliga, de har en ovanligt stor mängd bärsärkar, ca 30% av alla krigare, och härjare. Stammen föredrar chockanfall och närstrider där deras klobärare kan nyttja sina vapen. Antalet klobärare är ca 120 st. Stammen äger ingen avancerad militär teknologi. De har emellertid hand om klanens stora stolthet, murbräckan "Dödsbringare", som de är satta att förvalta i fredstid. Maskinen är väl dold i en grotta.
Religiös status: —
Arvfiende: —
Utmärkande medlemmar:Urughk-Grigg. En klobärare, bärsärk och härjare som med sina 2,15 över marken utgör en ren skräckupplevelse.
Övrigt: Stammen är den största enskilda stammen inom sin klan. När klanen samlar sina stammar erhåller stammen en speciell status och får oftast välja på vilken position den vill befinna sig inom klanens hord vid strid och marsch. De väljer inte sällan att befinna sig närmast fienden.

GROKASHAK OGGRA

"Det sjuka ögat"

Namn: Grokashak Oggra (det sjuka ögats band)
Status: Grupp
Ras: Kraukhorcher (33 st), ylkorcher (2 st) och en rese
Ledare: Grokashak (hövding)
Antal medlemmar: 36
Antal krigare: 36
Hemvist/område: Fritt strövande genom Aidnebergen och Kasenuskogarnas norra spets
Stridsrop: —
Kännetecken: Alla gruppmedlemmar har skurit av sina ytteröron eftersom de tidigare haft andra öronmärkningar.
Sköldmärken: De fäster mängder av troféer på sina sköldar; benbitar, rustningar, fanor, m. m.
Militär status: Bandet består av hårdföra kämpar, bärsärkar och sex härjare. Odisciplinerade men oerhört aggressiva. De agerar ofta vakter åt klanens hövdingar vid fälttåg.



Religiös status: De gillar Kraukh (och i viss mån Ylkaur) men har ingen särskild trohet mot benmän.
Arvfiende: De ogillar dvärgar, människor och satyrer.
Utmärkande medlemmar: De är allihop utmärkande i storlek, utseende och stridslusta. Resen, Trog, hör till de största av sin ras. Han bär alltid en överdimesionerad dubbelyxa och hatar svartnissar.
Övrigt: Gruppens medlemmar är allihop utstötta eller utmanövrerade ur sina stammar. Medlemmarna har varit för odisciplinerade och farliga för den egna gruppen. Två storvuxna ylkorcher har slutit sig till gruppen. Bandet lever nomadiskt och ger sig gärna av på små krigståg. De är fortfarande trogna sin klan.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Urgh-Grobb

"Svinätarna"

Namn: Urgh-Grobb (svinätarnas stam)
Status: Stam
Ras: Kraukhorcher
Ledare: Drogh (hövding)
Antal medlemmar: 230
Antal krigare: 150
Hemvist/område: Kasenuskogarnas norra spets
Stridsrop: *"Ylock Grobb"* ('Ät dom levande')
Kännetecken: Öronmärkning, fyra snitt på örats undersida
Sköldmärken: De fäster ofta upp svins och fallna fienders benknotor på sina sköldar.
Militär status: Något odisciplinerade. Tillsammans med 'Den blodiga klons stam' brukar Svinätarna utgöra anfallens spjutspets. De nyttjar lite rustning till förmån för rörlighet. De behärskar olika former av orchisk närkamp. De 'älskar' klanen som ger dem tillfälle att slåss.
Religiös status: En stam av otrogna (de åt upp sin förra benman)
Arvfiende: Svinätarna har alltid ett ont öga till bergsorcherna och kraucherna som ingår i Svarta Tornets här, detta sedan gamla fejder. Svinätarna brukar gå vinnande ur man-mot-man-strider mot dessa.
Utmärkande medlemmar: Brylk, en liten men säregen svinätare. Hans käkar och betar är extremt kraftiga. Han äter sig igenom sin fiende medan han fortfarande lever.
Övrigt: Svinätarnas krigare invigs genom att fånga och äta ett levande vildsvin. Svinätarna fruktas av de andra orcherna för sin vildsinthet och för att benmännen inte har något inflytande över dem.

Grogol Gribb

"Dvärgstryparna"

Namn: Grogol Gribb (dvärgstryparnas stam)
Status: Stam
Ras: Girnackh (bergsorcher)
Ledare: Dooghrack (hövding), Nacklock och Ylknogh (benmän)
Antal medlemmar: 170
Antal krigare: 110
Hemvist/område: Aidnebergen
Stridsrop: *"Gribb, gribb, gribb..."* ('Stryp/strypa'; upprepas ett flertal gånger)
Kännetecken: De har två benbitar inflätade genom hål i ytterörat. De bär ofta skalper av dvärgar i sina bälten
Sköldmärken: Benbitar från dvärgar, skalper och skäggkransar/flätor fastsatta på sköldarnas framsida och kanter. Sköldens bas är ofta målad i rött.
Militär status: Tung beväpning, tunga rustningar och metallförstärkta sköldar. Mycket disciplinerade och trogna sina ledare och klanen.
Religiös status: De är fanatiska måndyrkare, deras benman försöker styra stammen till att dyrka Kraukh.
Arvfiende: Dvärgarna i Aidnebergen
Utmärkande medlemmar: Skuddnigh, smidesmästaren som gjort stammen till en tungt bepansrad hord. Hans vapen är av mycket god kvalitet för att vara svartfolkssmide (+1 på Skada och BV).
Övrigt: De bor högt uppe i bergens håligheter men kommer ned då klanen kallar på dem. De för ständiga krig mot dvärgarna. Dvärgstryparnas årliga 'månorgie' brukar samla andra stammar från klanen eftersom den tre dagar långa festen är mycket omtyckt. Framför allt uppskattas blodsgången mellan Blodiga klons stam och de förhatliga svartnissarna.

Gylk Lobbnack

"Ylande kranierna"

Namn: Gylk Lobbnack (de ylande kranierna)
Status: Stam
Ras: Kraukhorcher
Ledare: Funglobb (hövding), Gagnaf (benman och orakel)
Antal medlemmar: 210
Antal krigare: 160
Hemvist/område: Höglandet norr om Aidnebergens norra spets
Stridsrop: "Ignarth" ('bränn/bränna')
Kännetecken: Öronmärkning, de bär hårsvansar från fiender knutna genom hål i örat.
Sköldmärken: De fäster upp främre partiet av fallna fienders kranier eller låter någon 'konstnärligt' lagd broder eller slav måla ett kranium med öppen mun.
Militär status: Odisciplinerade. De är en normalstark grupp utan specialiteter eller utmärkande krigare. Inom klanens hord får de ta de sämre positionerna.
Religiös status: Krauckhdyrkare
Arvfiende: —
Utmärkande medlemmar: Gagnaf, stammens benman och orakel. Inom klanen ses han som en stor religiös ledare men den egna stammen förstår honom inte. Hans tolkningar av tecknen leder ofta till att stammen slungas in i stridigheter och bittra fälttåg.
Övrigt: Stammen bor i en gammal stenborgs håligheter. Den är mycket svår att inta.

Ylkor kha oggra

"De galna hundarna"

Namn: Ylkor kha oggra (de galna hundarnas band)
Status: Stam
Ras: Svartalfer
Ledare: Wombutt (hövding)
Antal medlemmar: 180
Antal krigare: 90
Hemvist/område: Höglandet mellan Klomellien, Kasenu-skogarna och Aidnebergens norra spets
Stridsrop: *"Eff grobb nichh yngrykk"* ('Sist får inte äta öron')

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kännetecken: De nyttjar spjut med varg– och ulvsvansar fästade under spjutspetsen.
Sköldmärken: De fäster varg– och ulvtänder vid sina små parersköldar.
Militär status: De är trogna sin ledare. Om de får rida sina ulvar i ett chockanfall är de mycket farliga.
Religiös status: De tillber Baawk och månen som de tror är en gud.
Arvfiende: De har genom sin mycket stora rörlighet skaffat sig många fiender. Skogsalver och kentaurer hör till det mest förhatliga de känner till.
Utmärkande medlemmar: Utugg den vansinige, känd för att vara den bäste ulvryttaren av alla. Han är härjare och har FV 27 i Ulvrytt.
Övrigt: Stammen åtföljs av en stor vargflock och har ca 60–80 ulvar i sin tjänst.

KALLAKADAK YLDROKK

"De små svartdoppade bestarna"

Status: Bihang till Rulgh-Borgnag, Den blodiga klons stam
Klan: Egentligen ingen, men kan sägas tillhöra Ignarth Bogglf, den brända jordens klan
Ras: Svartnissar
Ledare: Herryttras Frylkem Dreddras (hövding, religiös ledare och främste krigare)
Antal medlemmar: 102
Antal krigare: 99
Hemvist/område: Samma som orcherstammen Den blodiga klon
Stridsrop: Bwack-gibbler-erck-erck-erck (orden betyder inget men låter imponerande).
Kännetecken: Alla krigare badar hela kroppen utom huvudet i en sällsamt kletig svart färg innan varje strid.
Sköldmärken: Saknas
Militär status: Vapenarsenalen utgörs av en mängd stenhuggarverktyg vunna efter en kort strid med en bildhuggare och dennes två livvakter. Ett specialkommando om sju krigare använder tvingar på fasthållna fiender.
Religiös status: Herryttras Frylkem Dreddras är utklädd som benman och smetar således ned sig i vit färg. Alla tillber honom sporadiskt. Deras främsta symbol är månen som de tror utgörs av en jättelik god ost, detta sedan stammen anföll en köpman med just stora gula ostar i sin kärra. Ostarna var trots allt av samma storlek och form som månen när de hölls upp mot skyn. I deras mandomsprov ingår ätning av en mycket gammal och illaluktande mögelost som ger gaser och konstiga synvillor.
Arvfiende: Alla, utom orcherna i Den blodiga klons stam, som de avundas och nästan dyrkar.
Utmärkande medlemmar: Herryttras Frylkem Dreddras är stammens främste medlem och kan jämställas med en duktig svartalfskrigare, och som främsta vapen använder han en mycket lång och kraftig tång för att alternativt svinga och slå ned sina fiender eller knipsa av dem deras näsor. Hans namn är det längsta som någonin observerats hos en svartnisse, och vanligtvis kallas han bara Hfd.
Övrigt: Stammen lever i närheten av Rulgh-Borgnag, Den blodiga klons stam, som de ständigt följer, något som retar orcherna. Vart Den blodiga klons stam än drar hän följer svartnissarna efter i hopp om att det ska hända något kul och trots flera attacker från orcherna hänger de fortfarande kvar. Det är för övrigt orcherna som döpt svartnissarnas stam till Kallakadak Yldrokk. Svartnissarna är fullkomligt övertygade om att Den blodiga klons stam skyddar dem mot alltför farliga fiender. När svartnissarna råkat hoppa på en allt för mäktig fiende lockar de denne till orcherna. Naturligtvis blir då orcherna ursinniga av vrede. Ibland lämnar dock svartnissarna försoningsgåvor i form av ruttnande frukter, vackra trädgrenar, utsökt utformade gråstenar eller liknande.

DEKKADOREL-GNUBBT

"Stora och starka"

Status: Stam
Klan: Ingen
Ras: Resar
Ledare: Grymm Bergskross (ledare), Kahllk Hjärnskvätta (rådgivare)
Antal medlemmar: 17
Antal krigare: 17
Hemvist/område: varierar
Stridsrop: Bwaargh-arak-arak (framåt-döda-döda)
Kännetecken: Alla är mycket storväxta och har håret rakat och stubbat i strimmor på huvudet.
Sköldmärken: På blodrött, två silverne korslagda yxor
Militär status: Mycket farliga, fungerar som spjutspets i fältslag och få fiender i deras väg räknas överleva. Femton av krigarna är dessutom bräckare vilket innebär att inte ens hus och borgar finns kvar efter deras framfart.
Religiös status: Dessa resar dyrkar en obskyr krigsgud vid namn Harrakk.
Arvfiende: Alla i allmänhet men dvärgar och alver i synnerhet
Utmärkande medlemmar: Förutom Grymm Bergskross och Kahllk Hjärnskvätta som båda är bräckare är Grettrum Aurrgh stammens främste krigare. Grettrum Aurrgh är en legendarisk bärsärk som måste kopplas med tjocka järnkedjor när han inte är i strid för att hindra förstörelse och att han skadar sig själv.
Övrigt: Stammen är inte knuten till någon klan men håller sig på vänskaplig fot med bl. a. Den brända jordens klan och hyr ibland ut sina tjänster som effektiv legoknektstyrka. Den som betalar bäst kan hyra stammen som en grupp legoknektar. Minsta summa är omkring 500 sm, och endast svartfolk kan hyra dem.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SPELLEDARPERSONER

I DETTA AVSNITT BESKRIVS några av de mest legendariska av alla svartfolk. Rollpersonerna bör veta något om varje av dessa SLP då rykten om dem är allmänt spridda bland orcher och andra. SL bör i mån av möjlighet låta egenskaper och färdighetsvärden förbli en hemlighet för spelarna. Överdriv i stället deras dåd och låt dem framstå som större, hemskare, smartare, etc., än vad de egentligen är. Trots allt fungerar rykten ibland så och spelarna blir garanterat mer rädda om sina rollpersoner om de möter en av dessa legendariska personer. Färdigheter som Historia, Kulturkännedom och i viss mån Teologi ger kunskaper om dessa SLP.

Orgott stålklo

Kraukhorch, 29 år, Klankrigare

Allmänt: Orgott Stålklo tillbringar för nuvarande all sin tid på äventyrliga uppdrag på order av Häxmästaren i Svarta tornet. Överallt där han drar fram tillsammans med sin lilla trupp av speciellt utvalda bärsärkar, sprids död och förödelse. Ett talesätt säger att "där Orgott dragit fram växer gräset högt".

Han började sin bana som fruktad krigare vid fem års ålder då han dräpte hela sin kull av syskon med bara händerna. Vid sju års ålder hade han dödat en av stammens krigare i blodsgång, något som gjorde att han snabbt togs upp som stamkrigare. Vid arton års ålder var han härskare över den lilla stammen och inledde omedelbart en serie lyckade härtåg. Något år därefter förlorade han sin högra hand och tvingades uppsöka Häxmästaren för hjälp och i utbyte mot denna hjälp blev han en av Häxmästarens slavkrigare.

Utseende: Orgott är en mycket stor och bastant orchkrigare vars högra hand är utbytt mot en vida berömd klo av stål. Metallklon är fastnitad i köttet och stöds av hårt åtdragna läderremmar. Klon sattes dit av Häxmästaren själv efter det att Orgott fått handen avkapad av en kardisk krigares svärd.

Hans hud är ovanlig blek för en vanlig orch och översållad med både gamla läkta som nya oläkta ärr. Vänster ögonbryn är kluvet av ett sådant ärr. Han saknar egentlig hårväxt utom på sidorna av huvudet. I pannan är en dödskalle tatuerad. Fem tänder i den utskjutande underkäken sticker ut som små betar. I näsan bär han en mässingsring.

Han bär vanligtvis en sliten, svärtad förstärkt ringbrynja och svingar med vänster hand ett tungt slagsvärd. Annars bär han kläder från någon nyligt dödad fiende, eftersom han tror sig få lite av deras kraft.

Orgott har en mycket hes och sträv röst som lämpar sig bra att skrika med.

Karaktär: Orgott är mycket självsäker och hyser en mycket bristande respekt för andra, särskilt då för sådana som inte är krigare. Han förväntar sig undergivenhet och respekt från andra och utmanar gärna "oartiga" på blodsgång.

Orgott har ett stort taktiskt sinne för militärisk strategi vilket Häxmästaren ibland nyttjar. Han är inte rädd för något, inte ens alver eller solljus, men avskyr att bli besegrad i strid, vare sig det är ärlig eller oärlig kamp. Han glömmer aldrig en oförrätt men har svårare att komma ihåg vad andra har hjälpt honom med.

Grundegenskaper

STY	26	SMI	16	SB	1T6
STO	18	INT	15	KP	17
FYS	16	PSY	13	KAR	2

Förflyttning: L12

Färdigheter: Bärsärk 18, Första hjälpen 12, Dra vapen 18, Två vapen (stålklo & slagsvärd) 18, Övertala 12, Hoppa 22, Klättra 22, Finna dolda ting 18, Lyssna 18, Upptäcka fara 22, Orientering 12, Överlevnad 22, Stålklo (1T8+2, BV 20) 22, Slagsvärd 18.

Utrustning: Ringbrynja, öppen hjälm, stort slagsvärd, rejäla läderstövlar skodda med järnsula, tre knogjärn, en lång dolk, torkat kött, tre krus med den starkaste orcherdrank som finns tillgänglig, tre doser stridsdryck, mjuka skinnkläder samt en stor ryggsäck.

Äventyrsuppslag: Äventyret börjar med att RPna ser en rökpelare i fjärran. Om de undersöker saken kommer de precis för sent för att rädda en avlägsen gård från ett överfall; inga överlevande eller andra spår efter förövarna finns, utom en avsliten flik från en vapenrock med grannbaronens, Orodhlis, vapensköld. Den har blivit ditlagd av Orgott, som på Häxmästarens uppdrag skall försöka skapa en konflikt mellan den lokale länsherren, markis Illiadir, och baronen. Lyckade färdighetsslag i Spåra eller efterforskningar hos Orodhli kan dock leda RPna mot Orgotts tillhåll, en välbevakad klippskreva några mil därifrån. Fler överfall följer, och stämningen mellan Orodhli och Illiadir blir alltmer spänd.

Klea den fete

Bergsorch, 32 år, Benman

Allmänt: Klea är en orchisk benman som funnits utvald av gudarna och därmed behärskar en viss gudomlig magi. Detta har stigit Klea åt huvudet som utnyttjar sin maktposition maximalt. Han behöver aldrig gå hungrig, faktum är att han fullkomligen frossar i matorgier, därav hans smeknamn den fete.

Trots sin "snikenhet" försöker han tolka och uträtta gudarnas vilja till allas belåtenhet. Till sin hjälp har han, förutom benpinnarna, också den märkliga förmågan att i dagdrömmar skymta glimtar av en framtid som kan bli. Naturligtvis måste han vara ordentligt däst efter en

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ordentlig festmåltid för att försjunka i den rätta stämningen. Ibland har det hänt att hans dåliga mage gett skräckvisioner om den närmaste framtiden.

Benmän och deras lärjungar vallfärdar ibland och besöker då gärna den besynnerlige Klea den fete för att höra honom prata samt för att offra läckra matvaror.

Utseende: Han har en mycket imponerande kroppsbyggnad, nästan lika bred på alla håll och kanter och stora fläskvalkar överallt. Det är ytterst sällan man inte ser honom tuggandes på någon matbit och då är han antingen på dåligt humör eller sover.

Han är "klädd" i ett skynke bestående av benbitar snörda med lädersnören. På huvudet bär han kraniet från något som måste ha varit en jättelik fågel. Hans hud är permanent blekt grå av all den vita färg han målar sig med inför alla ritualer och strider. I strid bärs han av fem starka orcher på en plattform av grova flätade grenar.

Karaktär: Klea är ständigt hungrig och hela hans beteende präglas av detta. Tuggar han inte på något är han på dåligt humör och mycket vresig. Annars har han ett mycket jämnt temperament, och det är ytterst sällan någon kan rubba på det.

Grundegenskaper

STY	8	SMI	4	SB	0
STO	16	INT	11	KP	16
FYS	16	PSY	18	KAR	8

Förflyttning: L9

Färdigheter: Drogkunskap 12, Första hjälpen 6, Historia 8, Upptäcka fara 19

Gudagåvor: Benmagi 15, Sanndrömmar 18 (som astrologi fast ger klarare resultat om framtiden), alla besvärjelser upp till skolvärde 15 med S=15+1T6–Skolvärdet.

Utrustning: Mat i mängder, drycker i en aldrig sinande flod, minst två uppassande orcher som serverar honom all mat och dryck och hjälper honom att äta när han är trött, en stor samling benknotor, flera liter vit färg, ett par hundra silvermynt, en stor plattform att bäras på, fem starka bärare, mer mat och mer dryck.

Äventyrsuppslag: Klea den fete har i en dagdröm fått en syn om att ett litet gäng äventyrare ska passera stammens område och att dessa ska undanröja en fientlig orchstam i området. Och mycket riktigt, rollpersonerna råkar passera efter ett genomfört äventyr där de införskaffat rikligt med dyrbarheter. De fångas in och allt av värde tas hand om och om inte rollpersonerna driver iväg den fientliga stammen inom en veckas tid tillfaller värdeföremålen gudarna, d. v. s. Klea. Stammen som ska drivas iväg är nykomlingar i området och konkurrenter till Kleas stam. De kan drivas iväg med våld om rollpersonerna är en mindre armé, annars måste list användas. Att utnyttja orchernas vidskepelse kan få dem att fly i vild panik, att eliminera stammen orch för orch går också det men tar lång tid, att utmana stamhövdingen på blodsgång fungerar bra, om man vinner vill säga.

Yrgass Blodshämnare

Rese, 22 år, Bärsärk

Allmänt: Yrgass Blodshämnare är troligtvis den största och dummaste rese som någonsin avlats. Han är dessutom en av de få som förunnats att inte ens kunna uttala sitt namn ordentligt utan att ha tänkt efter ett par minuter. Faktum är att han inte ens vet om att han kallas Blodshämnare av andra.

Hans karriär började när han som 4-åring lämnades hjälplös övergiven att dö i en vargrik skog; hans moder hade tröttnat på att mata sin 4-årige valp med små matsmulor. Senare på kvällen hade Yrgass lärt sig äta själv efter att ha nedlagt en hel vargflock med bara händerna. Han levde sedan ett par-tre år i skogen, lyckligt ovetandes om att civilisationens existens och tvärtom. Vid 7 års ålder stötte han dock på sin första by men blev ivägjagad av vassa spjut och sedan den dagen har han bemött civilisationen på det enda sätt han känner till, med brutal och våldsam strid.

Utseende: Yrkass har en enorm kropp med svällande muskler utan ett uns fett. Hans nävar är mycket stora och ständigt fläckade. Huden är täckt av stora som små ärr både gamla och nya och är dessutom mycket nedsmutsad. Han bär inga kläder eller liknande. I proportion till kroppen kan det normalstora huvudet se komiskt litet ut när det egentligen är allt för stort i förhållande till tankeverksamheten. Ögonen är små och röda och syns knappt under de överskjutande ögonbrynen. Näsan är liten och potatisformad. Munnen är stor och tre tänder sticker ut som små betar, en från överkäken och de andra från underkäken.

Karaktär: Yrgass har en klent utvecklad tankeverksamhet och tenderar tänka med sina känslor och muskler. När Yrgass är hungrig jagar Yrgass och äter. När Yrgass är ledsen slår Yrgass. När Yrgass är glad slår Yrgass. När Yrgass är arg slår Yrgass, etc. Han känner ingen rädsla för något — han förstår inte vad rädsla är — och skräms vare sig av magi, skräckattacker eller skräckbesvärjelser.

Grundegenskaper

STY	48	SMI	15	SB	2T6
STO	32	INT	2	KP	24
FYS	16	PSY	13	KAR	3

Förflyttning: L12

Färdigheter: Bärsärk 24, Första hjälpen 12 (instinkt), Slagsmål 24, Hoppa 24, Klättra 24, Överlevnad 24

Utrustning: Ingen, när Yrgass blir hungrig äter han bara något eller någon. Han har mycket svårt att förstå sig på besynnerligheter som kläder, matbestick, vapen och allt annat.

Äventyrsuppslag: Det troligaste sättet rollpersonerna stiftar bekantskap med denna best är genom rykten och/eller en direkt konfrontation. Någonstans ute i skogen står han bara där och blockerar rollpersonernas färd. Naturligtvis är han hungrig, arg, ledsen eller glad vilket leder till att han försöker klubba ned dem.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Berook Drimeritru Dolkklo

Illvätte, okänd ålder, Kultledare

Allmänt: Berook är en illvätte som endast mörka rykten viskar om, en demonisk varelse som med fruktan som medel styr över sina undersåtar i underjorden. Han lär bo djupt inne i huvudtemplets korridorer och labyrinter. Han är guden Plehmigons utsände i människornas dimension. Berook kan sägas vara en Tjänare (se Monster, bok 3, sid 34).

Utseende: Det sägs att hans hud är sprucken och flödar var; att ögonen lyser illavarslande gröna och tänderna är smutsgula. Hans klor ska vara tillräckligt starka att krama sönder grova trästycken. Han är liten, men inger en känsla av kraft, men det är ingen som någonsin har sett honom och överlevt tillräckligt länge för att kunna berätta om det. Det ryktas att han klär sig i en mörk kåpa med huva som täcker hans kropp och anlete totalt.

Karaktär: Han är fanatisk lojal sin gud, demonprinsen Plehmigon, och mycket i hans karaktär tyder på demonisk påverkan. Inte vid något tillfälle finns det bevisat att han ska ha visat några känslor överhuvudtaget.

Grundegenskaper

STY	11	SMI	18	SB	—
STO	7	INT	16	KP	9
FYS	14	PSY	34	KAR	11

Förflyttning: L11/F50

Färdigheter: Dolk 14, Upptäcka fara 12, Finna dolda Ting 16, Lyssna 22, Smyga 15, Lätt armborst 12, Liten sköld 10, Geologi 18, Kunskap om demoner 22, Elementarmagi 13, Alla elementarmagiska besvärjelser S1T10+5 (magikunskaperna är förvärvade från Plehmigon).

Utrustning: Ondrax, Nukkas (se Vapen-kapitlet), magisk ringbrynjeskjorta (abs 10, vikt 3 kg), vinröda, åtsmitande kläder med guldbrokader, pannband i järn som tillåter mental kontakt med demondimensionen.

Särskilda egenskape: Han eskorteras ständigt av en eller flera demoniska varelser (dödskeruber, vampyrfjärilar eller lågt stående demoner), samt 3T6 välsignade illvättar. Berook besitter de demoniska förmågorna Eldkvast, Livsuttömning och Snabbhet.

Äventyrsuppslag: Rollpersonerna kan komma att möta Berrok som höjdpunkten i en lång och händelserik kampanj men som motståndare i ett vanligt litet äventyr förekommer han nog inte. Troligtvis är det hans inflytande över andra illvättar som kan ställa till med problem för rollpersonerna.

ARKETYPER

Under alla de många äventyrligheter rollpersonerna kan råka ut för möter de många SLP, både viktiga och obetydliga. Då ingen SL ska behöva göra en detaljerad lista över alla svartfolksindivider är det enklast att skapa en lista med standardvarelser som med några enkla knep kan fås individuella. Nedan ges värden för en mängd svartfolkstyper som rollpersonerna kan tänkas stöta på. Under rubriken 'allmänt uppträdande' ges vissa riktlinjer om hur en sådan person kan tänkas uppträda i en stridssituation mot rollpersoner.

Benman, orch

STY	12	SMI	11	SB	0
STO	10	INT	13	KP	11
FYS	11	PSY	15	KAR	8

Färdigheter: Dolk 6, Trästav 8, Giftkunskap 7, Bluffa 12, Upptäcka fara 8, Benmagi, 10, Benmagiska besvärjelser 1T10

Förflyttning: L10

Skydd: 2 poängs benrustning

Allmänt uppträdande: I sällskap med andra orcher kommer en benman förmodligen inte ge sig in i närstrid utan försöka hålla sig i bakgrunden och agera som 'härförare' eller använda avståndsbesvärjelser. I trängt läge kommer han snarare att försöka tala sig ur situationen än riskera sitt liv. Ovanligt passiv för att vara orch.

Bräckare, rese

STY	40	SMI	8	SB	2T6
STO	25	INT	7	KP	19
FYS	13	PSY	11	KAR	4

Färdigheter: Slagsmål 15, Tvåhands närstridsvapen 12, Stor sköld 12, Överlevnad 11, Upptäcka fara 6

Förflyttning: L11

Skydd: 2 poängs läderrustning

Allmänt uppträdande: Fullständigt skoninglös i strid; kommer att slåss tills han eller motståndarna är oskadliggjorda. Endast ett mycket stort underläge (ca 1 mot 15) kommer att få en rese-bräckare att ta till flykten.

Bärsärk, orch

STY	17	SMI	12	SB	1T2
STO	15	INT	6	KP	14
FYS	12	PSY	11	KAR	6

Färdigheter: Slagsmål 18, Bärsärk 18, 1 Närstridsvapen (tvåhands) 12

Förflyttning: L11

Skydd: 2 poängs läderrustning

Allmänt uppträdande: Se rese-bräckaren ovan.

Fältskär, orch

STY	10	SMI	11	SB	0
STO	12	INT	13	KP	12
FYS	11	PSY	13	KAR	8

Färdigheter: Första hjälpen 13, Läkekonst 13, Trästav 11, Dolk 7, Finna dolda ting 7

Förflyttning: L10

Skydd: 1 poäng tjockt tyg

Allmänt uppträdande: Ganska passiv i strid. I underläge kommer fältskären förmodligen erbjuda sig att hela RPna eller på annat sätt få dem att skona hans liv.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Klankrigare, orch

STY	17	SMI	12	SB	+1T4
STO	17	INT	8	KP	15
FYS	13	PSY	13	KAR	7

Färdigheter: Första hjälpen 6, 1 Närstridsvapen 15, 1 Närstridsvapen 12, 1 Avståndsvapen 10, Normal sköld 12, Upptäcka fara 10

Förflyttning: L11

Skydd: 2 poängs läderrustning

Allmänt uppträdande: Aggressiv och 'kaxig' i medgång, i motgång ca 10% chans att en klankrigare lägger ned sina vapen eller (10% chans) flyr. Högre stridsmoral och initiativförmåga än stamkrigarna. Ganska stor 'stolthetskänsla'.

Slav, svartalf

STY	9	SMI	10	SB	0
STO	7	INT	9	KP	9
FYS	10	PSY	10	KAR	7

Färdigheter: Slagsmål 8, Bluff 11, Upptäcka fara 8, Gömma sig 8, Stjäla föremål 8, Trästav 4

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Allmänt uppträdande: Troligtvis apatisk, inledningsvis, därefter enbart lycklig över eventuell befrielse. Stor misstänksamhet mot dvärgar och alver; det är inte alls säkert att en svartalfsslav välkomnar sådana befriare utan försöker fly i stället.

Stamkrigare, orch

STY	14	SMI	12	SB	0
STO	12	INT	8	KP	12
FYS	11	PSY	11	KAR	7

Färdigheter: Slagsmål 12, Bluff 11, Upptäcka fara 11, 1 Närstridsvapen 12, 1 Avståndsvapen 8, Medelstor sköld 12, Gömma sig 12, Hasardspel 8

Förflyttning: L10

Skydd: 2 poängs läderrustning

Allmänt uppträdande: Generellt sett låg stridsmoral, dock ytterst aggressiva och stridslystna. Endast utan ledare och mot överväldigande övermakt (1 mot 4) är det risk att de flyr. Besitter som regel inte tillräckligt med intelligens för att inse att det kan vara bättre att ge sig än att försöka fly.

Standarbärare, orch

STY	13	SMI	11	SB	0
STO	13	INT	10	KP	12
FYS	11	PSY	11	KAR	7

Färdigheter: Orchisk heraldik 10, Historia 10, 1 Närstridsvapen 11, Liten sköld 6, Finna dolda ting 10

Förflyttning: L10

Skydd: 2 poängs läderrustning

Allmänt uppträdande: Se Stamkrigaren ovan. Högre moral och stolthet än vanliga orcher till följd av sitt 'kall'. Kommer i 75% av fallen hellre dö än frivilligt lämna ifrån sig sitt banér.

Tekniker, vätte

STY	7	SMI	15	SB	0
STO	6	INT	13	KP	9
FYS	11	PSY	11	KAR	8

Färdigheter: 1 Närstridsvapen 8, Bluffa 12, Hantera fällor 13, Låsdyrkning 13, Hantverk (smide) B4, Hantverk (snickra) B4

Förflyttning: L10

Skydd: 1 poäng tjockt tyg

Allmänt uppträdande: Inte särskilt aggressiv, utan snarare praktiskt inställd. Flyr inför övermakt snarare än ger sig.

Spejare, svartalf

STY	10	SMI	12	SB	0
STO	8	INT	10	KP	11
FYS	14	PSY	11	KAR	6

Färdigheter: Geografi 10, 1 Närstridsvapen 12, Liten sköld 6, Upptäcka fara 13, Spåra 10, Orientering 10, 1 Avståndsvapen 8, Rida 14, Lyssna 13

Förflyttning: L11

Skydd: 2 poängs läderrustning

Allmänt uppträdande: Större initiativkraft än vanliga svartfolk. Huvuduppgiften är att varna och underrätta andra förband, även om större grupper av spejare ofta inte kan låta bli att slåss om tillfälle ges och de har övertag i form av numerär överlägsenhet eller gynnsam position (bakhåll, etc.).

Maskinskötare, orch

STY	14	SMI	10	SB	0
STO	11	INT	9	KP	11
FYS	11	PSY	11	KAR	7

Färdigheter: Slagsmål 12, Bluffa 11, Första hjälpen 5, 1 Närstridsvapen 12, Klättra 10, Hantverk (snickra) B3

Förflyttning: L10

Skydd: 1 poäng tjockt tyg

Allmänt uppträdande: 50% chans att de med liv och lust deltar i strid precis som en stamkrigare; 50% chans att de agerar som en vätteteknikер (se ovan).

Ulvryttare, svartalf

STY	11	SMI	13	SB	0
STO	7	INT	9	KP	10
FYS	13	PSY	9	KAR	7

Färdigheter: Djurträning 9, Djurhelning 9, Lyssna 12, 1 Närstridsvapen 13, 1 Avståndsvapen 13, Liten sköld 6, Rida Ulv 17, Spåra 12

Förflyttning: L11

Skydd: 2 poängs läderrustning

Allmänt uppträdande: Elitkrigare. Mycket snabba och lättrörliga, agerar gärna i grupp genom att göra snabba räder mot fiendens flanker och bakre linjer. Medvetna om sin elitstatus; ger upp eller flyr *endast* om ulven blivit dödad (och då endast ca 50% chans).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Stamkrigare, svartnisse

STY	6	SMI	12	SB	0
STO	4	INT	8	KP	6
FYS	8	PSY	10	KAR	7

Färdigheter: Slagsmål 6, 1 Närstridsvapen 6, Liten sköld 6, Smyga 15, Gömma sig 18, Upptäcka fara 8, Spåra 16, 1 Avståndsvapen 7

Förflyttning: L9

Skydd: 2 poängs läderrustning

Allmänt uppträdande: Ihärdiga, fega, grymma. Anfaller endast om de har överläge, exempelvis ryttare som fallit av sin häst. Agerar huvudsakligen i stora, skränande, odisciplinerade horder. Flyr vid minsta tecken på motgång för att därefter omedelbart försöka leta upp en ny möjlighet till strid i överläge. Anfaller gärna hästars ben.

Klankrigare, illvätte

STY	12	SMI	13	SB	0
STO	7	INT	12	KP	10
FYS	13	PSY	14	KAR	4

Färdigheter: Slagsmål 10, 1 Närstridsvapen 17, 1 Närstridsvapen 13, Liten sköld 14, Smyga 13, Upptäcka fara 11, Lyssna 11, Grottkunskap/Geologi 18

Förflyttning: L11

Skydd: 3 poängs nitläderrustning

Allmänt uppträdande: Minimal (5%) chans att de flyr eller ger upp. Mycket väldisciplinerade och grymma. Försöker utnyttja sin överlägsna förmåga att förflytta sig i grottsystem maximalt. Använder sig gärna av stridsformationer med t. ex. två defensiva sköldbärare som skyddar en spjutbärare som håller sig i bakgrunden och sticker fram då han får tillfälle.

”I det svaga skymningsljuset såg han en stor svart orch, troligen Uglúk, som stod ansikte mot ansikte med Grishnákh, ett småvuxet, krokbent kreatur, bred som en logport och med långa aparmar som hängde nästan ner till marken. Runt dem var det många mindre av dessa trolltyper. Pippin antog att det var var de uppifrån norr. De hade dragit sina dolkar och svärd men tvekade ännu om de tordes anfalla Uglúk.

Så hojtade Uglúk till, och ett antal andra orcher av näranog hans egen storlek sprang till. Och helt plötsligt, utan varning, störtade Uglúk framåt och svepte med två blixtsnabba hugg av huvudena på två av sina motståndare. Grishnákh gick åt sidan och försvann in bland skuggorna. De andra lämnade rum, och en gick baklänges och snavade över Merrys utsträckta kropp med en förbannelse. Likväl var det troligen det fallet som frälste hans liv, för Uglúks följesmän sprang över honom och högg med sina bredbladiga svärd i stället ner en annan. Det var fångvaktaren med de gula huggtänderna. Hans kropp föll rakt över Pippins huvud, än i döden med fast grepp kring den sågeggade knivens skaft.”

— Sagan om de två tornen

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SVARTFOLKSRASER

I DETTA KAPITEL BESKRIVS de många olika svartfolksraserna tillsammans med tillhörande djur och monster som är vanliga i det svartiska samhället. Inte alla har fått plats men väl de mest intressantaste och vanligaste.

KRAUKHORCHER

Gudarna Kraukh och Ylkaur inledde skapandet en ny ras, orchen, genom att omdana Raukk (se skapelseberättelsen). Kraukh ansåg emellertid att Ylkaurs idéer om en orchras var för simpla och brutala. Oenigheten dem emellan ledde till att gudarna gick varsin väg. Kraukh skapade en egen ras till avbild av sig själv.

Kraukhs orcher var mindre än Ylkaurs men ändock mycket kraftfulla. Människan och alven kunde inte mäta sig i styrka med dessa varelser och dvärgarna var dem jämstarka. Dessa orcher fruktade dagsljuset och höll sig gärna undan för solens direkta sken. Grottor och mörka skogar kom att bli deras tillhåll. De spred sig snart och blev den dominerande svartfolksrasen. De fredligare raserna var inte förberedda på att stöta på ett folkslag med en så krigisk läggning, vilket gjorde att Kraukhs orcher snabbt vann kraft och makt. Det tog lång tid innan de civiliserade raserna kunde sätta sig upp emot och bjuda orcherna motstånd.

Dvärgar, människor och alver kom med tiden att föra regelrätta krig mot orcherna, vilka inte kunde mäta sig med dessa rasers överlägsna organisation och strategiska kunskaper. Det ledde till att Kraukhs horder decimerades och drog sig undan från de civiliserade rikena. De bittra fejder som de dessutom kom att föra med ylkorcherna har varit bidragande till att hålla dess styrka och antal på en nivå som gett övriga folkstammar ett visst lugn.

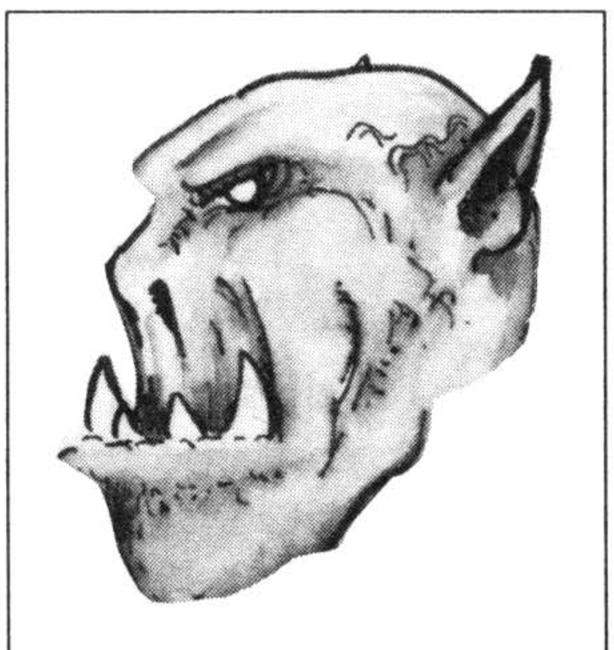
BERGSORCHER

Några grupper sökte sig till de höga bergen och kom att i sin isolation utvecklas till en egen gren av kraukhorcher, *girnackh* — bergsorcher. De skiljer sig inte mycket från sina bröder men har utvecklat en kraftigare kropp och det strapatsrika livet i bergen har tvingat fram högre fysiska egenskaper.

Girnackh ogillar låglanden och lämnar ogärna sina höjder. Om så ändå sker är det bara en förflyttning mellan två höga bergsmassiv. Arvfienden dvärgen fruktas lika mycket som den hatas. Många bergsorchgrupper har helt utplånats av dvärgarnas utrotningskampanjer. Orcherna å sin sida lämnar ingen pardon då de stöter på en dvärgboning.

SLÄTTORCHER OCH GROTTORCHER

Evolution och naturligt urval resulterade i att Kraukhs orcher fick ytterligare två förgreningar. Den större av de två, *brackhs* — slättorchen — inledde sin evolution ca 6000 FO. Det var en utveckling av nomadiserande orchstammar som anpassat sig till ett liv där dagsljusets förbannelse ofta ingick. Till följd av detta lärde sig de leva under solen men aldrig helt acceptera eller gilla det stickande och illvilliga skenet. Nordliga tundror vars vinterhalvår är mycket mörkt är för slättorcherna ett drömrike. De uthärdar mycket låga temperaturer och har inget emot att vistas i snölandskap.



Kraukhorchen — standardorchen

Slättorcherna är nomader och helt anpassade till ett liv utan fasta bostäder. Enkla tältliknande konstruktioner används för att skydda mot solljus och som sovplats.

Grottorchen, *kraukhnack*, drog sig, av olika anledningar, undan ned i väldiga grottsystem ca 4000 fO. De vistades under jord så lång tid att deras fysik började anpassa sig efter grottornas förhållanden. De blev mindre till växten och något svagare än sina bröder. Grottlivet gav dem trygghet och lugn vilket har medfört att de idag kan räknas som den "fredligaste" orchrasen. De ger sig sällan ut på krigståg utan låter små band överfalla och plundra för husbehov. De är på grund av sin underjordiska isolation mycket känsliga för solljus.

KRAUKHORCHER (KRAUKH)

Hemvist: Skogar, berg och högland. De är i viss mån anpassningsbara och kan exempelvis vistas i träsk och sumpmarker.
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde	
STY	4T6	14	SB: +1
STO	2T6+6	13	KP: 12
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+3	10	
INT	2T6+1	8	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6	7	

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Smyga	5
Gömma sig	6

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Färdighet (forts.)	FV
Upptäcka fara	6
Klättra	5
Lyssna	5

Naturligt skydd: 0
Förflytting: L10

Bergsorcher (Girnackh)

Grovhuggna linjer, utskjutande underkäke och –läpp. Grova tänder.

Hemvist: Bergsmassiv och bergiga högland
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde	
STY	4T6+1	15	SB: +1
STO	2T6+6	13	KP: 13
FYS	3T6+1	12	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+1	8	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6	7	

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	
1 Spark (1T6)	5
Smyga	5
Gömma sig	6
Upptäcka fara	6
Klättra	9

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10

Slättorcher (Brackhs)

Platt, långsmalt ansikte, små tänder och öron, lite hår på bakhuvudet.

Hemvist: 3, 4, 5, 11
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde	
STY	4T6	14	SB: +1
STO	2T6+6	13	KP: 12
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+2	9	
INT	2T6+1	8	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6	7	

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Smyga	5
Gömma sig	6
Upptäcka fara	6
Klättra	5

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10

Grottorcher (Kraukhnack)

Små tänder, små ögon, små öron, människoliknande kranium

Hemvist: 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde	
STY	3T6+3	14	SB: —
STO	2T6+3	10	KP: 11
FYS	3T6	11	
SMI	3T6	11	
INT	2T6+1	8	
PSY	2T6+3	10	
KAR	2T6+3	10	

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Smyga	5
Gömma sig	6
Upptäcka fara	9
Klättra	5

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

YLKORCHER

Långa öron, smalt, långsmalt ansikte, stora hörntänder, störst och aggressivast av orchraserna

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundegenskap		Typvärde	
STY	5T6	18	SB: +1T2
STO	3T6+3	14	KP: 14
FYS	3T6+2	13	
SMI	2T6+3	10	
INT	2T6+1	8	
PSY	2T6+3	10	
KAR	2T6+2	9	

Naturliga vapen	FV
2 Nävar (1T3)	6
1 Spark (1T6)	6
Smyga	4
Gömma sig	5
Upptäcka fara	6
Klättra	7
Lyssna	7

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L 10

Efter det att gudarna Ylkaur och Kraukh kommit att bli oeniga i fråga om deras skapelse, orchen, fortsatte de på var sitt håll med slutförandet av sin uppgift. Ylkaur hade en vision om en stark, muskulös och uthållig varelse — en varelse gjord för krig och strapatser och med en högt utvecklad överlevnadsinstinkt.

När gudens verk var klart hade hans skapelse genomgått många förändringar och omdanats under svåra processer för att passa Ylkaurs syften. Den orchras som för första gången såg dagens förhatliga solljus var i sanning en monstruös varelse. Stor, reslig, stark och kraftfull. Dess utseende ingav en känsla av avsky och fruktan hos de andra varelserna . Det var dock inte ylk orchens fysik och utseende som kom att bli det kännetecknande för denna varelse utan dess sinnelag. Ylkaurs svarta medvetande och onda väsen präglades in hos dennes orch under skapelseprocessen. Som alltid tar det skapade form efter den skapande, och Ylkaurs verk var en avbild av gudens sanna jag.

Mordisk och lynnig i sinnet, hatisk mot sin omvärld och med ett outsläckligt förakt gentemot allt som de andra gudarna skapat gav sig Ylkaurs tjänarras ut i världen för att härja och skövla.

Ylkaurs orch eller ylkorchen är en grym ras. Den ondska som genomsyrar dem gör att även andra svartfolk känner fruktan och gärna drar sig undan för dessa. Deras metoder och dödsföraktande sätt i strid har gjort dem till arvfiender hos många folkslag. Vissa dvärgriken ser det som ett heligt uppdrag att utradera ylkorchen från världens yta. Detta kan förklara varför denna starkare gren av orchens släktträd inte vuxit sig stor i fråga om antal. En annan anledning kan vara att det då och då blossar upp stridigheter mellan ylkorcher och kraukhorcher. De två raserna har ett förhållande till varandra som baseras på deras gudars hat till varandra och vid de tillfällen de allierar sig under en enda ledare sker det oftast under ständiga konflikter och skärmytslingar. De föredrar av naturliga skäl att bo åtskiljda och undviker varandra i möjligaste mån.

RAUKKEN

Raukken är resterna av en gång en mycket stolt svartfolksras, själva ursprunget till alla svartfolk. Det är i dessa varelser man kan spåra varför orcher, vättar och andra svartfolksraser uppträder och är som de är. När guden Raukkchim skapade raukken var hans sinne fördunklat av ett brinnande hat mot allt levande och en iver att skapa något som skulle bli den perfekta överlevnadsmekanismen. Detta hat återfinns hos de flesta svartfolk som rester — rädsla, avsky och avund — och i konsten att överleva har svartfolken få värdiga motståndare. Framför allt är det höga födelsetalet och svartfolkens tåliga fysik och våldsamhet som gjort att vart man än färdas så har svartfolken redan varit där.

Raukkens historia börjar mycket tidigt i historiens töcken när de skapas av guden Raukkchim. Efter deras inträde i världen inleds en mängd långa och mycket blodiga krig där gudarna till sist reagerar med att direkt ingripa med kraft, ett ytterst sällsynt agerande. De få raukker som överlever tas omhand av giriga och själviska lägre gudar som slåss inbördes om makten. Raukken genomgår under en relativt kort period en mängd förändringar som leder till att en mängd olika raser skapas. Vid sidan av dessa nya raser finns dock den ursprungliga raukken kvar, de som lyckats gömma sig undan gudarnas förintelselusta och Raukkchims tjänares maktgirighet. Dessa återstående präglas av att vara eremitiska vandrare med få andra mål i sina liv än att återfinna sin gud som då ska återskänka raukken makt och ära. Denna vandringslust är starkt präglad hos varje individ, en rest från guden Raukkchim själv. Detta får till följd att födelsetalet är mycket lågt och de barn som frambringas värderas högt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Under de långa tider som gått sedan deras gud lämnat dem och nu har mycket litet hänt. Inga större krig har sin orsak i raukken men de flesta fruktar dem fortfarande. De flesta intelligenta varelser, och då särskilt människor, alver och dvärgar, har bevarat många legender om raukkens illdåd och grymhet. Detta innebär att de ständigt bemöts med fruktan och fientlighet.

Raukken minskar ständigt i antal och hoppet har sjunkit lågt, men de individer som fått gåvan att skåda framtiden säger att den tidpunkt då den evige vandraren skall återvända är nära förestående. Alla utom raukken fruktar förstås detta ögonblick när sanndrömmar blir verklighet.

Utseende: Raukken är en högväxt och ståtligt byggd svartfolksras, själva förfadern till alla svartfolk. De har enmed mänskliga mått överlägsen fysik, styrka, uthållighet och intelligens men har bara några drag gemensamma med övriga svartfolk. Ögonen är skarpa och rödskimrande, tänderna är kraftiga och vassa, lämpade att äta all sorts föda, öronen är smäckra och något spetsiga, naglarna är kraftiga och liknar nästan klor. De bär ofta det långa svarta håret i en hästsvans.

Uppträdande: Raukken upplever sig själva som en dömd ras, ett folk utan en beskyddande gud. Deras liv utgörs därför av ett evigt sökande som ska resultera i att guden återvänder. De är ofta arroganta mot andra varelser och ser sig själva som de utvalda; endast de kommer att överleva när den ende guden återvänder. Ofta besitter de mycket stora kunskaper som de förvärvat under år av vandring runt hela världen, de är ofta tillräckligt visa att utnyttja all den kunskapen.

Förmågor: Raukken uthärdar solljuset men ogillar det. Det är på natten de verkligen kommer till liv. De besitter näst intill perfekt mörkersyn. De har mycket bra sinnen, särskilt syn, hörsel och smak är välutvecklade. Raukker kan dock aldrig lära sig magi.

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1 eller 1T4

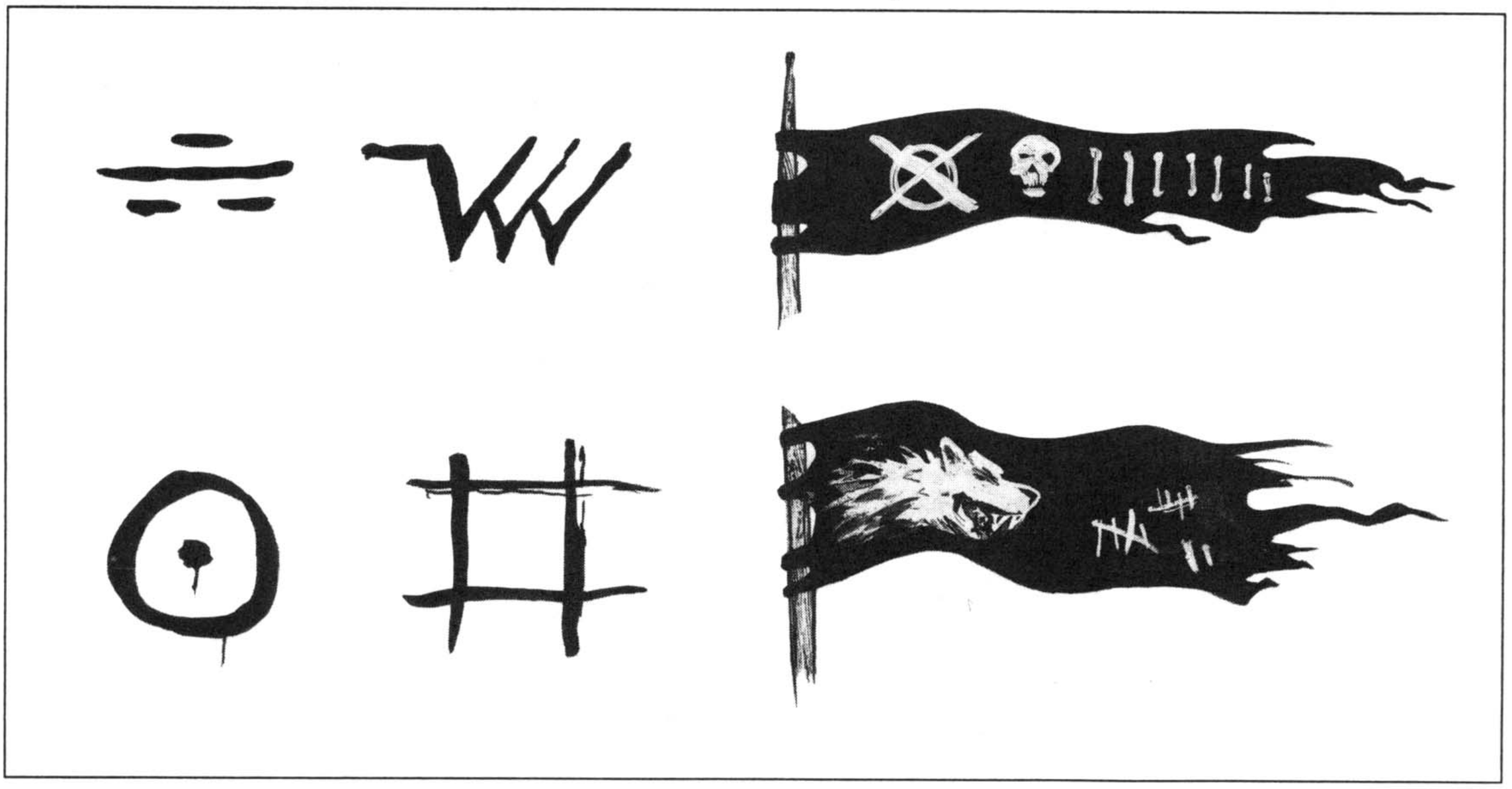
Grundegenskaper		Typvärde	
STY	3T6+3	14	SB: +1
STO	2T6+6	13	KP: 13
FYS	2T6+6	13	
SMI	3T6+2	13	
INT	3T6+3	14	
PSY	3T6+3	14	
KAR	3T6+2	13	

Färdighet	FV
2 Nävar (1T4)	7
1 Spark (1T6)	7
Ett närstridsvapen	6
Ett avståndsvapen	6
Smyga	6
Gömma sig	4
Upptäcka fara	6
Klättra	4
Finna dolda ting	7
Lyssna	7
Provsmaka	7

Naturligt skydd: Inget
Förflyttning: L12

SVARTALFER (WEURG)

Weurgen är förutom orcherna de vanligaste av alla svartfolksraser och finns utspridda nästan överallt. De trivs dock bäst där det finns skog och berg. Svartalferna är mest kända för sina ulvryttare, krigare som från unga år tränats att rida och slåss från ulvryggen. I weurgiska legender sägs att deras gud Baawk skänkte dem ulven som riddjur och kamrat.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Utseende: Weurgen liknar en människa men är något kortare och tjockare. Deras huvuden är vagt lökformade och deras hud är gråaktig eller svagt grön. Ögonen är smala och sneda, öronen är spetsiga och små och näsan är platt och ganska stor. De har en ganska knotig kropp.

Uppträdande: De är mycket självsäkra om de befinner sig på ulvrygg eller är i stort antal men en ensam svartalf omringad i strid är tämligen feg och ömklig. De är lata, giriga och själviska varelser. Många är ordentligt pratsjuka och babblar om allt möjligt ständigt. De gillar strider, särskilt om det är uppenbart att de kommer segra.

Förmågor: De har en perfekt mörkersyn. Svartalfer kan aldrig lära sig magi.

Hemvist: 3, 5, 8
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde	
STY	2T6+2	9	SB: —
STO	1T6+3	7	KP: 9
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+4	11	
INT	2T6+2	9	
PSY	3T6	11	
KAR	1T6+3	7	

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Ett närstridsvapen	4
Ett avståndsvapen	5
Smyga	7
Gömma sig	7
Upptäcka fara	9
Klättra	5
Rida	4

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

VÄTTAR (VARAK)

Vättarna är näst efter orcherna och svartalferna den mest mångtaliga av svartfolksraserna. De lever i underjorden där de arbetar i gruvor och bearbetar den metall de gräver fram. Vättarnas smidesverk är inte berömda för någon överdriven skönhet men de är praktiska och välfungerande.

Vättar ligger ofta i fejd med grottalver och dvärgar eftersom deras intressen ofta kolliderar. De ligger dock ständigt i krig mot de hatade illvättarna, varak-ki, och det har hänt att både vättar, grottalver och dvärgar allierat sig med varandra för att slå ut kolonier av illvättar.

Utseende: Vättar är små människoliknande varelser, omkring 120 cm långa, med en grå-grön färgad hud med ett fläckigt mönster som ger dem en ypperlig förmåga att gömma sig i naturen. Ögonen är smala, sneda och gulfärgade, huvudet är klotrunt och något för stort i förhållande till resten av kroppen. De har spetsiga öron och lite hårväxt på huvudet.

Uppträdande: Vättarna är flitiga varelser med stor uthållighet och girighet efter guld, något de har gemensamt med dvärgarna. De är målmedvetna och lojala mot den egna stammen men fruktansvärt misstänksamma och deras rädsla för att främlingar ska stjäla deras rikedomar är stor. Deras samhällen har därför många vaktposter överallt.

Förmågor: De har en mycket god mörkersyn men kan inte se något i totalt beckmörker. I solljus måste en varak slå lika med eller under sin INTx3 med 1T100 för att inte fly i panik till närmaste skuggiga plats. Ett litet fåtal (1–3%) av alla vättar har förmågan att lära sig magi.
Hemvist: 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde	
STY	1T6+3	7	SB: —
STO	1T4+3	6	KP: 9
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+6	13	
INT	3T6	11	
PSY	3T6	11	
KAR	1T6+3	7	

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Ett närstridsvapen	5
Ett avståndsvapen	4
Smyga	14
Gömma sig	16
Upptäcka fara	6
Klättra	10
Rida	4

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ILLVÄTTAR (VARAK-KI)

Illvättarna, eller varak-ki som det heter på vättarnas svartiska dialekt, utgör förmodligen de absolut farligaste och ondskefullaste svartfolksvarelserna. Översättningen är enkel, varak för vätte och ki för ondskefull, demonisk. De utgör underjordens skräck och det är mången äventyrare som stupat i tron att de skulle nå den heliga tempelstaden och plundra den på dess skatter. Legenden förtäljer att enorma skatter, såväl magiska föremål som guld och ädla stenar, ska förvaras där men ingen har hittills kommit tillbaka levande, eller kommit tillbaka överhuvudtaget, för den delen.

Illvätten är en nära släkting till den vanliga vätten. Det hände sig för länge, länge sedan att vättarnas gud Graawk den listige sade åt sina barn att ta sin boning djupt nere i underjorden, i bergets hjärta. Där levde vättarna tillsammans med gudens utsände och de lärde sig smidets konst och hur man bryter malm och formar långa tunnlar i det hårda berget. Vättarna levde och frodades och deras antal växte och växte och till slut fanns där inte tillräckligt med plats för alla att leva. Graawk den listige sade då genom sin utsände att hälften av alla vättar måste flytta till nya platser för att vättarna ska få plats att bli flera. En mängd expeditioner utrustades och sändes iväg att leta upp lämpliga boplatser.

En av dessa expeditioner leddes av den girige och ärelystne vätten Gremoyr som ledde sin grupp med nybyggare nedåt inunder berget, trots att de blivit varnade av gudens sändebud. Djupt nere i berget ruvade en fara för vättarna. Gremoyr lyssnade inte på det örat utan mindes de äventyrare som tidigare återvänt med ädla stenar och guldklimpar. Gången de följde var till hälften grovt uthuggen ur den massiva stenen och till hälften långa djupa sprickor. De passerade heta källor, vattenpölar med små vita blinda fiskar, floder av jättehet magma, bottenlösa schakt, överlevde ras och farliga skräckinjagande kreatur som lever djupt under bergen. Till slut nådde de en enorm urgrotta med flera hundra meter upp till taket och flera kilometer lång. Ena delen av urgrottan tilldrog sig Gremoyrs och de andra vättarnas intresse, det skimrade svagt av ett flödande ljus i gult och grönt. Ljuskällan upptäckte de snart var två jättelika metallportar monterade direkt på bergsväggen. En av vättarna, en ung krigare, kunde inte tygla sin nyfikenhet utan klättrade upp de trettio fot som krävdes för att nå portalen. När han vidrörde den ena av de jättelika portarna exploderade hans kropp i ett ljusfyrverkeri och portarna gled sakta upp och ett kompakt mörker började sprida sig i urgrottan och täckte allt.

Bakom portalen dvaldes en mäktig varelse, en best från en annan värld, ett kaoskreatur från en demonisk dimension. Odjuret kallade sig Plehmigon och slet de störande vättarna fullkomligen i små bitar och kastade dessa ner framför sina klövar. Efter att ha förtärt en tredjedel av expeditionen började Plehmigon att leka med köttstyckena, sätta ihop dem som ett jättelikt pussel. Det slutade med att demonen skapade sig en egen ras av tjänare att tjäna och roa honom. Efter att ha gjort detta återvände demonen till sin dimension för att söka nya nöjen.

Omformade av odjuret bosatte sig dessa vättar i den jättelika urgrottan och än i dag är det deras starkaste fäste. Namnet varak-ki fick de efter att ha stött på sina forna fränder, förvridna av demonens sinnen startade de ett krig mot vättarna som än i dag ej är slutfört. Förutom mot vättarna har varak-ki startat flera krig mot över huvud taget alla intelligenta levande varelser som vistas i underjorden. Det har gått så pass långt som att flera regioner i underjorden undviks att besökas av andra än illvättar. T. ex. har urgamla dvärgstäder övertagits, något som gjort många dvärgar ursinniga. En bräcklig vapenvila råder för närvarande men kommer enligt många inte att bli långvarig. Under tiden rustar sig både vättar, grottalver och dvärgar för att var och en bemöta hotet.

Utseende: Varak-ki liknar den vanliga vätten med de undantagen att hudens kamouflageliknande mönster mer liknar stora sprickor i köttet. Detta är naturligtvis bara en synvilla men en otrevlig sådan. De är små och smala varelser, något kortare än den vanliga vätten, endast ca 110 cm långa. Ögonen är mycket stora och gulvita och ger en perfekt mörkersyn. Huvudet är något överdimensionerat i jämförelse med resten av kroppen. De saknar hårväxt. De har små men mycket vassa tänder som lämpar sig utmärkt att slita sönder rått kött.

Illvättarna bär vanligen inga kläder utom i strid, då läderrustningar och hjälmar bärs. Vissa religiösa förkunnare bär dock en speciell klädesdräkt med gudens färger. Alla vuxna illvättar bär en stor dolk med vågformigt blad.

Uppträdande: Illvättarnas uppträdande är rent utav demoniskt, ett arv från deras demongud. Varak-ki hyser ingen fruktan för döden utan ser den bara som ett sätt att närma sig guden. De är alla fanatiskt trogna religionen och anser att alla otrogna, dvs alla utom illvättarna själva, endast förtjänar att dö.

Förmågor: Varak-ki har mycket känsliga ögon som ger dem en perfekt mörkersyn. Solljus är direkt dödande och en illvätte tar 1T6 i skada per minut i solljus. Han brinner mer eller mindre spektakulärt upp.

De har däremot förmågan att regenerera skador med en takt av ett KP per SR, dock ej skador som förorsakats av solljus. Vissa speciellt utvalda välsignas dessutom av guden med en demonisk förmåga, se kapitlet om Religion, sidan 23, för mer information.

Illvättar kan normalt aldrig lära sig magi, men det har inträffat att vissa extremt upphöjda individer 'förärats' att få sina kroppar förvandlade till boplatser för något demoniskt monstrum, vilket i så fall kan skänka illvätten denna förmåga. Se spelledarpersonen Berook Drimeritru Dolkklo (sid 65) för ett exempel på hur detta kan avspegla sig spelmässigt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Hemvist: 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde	
STY	3T6–1	10	SB: —
STO	1T4+2	5	KP: 8
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+4	11	
INT	3T6	11	
PSY	2T6+6	13	
KAR	1T6+1	5	

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Ett närstridsvapen	4
Smyga	15
Gömma sig	2
Upptäcka fara	9
Klättra	8

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

RESAR (OGROK)

Resarna är den största av alla svartfolksraser, ett slags mellanting av stora orcher och jättar. De är särskilt kända för sina kroppskrafter; de flesta är otroligt starka.

Utseende: En ogrok är omkring tre meter lång och mycket kraftigt byggd. De har svart hud, röda lysande ögon, stor och bred näsa, långt, svart, stripigt hå, mun med kraftiga tänder och utstående stora hörntänder. De klär sig primitivt i vad de kan komma över. Vanliga vapen är stora, massiva trädgrenar, påkar och tvåhandsvapen av alla slag, särskilt eftertraktade är dubbelyxor och tvåhandssvärd, vilka de oftast kan använda med en hand.

Uppträdande: De flesta resar lever ett nomadiskt liv ensamma eller i små band om två till tre individer, andra — de dummaste — tar hjälp av andra svartfolk och lever i deras stammar som högt värderade krigare. De nomadiska resarna är därav betydligt mer kunniga och slipade än de som lever tillsammans med andra svartfolk. De flesta resar tenderar dock att alltför ofta tänka med sina "muskler" och med magen.

Förmågor: Resar har en begränsad mörkersyn (de ser ungefär lika bra i kolmörker som en människa som håller en fackla), men de har till skillnad från orcherna inte nedsatt syn i dagsljus. Dagsljus undviks helst då det irriterar resarna och ger dem huvudvärk. Resar kan aldrig lära sig magi.

Hemvist: 2, 3, 5, 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–2

Grundegenskaper		Typvärde	
STY	3T6+24	35	SB: +1T10
STO	3T6+12	23	KP: 18
FYS	3T6+2	13	
SMI	3T6–1	10	
INT	2T6	7	
PSY	3T6	11	
KAR	1T4+1	5	

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	9
1 Spark (1T6)	9
Slagsmål	15
Ett närstridsvapen	5
Gömma sig	2
Upptäcka fara	3
Klättra	3

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: 1 poängs hud

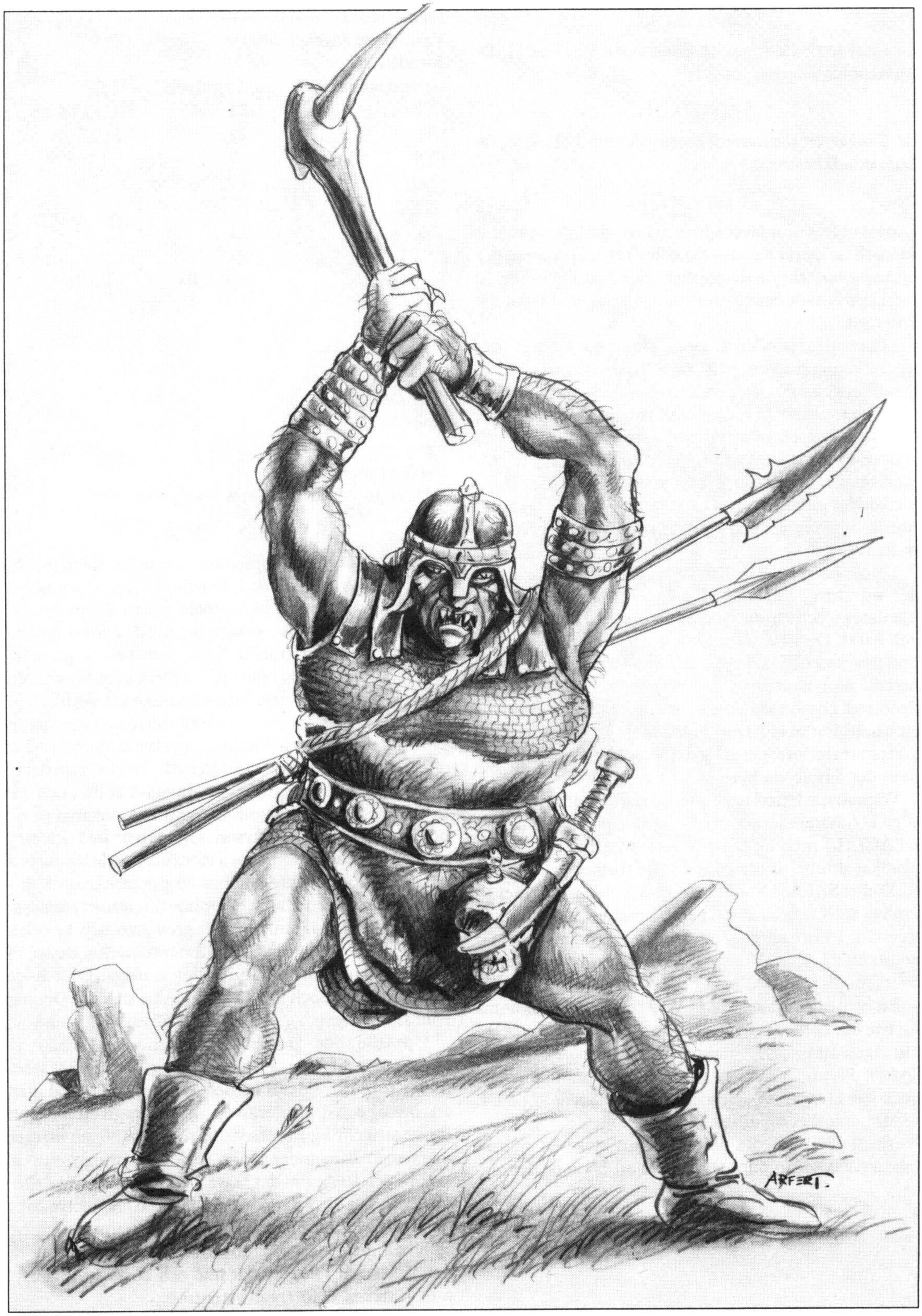
TROLL

Det finns en mängd olika mer eller mindre besläktade trollraser, nedan beskrivs ett urval av dessa.

Följande saker är i stort gemensamma för alla typer av troll. Observera att undantag finns.

- Troll är fruktansvärda att skåda och sprider skräck omkring sig. Ett PSY-slag måste lyckas för att kunna närma sig ett troll på mindre än 15 meters avstånd. Misslyckas man måste man slå på skräcktabellen (Skräckslå 4/—). Svartfolk drabbas emellertid aldrig av detta.
- Troll avger en fruktansvärd stank som får djur att fly i panik och äventyrare att må illa. Inom fem meters avstånd från ett troll krävs ett lyckat Normalt FYS-slag för att inte må illa. Vid ett misslyckande ägnas 1T3 SR åt att spy. Djur känner av trollukten på avstånd och blir då oroliga och de kan ibland (25%) få dem att fly i panik. Svartfolk drabbas dock aldrig av detta.
- Troll har förmågan att regenerera (läka) 3 KP per SR som inte åsamkats av magi, eld eller magiska vapen.
- Troll skyr eld och måste klara ett PSY-slag för att våga gå närmare en eld än 3 meter.
- Troll har perfekt mörkersyn, men i dagsljus ser de mycket suddigt, ungefär som en kraftigt närsynt person.
- Troll kan inte lära sig magi.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Grottroll

Se *Drakar & Demoner Monster*, sidan 52 i bok II, De humanoida raserna.

Skogstroll

Se *Drakar & Demoner Monster*, sidan 53 i bok II, De humanoida raserna.

Istroll

Längst uppe i norr lever istrollen i ett rike av evig kyla av snö och is. Deras närvaro får själva kylan att stanna och bli kallare vilket gör att istrollens rike ständigt breder ut sig. De är hatade fiender av frostalver som de är i ständigt krig mot.

Utseende: Istrollen är stora, klumpiga varelser med tjock, tät, smutsvit päls över hela kroppen utom handflator, ansikte och fötternas undersida. Händerna är klobestyckade och tänderna rovdjurslika, eftersom istrollen lever på byte. Armarna är mycket långa och apliknande och släpar ibland i marken när trollet går med böjd rygg. Ögonen är mycket små liksom näsan medan munnen är mycket stor och bred. Hakan är obefintlig. Hygienen är ytterst bristfällig och de stinker ordentligt.

Uppträdande: Istrollen är ytterst skygga av sig och ger sig aldrig tillkänna. De hyser fientlighet åt alla främlingar, och särskilt då frostalver som de både fruktar och hatar. De slåss aldrig såvida de inte har en mycket god position och kan attackera en försvagad eller oförberedd motståndare. De försöker därför åsamka sina fiender så mycket skada som möjligt innan de går in för en närstridsattack. Favoriserade metoder inkluderar bl. a. att starta laviner; det är då bara att så småningom gräva fram det djupfrysta bytet.

Förmågor: Istroll berörs inte överhuvudtaget av kyla eller köldbaserade attacker (exempelvis FROST eller GLACIAL) men tål eld och värme mycket sämre och åsamkas dubbel skada från dylika attacker (exempelvis ELD eller SALAMANDER). De skyr eld mycket mer än vanliga troll och fås lätt i panik i närheten av t. ex. en lägereld. I varmare trakter trivs istrollen sämre och får minus ett på alla FV för varje grad som temperaturen är över fem plusgrader.

Ett istroll har automatiskt FV 19 i färdigheten Gömma sig när det befinner sig i snöigt område. Det har också förmågan att utplåna sina spår totalt i snö (–20 på CL i Spåra). På underlag som inte är snötäckta lämnar de dock stora (ca stl 62), frostiga spår efter sig (+15 på CL i Spåra, minskar med –1 för varje timme).

Istroll utstrålar köld och kan t. ex. kyla ned en liter vatten till is på tio minuter genom att blåsa på det.

Hemvist: 11
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1T6

Grundegenskaper	**Typvärde**	
STY	21	SB: +1T4
STO	17	KP: 17
FYS	17	
SMI	17	
INT	7	
PSY	11	
KAR	3	

Färdigheter	**FV**
2 Klor (1T6)	9
1 Spark (1T6)	7
1 Bett (1T6, halv SB)	5
Ett närstridsvapen	5
Gömma sig	5/19
Smyga	5
Upptäcka fara	5

Förflyttning: L12
Naturligt skydd: 2 poängs lurvig päls

Stentroll

Stentrollen utgör en krympande minioritet bland trollen och beräknas av de lärde inte existera längre om något århundrande. De är degenererade grottroll som förlorat så mycket av sin tankeverksamhet att de räknas som en egen grupp inom trollfamiljen. Stentroll är grottroll som sakta men säkert håller på att förvandlas till sten, en process som kan ta flera århundranden att slutföra.

Utseende: Stentrollen är något större och starkare än grottrollen men tyvärr också så mycket dummare vilket gör dem speciellt sårbara i tider där krigare kan skjuta eldpilar och avlossa armborst. Huvudet är litet och bär ständigt på en grimas som närmast för tankarna på en nöjd och belåten död person. Ögonen är små och syns knappt, munnen är liten med stora utstående läppar och näsan är groteskt formad som en potatisliknande gråsten. Det är huden som gett upphov till namnet stentroll, den för nämligen tankarna till grov sten och är också mycket hård och härdad. Händerna är mycket stora och fingrarna korta men är ordenligt kraftiga. Ofta är de täckta av mossa och ibland små buskar och ris. Det har hänt att småfåglar byggt bon på ett stillasittande stentroll.

Uppträdande: De verkar som ständigt påverkade av ett flummigt rus, de är tröga och reagerar mycket sakta på det som sker i deras närhet. De kan stå i timtal utan att röra sig och det är fler än en som misstagit ett stentroll för en anskrämlig stenstaty. De rör sig vanligen mycket sakta men kan under långa perioder springa mycket snabbt och länge om det krävs. När de är hungriga eller sårade ändras dock deras beteende till en manisk bärsärks och den svänger sina långa och kraftiga armar mot allt som kommer i dess väg. Ibland kan skogsmän se stora och långa spår i skogen där träd och buskar ryckts upp med rötterna av förargade stentroll.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Förmågor: De sprider ingen stank omkring sig vilket de flesta andra troll gör utan luktar som färsk jord. De kan hålla sig absolut stilla under sin PSY antal dagar och liknar då en konstigt formad sten eller, om de står upprätt, en grovt uthuggen stenstaty.
Hemvist: 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskaper	**Typvärde**	
STY	32	SB: +2T6
STO	32	KP: 23
FYS	14	
SMI	7	
INT	7	
PSY	11	
KAR	3	

Färdighet	**FV**
2 Klubbhänder (1T6)	9
1 Spark (1T6)	7
1 Bett (1T6, halv SB)	5
Ett närstridsvapen	5
Gömma sig	5/19
Smyga	5
Upptäcka fara	5

Förflyttning: L12
Naturligt skydd: 5 poäng stenartad hud

Ökentroll

Ökentrollen utgör en ständig fara för alla som färdas i öken. De lever främst av kaktusar men utökar gärna sin kost med kött och 'jagar' då genom att gräva ned nästan hela kroppen och vänta vid någon karavanled tills någon olycklig person skall passera. Då kastar de sig upp och överraskar sitt paralyserade byte. De undviker att anfalla byten större än dem själva.

Utseende: Ett ökentroll har ett skrovlig och grov hud i antingen ljusgult eller gulvit nyans. De är mycket stora, nära tre meter långa, och kraftiga till kroppsbyggnaden. Ögonen är mycket små och syns knappt. Munnen är liten och innehåller kraftiga och vassa rovdjurständer. Armarna är långa och slutar med ett par smala händer bestyckade med långa slitande klor. Dessa är trollets främsta vapen när den införskaffar byte.

Uppträdande: De är mycket tålmodiga och väntar en stor del av sitt liv på att maten ska komma inom räckhåll för dem. I strid är de våldsamma och mycket snabba, hellre än att leka med den tänkta maten föredrar de att slå till snabbt.

Förmågor: I ökenområden fungerar deras ljusgula hud som ett effektivt kamouflage vilket tillsammans med det faktum att de gräver ned sig till del under sanden ger ett mycket högt FV i färdigheten Gömma sig.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Hemvist: 11
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskaper	Typvärde	
STY	25	SB: +1T6
STO	25	KP: 18
FYS	11	
SMI	11	
INT	7	
PSY	11	
KAR	4	

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	9
1 Spark (1T6)	7
1 Bett (1T6, halv SB)	5
Ett närstridsvapen	5
Gömma sig	5/19
Upptäcka fara	5

Förflyttning: L11
Naturligt skydd: 1 poängs tjock hud

SVARTNISSAR (TAUK)

Tauken är bland de minsta av svartfolksraserna, endast småtrollen är mindre, men trots sin ringa storlek är de mycket farliga. De anfaller gärna förbipasserande vandrare genom att kasta sig ner från ett träd i en stor klunga. De förbereder varje strid genom att ta ett rituellt bad i en stor gryta fylld med svart färg. De slåss med improviserade handvapen, vanligtvis olika slags verktyg som är idealiska för deras storlek.

Svartnissarnas bostäder består vanligtvis av underjordiska komplex av smala gångar och små rum och de livnär sig på de varelser de nerlagt. Sorkar, grävlingar, fåglar och andra små djur utgör ett tillskott till deras kost. Deras "grottor" är vanligen övergivna grävlings- eller rävgryt eller mullvadsgångar som de utvidgat.

Utseende: Svartnissen är liten, mager och har ett långsmalt huvud. Ögonen är stora och svagt rödfärgade. Tänderna är små men många och mycket vassa. Utmärkande för svartnissen är deras seghet, särskilt då ur den orchiska matlagningskonstens synvikel sett, de består mest av ben och senor. Den har liksom sina svartfolkskusiner ett tjockt och tåligt skinn som skyddar mot de flesta strapatser. Hörsel, syn och smaksinnet är alla väl utvecklade, något bättre än hos normalmänniskan. Luktsinnet motsvarar det hos en tränad blodhund och svartnissen är kapabel att spåra en varelse efter luktspår. Naglarna är tjocka och tenderar att bli kloliknande. De bär sällan annan rustning än de skinnkläder de har under vintertid. De bär med förtjusning långa halsband med dräpta fienders tänder uppträdda. Nästan alla, åtminstone krigarna, bär på en vässad gaffel eller en vass kniv. Dessa har de plundrat till sig.

Uppträdande: Svartnissen är mycket ettrig och bär på ett stort energiöverskott som de måste göra av med. De har svårt att sitta still ens för fem minuter utan är ständigt i rörelse. De är mycket påhängsna och det händer vid strid att ett tiotal svartnissar klänger på den tänkta matbiten och börjar måltiden fast inte striden är över. De är mycket nyfikna och ger aldrig upp att undersöka något som fångat deras intresse. De kan mycket väl tänka sig inventera äventyrares lägerplats efter användbara föremål såsom gafflar och dolkar trots att äventyrarna är närvarande. De är alltid mycket glada och glädjs mest åt att upptäcka nya saker. De har mycket svårt att bryta gamla tankemönster, har de gjort något på ett sätt förut måste det fungera lika bra nästa gång.

Förmågor: Svartnissen ser mycket bra i mörker och något sämre i solljus som de ogillar skarpt. Solens strålar sticker och svider i deras ögon. Svartnissar kan aldrig lära sig magi.

Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar, vanligen i stora antal

Grundegenskaper		Typvärde	
STY	1T4+2	5	SB: —
STO	1T3+1	3	KP: 5
FYS	2T6	7	
SMI	2T6+4	11	
INT	2T6+1	8	
PSY	3T6	11	
KAR	2T6	7	

Färdighet	FV
2 Nävar (1)	3
1 Spark (1T2)	3
Ett närstridsvapen	3
Ett avståndsvapen	7
Smyga	14
Gömma sig	18
Upptäcka fara	6
Klättra	16
Rida	4
Spåra	15

Förflyttning: L8
Naturligt skydd: Inget

DE FYRBENTA BRÖDERNA

Svartfolken har en enda ständig allierad ifrån djurvärlden, ulven, eller "den fyrbente brodern" som de på svartiska kallar den. I realiteten är det tre raser med nära släktband — ulv, varg och dhol. Svartfolkens verkliga vän är den väldiga ulven vars natur är av samma art som de själva. De två raserna varg och dhol har inga egentliga band till svartfolken men kan lätt användas av dessa då ulven har en viss makt över dem. En varg eller dhol anfaller inte ensam eller oprovocerat en människa. De är fridfulla djur om de lämnas i fred.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Ulv

Det är många som tar fel på vargar och ulvar. Flertalet tror att ordet och djuret ulv är synonymt med varg, vilket är fel. Ulven utgör en egen ras, en monstruös utväxt på hunddjurens släktträd. Ulvens tillkomst var ingen naturlig process, inte heller skedde det under en utdragen och minutiös utvecklingsfas. Ulven är i stället ett verk av kaotiska och ondskefulla nycker, resultatet av en mörk natts arbete. Legenderna säger att en ondskefull halvgud blev kallad till den mänskliga världen av en mäktig svartalfsledare. Denne önskade att guden skulle bistå alferna med en kraftfull bundsförvant som kunde hjälpa dem gentemot de, ur deras synvinkel, fysiskt mycket större raserna. Alfledarens önskan bifölls och de nya bundsförvanterna, de första ulvarna, slöt sig till alferna. De var väldiga djur, långt större än vargarna och med större krafter. Deras sinnelag var alltigenom ont och dess hunger omättlig. Alltsedan dess har de tjänat som riddjur och stridsmaskiner hos svartalferna. Även vissa orchstammar har nyttjat ulvars tjänster vid några tillfällen, dock sällan som riddjur utan oftast endast som en förstärkning av deras egen krigsmaskin.

Uppträdande: Ulven har ingen stillsam sida av sin personlighet utan törstar ständigt efter jakt och död, även om natten och de mörka timmarna är den tid på dygnet då ulven är mest aktiv. Det som framför allt skiljer ulven från vargen är den psykiska medvetenheten. Ulven har en förmåga att uppfatta komplicerade skeenden och förstå svåra meddelanden och kommandon. De självständiga ulvflockarna företar sig räder mot civilisationen; de överfaller resenärer, attackerar byar och löper över landsbygden för att sprida död och förstörelse. De speciella ulvryttarna bland svartalferna har förmågan att kommunicera med sina riddjur. Detta meningsutbyte sker genom att alfen och ulven kopplar samman sina medvetanden, en form av telepatisk förmåga.

Utseende: Ulvens långa päls skiftar i färg beroende på var den lever. Den vilda bergsulven har en näst intill snövit päls och skogsulvarna har mörka och svarta pälsar. Svansen är rak och har lång päls. Svartfolkens rödaktigt glödande ögon är också ulvens kännetecken, likaså är den oerhört kraftiga muskulaturen gemensam för alla ulvar. En fullvuxen ulv väger mellan 80 och 110 kilo.

Hemvist: 3, 5, 11
Vanlighet: Ovanlig
Antal: 1–10

Grundegenskap		Typvärde	
STY	2T6+8	15	SB: —
STO	2T6+4	11	KP: 13
FYS	3T6+3	14	
SMI	2T6+9	16	
INT	8	8	
PSY	3T6	11	

Färdighet	FV
1 Bett (1T8)	11
Spåra	15
Färdigheter (forts.)	FV
Smyga	7
Gömma sig	8
Upptäcka fara	17

Förflyttning: L16
Naturligt skydd: 2 poängs skinn

Varg

Vargen är ett hunddjur och ett utpräglad flockdjur. Den ser ut som en mindre ulv. Dess päls är gråspräcklig över ryggen och buken övergår i en smutsvit färg.

Hemvist: 3, 5, 11
Vanlighet: Vanlig
Antal: 2–50

Grundegenskap		Typvärde	
STY	3T6	7	SB —
STO	2T4+1	5	KP: 10
FYS	3T6+3	7	
SMI	2T6+9	16	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Färdighet	FV
1 Bett (1T8)	10
Upptäcka fara	17
Spåra	16
Smyga	9
Gömma sig	9

Förflyttning: L16
Naturligt skydd: 1 poängs skinn

Dhol

En dhol är en vildhund, ett mindre vargdjur, ökänd för sin grymhet och aggressiva läggning. Dess päls är sandfärgat rödbrun på ovansidan och blekare under buken. De finns spridda över nästan alla östliga länder. En ensam ulv som kommer i kontakt med dholflocken tar alltid ledningen över gruppen.

Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Vanlig
Antal: 2–12

Grundegenskap		Typvärde	
STY	2T6+2	9	SB: —
STO	2T4	5	KP: 8
FYS	3T6	11	
SMI	2T6+9	16	
INT	5	5	
PSY	3T6	11	

Färdighet	FV
1 Bett (1T8)	10
Spåra	16
Smyga	9
Gömma sig	11
Upptäcka fara	17

Förflyttning: L 16
Naturligt skydd: 1 poängs skinn

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

EPISODER

I DETTA AVSNITT FINNS korta äventyrsepisoder som tillsammans kan bilda ett kort äventyr eller fungera som "slumpmässiga möten" du kan lägga in när som helst under ett äventyrs gång. Färdighetsvärden och grundegenskapsvärden fastställs av dig eller hämtas ur avsnittet SLP.

SVARTNISSARNAS BAKHÅLL

Plötsligt, utan förvarning, kastar sig trettio svartnissar ned från trädkronorna över stigen där rollpersonerna råkar gå. De har alla 50% chans att träffa sitt offer och klänga sig kvar, de som misslyckas attackerar rollpersonerna på marken. Varje rollperson har en liten chans att inte överraskas (ett Svårt SMI-slag) och kan då agera samma SR som svartnissarna attackerar. Om inte måste rollpersonerna vänta en SR och svartnissarna får var sin gratisattack. Striden bör beskrivas som ytterst kaotisk och svartnissarna attackerar med vässade bordsbestick, från gafflar och knivar till dessertskedar och tandpetare. Alla svartnissar är täckta av klibbig svart färg som färgar av sig överallt. En rollperson måste klara av ett normalt SMI-slag för att kunna greppa en målad svartnisse. Kvar uppe i en av i trädkronorna sitter hövdingen själv tillsammans med två medhjälpare. Dessa tre gynnare roar sig med att tömma små burkar med hemlagad vit färg över huvudena på rollpersonerna. De har FV 12 i färgkastning. Färgen är ytterst kladdig och mycket svår att tvätta bort utan måste nötas bort.

Rollpersonernas hästar och andra djur måste klara av ett PSY-slag för att inte råka i panik och skena iväg med all världens fart. Svartnissarna har ingen förmögenhet med sig men en skarpsynt äventyrare kan hitta två silvergafflar och en guldkniv. Dessa är dock illa åtgångna men kan säljas för metallens värde. Hövdingen Grattarimakk Erdomuslak Frim har ett blankt guldmynt i en läderrem runt sin hals.

DEN DÖENDE RÖVAREN

Rollpersonerna stöter på en dödligt sårad man ute i vildmarken. Sju pilar sticker ut ur hans kropp, men han andas fortfarande som genom ett under. Området runt omkring vittnar om häftig strid och som leder in i den djupa skogen. Spåren visar att den vinnande sidan tagit de överlevande som fångar. Mannen är rövare till yrket och sårades av ett gäng orcher på krigsstigen. Friedrom Galt, som är rövarens namn, låter rollpersonerna förstå att det finns guld att vinna om orcherna nedgörs. Strax därpå dör Friedrom och spelarna svävar i ovisshet om vad för guld det finns att vinna. Vad Friedrom menar är att hans rövarkamrater har ett pris på sina huvuden, liksom han själv. Om rövarna lämnas till rättvisan kan 90 till 150 sm per person fås som belöning. Friedrom vill på detta sätt hämnas på sina tidigare kamrater som strax före orchernas attack tänkte ta hans liv och förråda honom. Friedrom hade tidigare själv angett en av rövarna mot en rundlig belöning. Friedroms kropp har redan rotats genom av orcherna men i högra stöveln sitter en vacker ornamenterad dolk kvar (den är smidd av en mycket skicklig smed och dess BV är 11).

Klarar rollpersonerna av ett Spåra-slag lyckas de följa orchernas spår och efter två timmars förföljande är de framme i deras läger. Orcherna består utav fyra vanliga stamkrigare (Oing, Jäsp, Triuym samt Kaladh), en bärsärk (Aurght) som hålls fastkedjad av de övriga för att inte slita sig och göra skada, samt en fältskär (Bikktik) som fungerar som gängets ledare. När rollpersonerna upptäcks släpper de loss bärsärken och intar stridspositioner. Aurght, bärsärken, lider av mental ohälsa som får honom att tugga fradga och besätter honom med förstörelsetankar. Titt som tätt förlorar han den lilla kontrollen han har över sig själv och attackerar allt som rör sig, men i första fall sådana han inte känner igen (detta bärsärkaraseri träder automatiskt i kraft under strid och varar 1T6+10 SR då han måste attackera något även en vän om inga fiender finns kvar). Det är Bikkit som har hand om den galne Aurght.

Krigarorcherna och bärsärken är beväpnade med sågliknande kroksablar och långa dolkar och är klädda i läderrustning. Krigarna har varsin liten sköld med två korsade ben fastnitade med järnspik. Fältskären har en mycket lång och vass benkniv till sitt försvar (räknas som kortsvärd).

De fångna rövarna sitter fastbundna uppe i ett träd med grova rep. Lägerplatsen är mycket enkel, en öppen eld som brinner i mitten av en cirkulär glänta. En strid kommer automatiskt att utbryta om rollpersonerna närmar sig aggressivt eller rent utav attackerar, annars är orcherna villiga att släppa fri sina fångar mot en viss summa (omkring 50 sm per fånge). En av rövarna har en tryckt anslag med efterlysningen på rövarbandet samt med upplysningar om belöning till den som fångar in de slemma död eller levande.

Om rollpersonerna röjer undan orcherna, befriar rövarna och börjar förtvivlat leta efter "guldet" blir de besvikna även om rövarna blir överlyckliga och tacksamma. Rövarna kommer att utge sig för att vara fredliga jägare som av otur råkat i de elaka orchernas klor. De tackar rollpersonerna och ger sig tillbaka till sitt högkvarter för att begrunda vad som gick fel. Om rollpersonerna söker igen rövarnas kläder efter att orcherna är undanröjda finner de automatiskt efterlysningen och märker snart att fångarna är banditerna som beskrivs.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Den osaliga skogsdungen

I en by som rollpersonerna passerar ligger åldermannens unga dotter för döden i en sällsam sjukdom. Åldermannen vädjar till rollpersonerna att hämta en särskilt svamp från skogsdungen som är det enda som kan bota flickebarnet. Problemet är bara att ingen av byborna vågar sig dit, eftersom skogsdungen är tabu. Rollpersonerna bör acceptera uppdraget frivilligt eller så kan du nämna hur någon ur sällskapet börjar känna sig sjuklig efter någon dag. Sjukdomen är dödlig men lyckligtvis inte särskilt smittsam. Den sjuke lider av huvudvärk, svettningar och illamående. Huden får små, svarta, korsliknande märken överallt som kliar fruktansvärt i sjukdomens slutstadium.

Vägen till skogsdungen är mycket enkel, rollpersonerna får en grovt ritad karta av åldermannen som besökt stället i sin ungdom innan tabun trädde i kraft. Det hände sig att ett grottroll slogs sig ned i skogsdungen för 67 år sedan och några ungdomar försvann. Innan rollpersonerna beger sig iväg får de höra konstiga rykten om levande döda, vampyrer och spöken. Ryktena är naturligtvis bara spekulationer om vad som dväljs i skogsdungen. Grottrollet har lyckligtvis ännu inte upptäckt byn utan jagar på andra platser.

Skogsdungen är ett parti av skogen där en liten bergsgrotta omgärdas av en träddunge mitt i en glänta. En liten bäck rinner rakt genom gläntan och det hela är mycket fridfullt om det inte vore för att grottrollet märkt ut sitt revir med avhuggna djurhuvuden på stolpar. Ett gammalt människokranium kan också hittas. Inne i grottan kan den speciella svampen hittas och, om rollpersonerna anländer på dagen, även ett trött grottroll. Om rollpersonerna anländer på natten, ryktena om vandöda till trots, finner de grottan övergiven och det är en lätt match att hämta svampen. Vid en konfrontation med grottrollet är strid nästan oundviklig om inte rollpersonerna lurar trollet ut i solljuset eller håller det borta med brinnande facklor.

Orcher på stridsstigen

Staden som rollpersonerna övernattar i belägras tidigt på morgonen av en orchisk armé, ledda av en benmans gudomliga syner. Gudarna har befallt en hel stam att ge sig ut i strid och den lilla staden var det första stammen stötte på, alltså är det med den man ska slåss. Vid lunchtid börjar attacken, ungefär hälften av styrkan attackerar under glada tillrop medan den andra halvan har dukat upp mängder med mat och dryck och håller på att festa ordentligt. Vartefter striden förflyter lämnar de sårade stadens murar för att festa och de som festat fortsätter partyt vid murarna. Hela tiden strömmar orcher i en strid ström mot murarna och det är bara en tidsfråga innan staden faller åt de slemma orcherna.
Vid middagstid, när fortfarande stadens murar står kvar, använder benmannen åter sina benpinnar och utropar ljudligt att gudarna vill ha blodsgång. Stadens försvarare erbjuds då chansen att vinna striden genom att vinna en envig. Om inte rollpersonerna accepterar denna utmaning gör de skickligaste av stadsvakterna det men blir brutalt nedslagna även om någon orch stryker med. Blodsgången fortsätter tills det står klart att rollpersonerna är de enda kvarstående som är i stånd att slåss, lyckligtvis kan de skickligaste av de orchiska krigarna ha gått åt under tidigare strider. Rollpersonerna måste då anta utmaningen om inte staden ska falla i orchernas klor. Om en rollperson vinner 5 strider i rad har denne blivit utsedd till vinnare och staden blir räddad. Nackdelen är att orcherna saknar ledare, denne dog i blodsgången, och den ende lämplige är, just det, rollpersonen. Rollpersonen ”kidnappas” av den resterande delen av armén och tvingas på ledarrollen. Till sin hjälp har han en helgalen benman som vill ha all makt själv och en dålig tolk som översätter det mesta fel. Om rollpersonerna vill fly får de hela stammen efter sig. Detta är ett utmärkt tillfälle att ge spelarna glimtar av det orchiska samhället. Gör dem galna!

Den osalige benmannen

Denna episod börjar med att rollpersonerna överraskas av ett kraftigt oväder när de är ute i vildmarken. Ovädret blir än värre och börjar arta till full storm, träd böjs kraftigt i den häftiga blåsten och buskar flyger omkring. Improvisera och beskriv för spelarna hur enorma träd faller med en hårsmån från rollpersonerna, hur skogens djur råkat i panik, att sikten är i stort sett noll och att rollpersonerna måste söka skydd snart. När spelarna börjar tugga på sina rollformulär har du pressat dem tillräckligt och då, plötsligt, ser den mest skarpsynte rollpersonen ett svagt ljus ett par hundra meter bort. Eftersom inte mycket annat finns att göra beger sig rollpersonerna sig troligen till ljusglimten och kliver in i en stor glänta i skogen där ovädret plötsligt tar slut. Beskriv för spelarna hur själva ovädret fortsätter fast utanför gläntan som är vackert belyst av månens ljus (detta även om det var solljus när rollpersonerna först hamnade i stormen).

Gläntan till hör en mycket kraftfull Urganob-Etreet som dödades av sin lärjunge, och benmannen hemsöker nu detta ställe i väntan på att någon ska lätta på hans börda. Mitt i gläntan står ett kar täckt av torkad vit färg, en uppbruten kista som innehåller ett kranium från en dvärg och på en liten kulle ligger Urganob-Etreetens kropp dold av högt gräs. Kroppen är mumifierad och synnerligen välbevarad. Den är klädd i ett slags rustning av ben och bredvid kroppen ligger en lång stav gjord av fastsurrade benpipor och en svart sågtandad dolk i gott skick. I en läderpåse som ligger under själva kroppen finns 19 guldmynt, tre utslagna tänder och en gnistrande liten röd sten (värd mellan två till sju guldmynt beroende på vilken värderare man tar den till).

Så fort någon vidrör den mumifierade kroppen rasar den i spillror, upplöses i ett dammoln och kvar finns bara en liten hög med skräp. Dammolnet som bildas sprider sig i en stor sfär med radien tre meter och alla inne i

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

sfären måste klara ett normalt FYS-slag för att inte dra in dammet i lungorna och tvingas spendera 1T6 minuter krypandes på knäna och hosta. När dammet har lagt sig uppenbarar sig en skimrande skepnad av en orch klädd i benrustning och som håller en lång benstav. Gestalten bär tydliga spår av att ha blivit huggen upprepade gånger med ett stickvapen i rygg, bröstkorg och mage. Ur magtrakten hänger ett par tarmbitar ut och det droppar skimrande blod ur såren. Genast måste ett slag på skräcktabellen göras (Skräckslå 7) om inte ett lyckat INT-slag görs. De som är illamående av dammet OCH misslyckas med INT-slaget måste göra ännu ett FYS-slag för att inte förlora medvetandet under 1T20 minuter.

Spöket pekar på rollpersonerna med en ogillande gest och tar till orda först på svartiska. Det talet varar 12 SR och om ingen kan svartiska och påpekar detta på något sätt, t. ex. via gester, så fortsätter orchspöket på något språk rollpersonerna kan. Observera att om ingen kan svartiska och inte avbryter spökets tal tror denne att rollpersonerna har förstått. Du bör helst hålla ett tal själv på svartiska under exakt en minuts tid, det fungerar bra om ingen rollperson förstår språket.

Följande säger spöket: "Äntligen! Var hälsade och allt det där. Gudarna har utsett er till att hämnas mig och gudarna har alltid rätt. Min lärjunge, den &%¤# tjuven, dödade mig fegt med en kniv när jag hade honom bakom ryggen. Ni ska hämnas mig för att undslippa gudarnas förbannelse. Han heter Gruutnack Juykh och befinner sig i Bjiddjar-Erok, knivsväljarnas stam. Vid nästa fullmåne när gudarna håller fest kommer han — förbannad vare hans namn, hans ben, hans kranium och fingersamling — att vara vid en glänta norr om denna. Ta min sågtandade dolk och döda honom om ni vill slippa gudarnas förbannelse. Dolkens namn är Kakkh. Vad väntar ni på. Gå! Skynda!"

Den sågtandade dolken har exakt samma speldata som en vanlig dolk, men säg inte det åt spelarna utan beskriv istället vad som verkar vara ett högt stående orchiskt vapensmide (vilket det är). Lägg gärna till detaljer som att dolken är utsmyckade med konstiga runor och ett litet ansikte. Om spelarna tror vapnet är magiskt desto bättre.

Gudarnas förbannelse spöket pratar om är en besvärjelse han lagt över gläntan med gudarnas hjälp. Besvärjelsen drabbar alla i gläntan, oavsett om spöket blir hämnat eller inte. Förbannelsen får rollpersonernas ögon att lysa svagt röda, som efter en månads intensivt festande. Effekterna träder i kraft efter 1T6 dagar och endast en benman kan avlägsna dem. Förändringen påverkar inte rollpersonerna annat än att folk stirrar och undviker dem.

Troligtvis anländer rollpersonerna till den angivna gläntan vid nästa fullmåne för att döda spökets lärjunge. En kort strid kommer troligtvis att utbryta men lärjungen försöker, om striden går dåligt, att be om nåd. Han kan avlägsna effekterna av spökets förbannelse.

ATT KOPPLA IHOP EPISODERNA TILL ETT ÄVENTYR

Med ett enkelt handgrepp kan episoderna ovan sammanlänkas till ett kort äventyr. Rollpersonerna är på väg till någon handelsstad för att söka äventyret, eller skaffa ett bra jobb. Men på vägen dit råkar några saker inträffa.

Svartnissarnas bakhåll
Börja äventyret med action, ett bra sätt att komma igång. Det får spelarna att vakna till från början. Efter striden förklarar du vart rollpersonerna är på väg och varför. Senare, nästa dag, inträffar nästa episod någonstans mitt inne i skogen.

Den döende rövaren
Rövargänget, som är kända under namnet Blodsbanditerna, är allmänt kända i trakten som farliga och oberäkneliga. Rollpersonerna har säkert hört talas om dem men det är liten risk att de känner igen de av orcherna tillfångatagna männen. Orcherna tillhör Kaddadak-stammen, Yl-stammen, en konkurrerande stam till Bjiddjar-Erok, knivsväljarnas stam.

Efter att ha överlevt och eventuellt tagit banditerna tillfånga beger sig rollpersonerna till närmaste stora by som råkar ligga på vägen mot handelsstaden. I byn kan de lämna in banditerna till rättvisan. I byn börjar dessutom nästa episod.

Den osaliga skogsdungen
Denna del av äventyret är mycket enkel och spelas rakt av. Väl tillbaka i byn firas rollpersonerna som hjältar om de har den speciella svampen med sig, och under nattens timmar omringas byn och nästa episod kan ta sin början.

Orcher på stridsstigen
Orchstammen som belägrar byn är Bjiddjar-Erok stam, knivsväljarnas stam, och leds av en stor och mycket ful krigarorch. Vid dennes sidan hjälper benmannen Gruutnack Juykh till. Observera att Gruutnack Juykh inte får omkomma under episoden. Orcharmén drar vidare för att slåss mot Kaddadak-stammen, Yl-stammen där rollpersonerna kanske träffar på några bekanta från en tidigare episod. När spelarna är tillräckligt galna och lyckas fly med sina rollpersoner händer nästa episod.

Rollpersonerna tvingas tillbaka av spöket att döda benmannen Gruutnack Juykh i den stam, Bjiddjar-Erok, de för några dagar sedan tvingades leda. Naturligtvis känner de igen varandra sedan tidigare och benmannen blir rädd och tror att rollpersonerna ska ta ifrån hans nyfunna makt. Om du vill kan denna episod sluta med att rollpersonerna åter blir jagade av en hel orcharmé.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Avslutning
Efter denna händelse bör rollpersonerna få komma fram till handelsstaden utan fler problem. Men äventyret är ännu inte slut, det finns fortfarande flera lösa trådar du kan väva in i äventyr längre fram. Orcherna finns kvar och båda stammarna är troligtvis negativt inställa mot rollpersonerna. Blodsbanditerna finns kvar även om de få som tillfångatogs av orcherna är döda eller inlämnade till rättvisan (vilket innebär offentlig hängning några dagar senare). De överlevande har i så fall en fientlig inställning mot rollpersonerna och kommer att söka hämnd. De kan tänkas att rollpersonerna släppte rövarna i tron att de var fredliga jägare och i så fall har de, ovetandes, bundsförvanter bland Blodsbanditerna. Rollpersonerna kan fortfarande vara drabbade av spökets förbannelse, o. s. v.

ATT LEVANDEGÖRA SVARTFOLK

DET VIKTIGASTE I ROLLSPEL är att kunna gestalta en annan person eller en annan varelse. Detta gäller i lika hög grad för både spelare och SL. Om SL kan beskriva sina SLP på ett realistiskt och underhållande sätt blir spelet mycket roligare än om varje monster skulle vara lika, och om spelarna kan gestalta sina rollpersoner ges det stort utrymme i äventyren åt många underhållande situationer. Detta gäller när man spelar alla typer av varelser, och inte bara svartfolk, även om tipsen nedan gäller speciellt för dessa.

ALLMÄNT

Generellt finns några enkla saker både SL och spelarna bör ha i åtanke. En rollperson och en SLP bör vara intressant på något sätt. Något som skiljer dem ur mängden från de ansiktslösa massorna. Detta kan vara flera olika saker, t. ex. höga FV:n i någon färdighet, extrema grundegenskaper (både uppåt och nedåt), ovanlig utrustning (t. ex. magiskt vapen eller halvrutten dödskalle som kompis), ovanligt yrke (benman och bärsärk är exempel på detta), annorlunda utseende (mycket vacker eller extremt ful torde utgöra de två vanligaste varianterna), intressant bakgrund (t. ex. våghalsig äventyrare, bergsklättrare, medlem ur det lätta gardet, etc.), viktig position i äventyret (utan honom kommer äventyret inte att kunna genomföras), annorlunda beteende (galenskaper och udda beteende ingår här tillsammans med snobberi och grovt bordskick), märkliga förmågor (sanndrömmar, att kunna tala med stenar, se i totalt mörker och höra en knappnål falla är alla exempel på dessa, även inneboende magi, gudagåvor och "PSI-förmågor" tillhör den här gruppen), religion (både fanatism och ögontjänare är intressanta och fall där guden aktivt hjälper personen), socialt stånd och rikedom (rika adelsmän anses vara betydligt intressantare än vackra men ytterst fattiga skoputsarinnor, eller var det tvärt om), o. s. v.

Naturligtvis kan inte en SLP eller rollperson ha alla dessa element i sin beskrivning men de är alla värda att begrunda. Det finns många fler och alla kan en mängd olika varianter fås utav. Generellt kan sägas att endast rollpersoner och de viktigaste av SLP ska vara riktigt välbeskrivna, de andra behöver inte vara det. Rollpersonerna bör vara välbeskrivna för det är kring dem allt cirklar. De viktigaste SLP behöver en detaljerad beskrivning för att de är viktiga för äventyret på något sätt, rollpersonernas ärkefiende måste vara väl beskriven för att kunna hållas intressant av SL under en längre tidsperiod. Det är mycket troligt att äventyrarna vill veta vad denne förfogar över för något än vad en ansiktslös tiggare eller standardköpman på ett värdshus har i penningapungen.

SAKER ATT UNDVIKA

Något som både spelare och SL bör tänka på är att inte upprepa sig allt för ofta för då blir till slut alla rollpersoner och SLP alltför lika. Detta gör att spelarna blir uttråkade när SL beskriver ännu en blodtörstig rese. Variation är ett nyckelord, se till att inte en typ av karaktärsdrag är genomgående hos alla dina SLP eller rollpersoner. Naturligtvis har alla Aidnebergens orcher gemensamma drag men det måste finnas något som skiljer dem åt som individer.

Glöm inte att svartfolk är svartfolk och inget annat. Spelas en orchisk krigare på samma sätt som en människokrigare har du missat något. Se till att svartfolken verkligen får sin unika beskrivning som skiljer sig från andra raser, annars förblir de bara siffror och färdighetsvärden på ett papper.

VIDSKEPELSE

Alla svartfolk är mer eller mindre starkt påverkade av sägner, legender och sagor om fantastiska och skrämmande ting. Det finns vissa saker en orch bara måste göra, t. ex. sparka en liggande alv, och saker han inte får göra, t. ex. avböja ett erbjudande om blodsgång. Spelarna bör hitta på några saker som deras rollperson skyr eller bara måste göra. Se avsnitt om Vidskepelse.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Artefakter 40
Avföring 6, 28, 31
Baawk Vargtämjaren 17, 22, 71
  gudagåvor 22
  ritualer 22
Bakhåll 12
Belägringar 14
Belägringstekniker, i krigsorganisationen 11
Belägringstorn 14
Benmagi 53–57
Benmagiska besvärjelser 56–57
Benmän 2, 11, 24, 26, 53–55
  arketyp 65
  som RP 43
  stridsmålning 26
  utseende 53
Benpinnar 54
Bergsorcher 68, *69*
  sköldbruk 28
  speldata 69
  symbol *69*
Berook Drimeritru Dolkklo 22, 65
Blodsgång 5, 29, *29*
Bostäder 5
Brackhs ..... se Slättorcher
Bräckare (vapnet) 36, 39
Bräckare 11, 35
  arketyp 65
  som RP 43
Bågskyttar, i krigsorganisationen 10
Bärsärkar 2, 11, 26
  som RP 45
Chockvågor 12
Dekkadorel-Gnubbt (resestam) 62
Den blodiga klons stam 60, *60*
De blodiga slätternas klan 40
Den brända jordens klan
  ..... 4, 13, 24, *25*, 29, 34, 40, *58*, 59–62
Det blodiga spjutets stam 26
De dräglande käftarnas stam 9
Den evige vandraren 17
De galna hundarnas band 61
Den galna månens stam 59
Det orchiska samhället 2–7
De ruttnande likens klan 24
Det sjuka ögats stam 60
Det svarta tornet 24, 63
De ylande kraniernas stam 61
Dhol 80
Drakysh 38, *38*, 39
Drycker 31
Dubbelstridsslaga 38, *38*, 39
Dvärgdräpare 38, *38*, 39
Dvärgstryparnas stam 61
Dödsbringaren 34, *34*, 60
Eftertrupper 11
Ekonomi bland orcher 3
Elck-Gribb-stammen 40
Epitet 33
Falska gudar 17
Fanbärare 26
Fanor 26, *59*
Flamsprutare 35, 39
Flankskydd 10
Fältskär, arketyp 65
Fältskär, som RP 45
Fängelser 7
Färgsymbolik 28
Förflyttningsmodifikationer 47
Förråd 6
Förtrupper 10
Gift 14
Giftdolk 36, *36*, 39
Girnackh ..... se Bergsorcher
Gisselspjut 37, *38*, 39
Graawk 17, 73
Gremoyr 73
Grimg-Harukhs klan 24
Grogol Gribb ..... se Dvärgstryparnas stam
Grokashak Oggra ..... se Det sjuka ögats stam
Grottboningar 7, *8*
Grottorcher 68, *69*, *81*
  sköldbruk 27
  speldata 69
  symbol *69*, *81*
Grundegenskaper 43
Gruvor 7
Gudagåvor, Baawk 22
Gudagåvor, Plehmigon 23
Gudagåvor, Ylkaur 21
Gudens monolit *18*, 19
Gylk Lobbnack ..... se De ylande kraniernas stam
Hierarki bland orcher 2
Härjare 21, 22, 49
Härjarpoäng 49
Hästskrämma 37, *37*
Häxmästaren i Svarta tornet 63
Hövdingar 7
Iggnarth Bogglf ..... se Den brända jordens klan
Illvättar 22, 73
  namn 32
  som RP 42
  speldata 74
  vapen 35–36, *36*
  välsignelser 23
Inredning 6
Invigningsceremonier 4
Istroll 76
Kallakadak Yldrokk (svartnissestam) 62
Kampformer 50–51
Kisch ..... se Tillfälliga boningar
Klankrigare, arketyp 66, 67

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Klankrigare, som RP 45
Klanstruktur 4
Klobärare *49*, 50, 60
Klyvare 37, *38*, 39, *41*
Kommandotrupper 15
Kommandotrupper ..... se Yroogh
Krauchisk pålyxa 37, *37*, 39
Kraukh (guden) 16
Kraukhnack ..... se Grottocher
Kraukhorcher *1*, 16, 68–69, *68*, *69*
Krigsfångar 5
Krigsorganisation 10
Krig mot alver 6, 13, 24
Krig mot dvärgar 13, 24
Kroppsfärger 26, 28
Kunskapsförmedling 4
Lejonmansklanen 24
Lukt hos orcher 31
Lukt hos troll 74
Lunorgh-kah ..... se Den galna månens stam
Läppringar 25
Maskinskötare, arketyp 66
Maskinskötare, i krigsorganisationen 11
Maskinskötare, som RP 45
Mat 3, 4, 30
Matsmältning hos orcher 31
Modifikationer på baschanserna 48
Murbräckor 14, *14*, 34, *34*
Månulvarnas klan 24
Nukkas (giftdolk) 36, *36*, 39
Näsben 26
Näsringar 25
Ogrok den starke 17
Ogrok ..... se Resar
Orcher, som RP 42
Orchvapen 36–39, *36*, *37*, *38*
Orcherdrank 31, 56
Orchhonor 3, 7
Orchisk krigföring 10–15, *11*
Orchiska namn 31, 32
Orchyngel 3, 7
Ordlista 33
Orgier 5, 15
Plehmigon 22, 73
  gudagåvor 23
Raukkchim 16–17, 19
Raukker 16, 70–71
  namn 33
  som RP 42
  speldata 71
  symbol *71*
Rekkaumer 17
Religion 16–23
Resar 13, 74, *75*
  namn 32
  skapelsen 17
  som RP 42
  speldata 74
Rughnarks klo 36, *37*, 39
Rulgh-Borgnag ..... se Den blodiga klons stam
Röda månens klan 24
Skriftspråk 16, 24
Skrockfullhet 30, 85
Sköldar *26*, *27*, 27–28
Slav, arketyp 66
Slavar, som RP 45
Slungor 14
Slättorcher 5, 28, 68, *69*, *78*
  sköldbruk 28
  speldata 69
  symbol *69*
Smeder 3
Smedjor 6
Smideskonst 3, 24
Smidesmästare, som RP 45–46
Smycken 26
Spejare, arketyp 66
Spejare, i krigsorganisationen 10
Spejare, som RP 46
Spjutbärare 10
Splitterdolk 36, 39
Staber 11
Stamkrigare, arketyp 66, 67
Stamkrigare, som RP 46
Standar *20*, 26, *27*,
Standarbärare, arketyp 66
Standarbärare, som RP 46
Stentroll 76, 78
Stridsgafflar 35, 39
Stridstekniker 50–51
Stridstrummor 40, *41*
Svagheter i krigsorganisationen 14
Svampar 31
Svartalfer 17, 22, 71–72, *72*
  namn 32
  som RP 42
  speldata 72
  symbol 71
  ulvryttare 51–52
  bostäder 7
  fanor *71*
Svartfolksnamn 31–33
Svartfolksraser, som RP 42
Svartfolksyrken 43
Svartfolk som rollpersoner 42–48
Svartfolks uppträdande 85
Svartnissar *1*, 13, 17, 79
  namn 32
  som RP 42
  speldata 79
  stridsmålning 26
  vapen 34, 35

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Svarttungornas klan 24
Svinätarnas stam 4, 61
Särskilda förmågor för svartfolksrollpersoner 47
Taggsko 36, *36*, 39
Tatueringar 26
Tauk ..... se Svartnissar
Tekniker, arketyp 66
Tekniker, som RP 46
Tidslinje 24
Tillfälliga boningar *7*
Tortyr 7
Tresvansad klopiska 37, *38*, 39
Troféer 2, 26
Troll 13, 17, 24, 74–79, *77*
  namn 31, 32
  som RP 42
Tross 11
Trumslagare, i krigsorganisationen 11
Trumslagare, som RP 47
Ulvar 13, 24, *52*, 80
Ulvrytt, färdigheten 51–52, *52*
Ulvryttare, arketyp 66
Ulvryttare, som RP 47
Underrättelsetjänst 13, 15
Urganob-Etreet ..... se Benmän
Urgh-Grobb ..... se Svinätarnas stam
Uznobs klan 24
Vaktposter 6
Vapen *3*, 34
  illvätte– 35–36, *36*
  orcher– 36–39, *36*, *37*, *38*
  svartnisse– 34, 35
Varak-ki ..... se Illvättar
Varak ..... se Vättar
Vargar 80
Vättar 17, 72, *72*
  namn 32
  som RP 42
  speldata 72
  symbol *72*
Weltauk den svage 17
Weurg ..... se Svartalf
Ylkaur den svarte 16, 19–22, 24
  benmän 19, 21–22
  gudagåvor 21
  ritualer 21, 23
  symbol 19, *20*
  tempel 21
Ylkor kha oggra ..... se De galna hundarnas band
Ylkorcher 16, 24, 70, *70*
  speldata 70
  stridsmålning *44*
  symbol *70*
Yroogher 24, 37, 38
Åldertabell 48
Ärr 2, 26
Äventyrsuppslag 82–85
Ökentroll 78–79
Öronmärkning 25, *25*
Öronringar 25

”— Men vad skall vi göra när solen går upp? frågade någon av nord-orcherna.

— Fortsätta, men i språngmarsch, sade Uglúk. Vad tror ni annars? Sitta ned och vänta på att vitskinnen snällt kommer och äter frukost med oss, va?

— Men vi kan inte springa i fullt dagsljus.

— Jo, ni skall springa, med mig i hälarna, sade Uglúk. Spring, säger jag. Eller också kommer ni aldrig att återse era älskade mullsorkshål mer. Vid den Vita handen! Vad är det för mening med att skicka iväg fjällfluglarver, som knappt är halvtränade ens, på en sån här expedition? Spring, era kräk! Spring på så länge natten varar!

Så började hela svärmen springa framåt med orchernas långa, skuttande steg. De höll ingen ordning, de knuffades, trängdes och förbannade, men likväl var deras fart avsevärd.”

— Sagan om de två tornen

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SVARTFOLK

Drogh, spejaren, höjde sin arm försiktigt och tecknade åt de andra att vara tysta. De sju orchhärjarna stannade upp och spände förväntansfulla sina långa öron. ”Ja hö ljudet av mesarna, ha de int nå vaktposter!? Ussh så de väsnas”, vräkte den väldige Ungnobb-klobäraren ur sig i en enda harang. ”Tyst me dä, svamphuve, ska du röja oss...!?” inflikade Grinnarck, benmannen, mellan sina sammanbitna gaddar. Ur mörkret dök Wombuth bärsärken upp och slöt sig till det lilla kommandot. Hans vitmålade överkropp sken kusligt i den månklara natten. ”De ä illaluktande blomälskare dä me...”, väste han och försökte hålla tillbaka bärsärkskonvulsionerna som grep honom när han kände lukten av satyrer. Allihop vädrade de i riktning mot gläntan. De grep hårdare om sina vapen och smög sig närmare. Nu var den kväljande lukten av alverna och deras parfymerade anhang än mer påtaglig.

Alvernas och satyrernas dans och sång dränkte helt ljudet från Wombuths gurglande när han plötsligt gick helt in i sitt bärsärkstillstånd och slungade sig rakt ut i gläntan. Drogh och Ungnobb höjde sina meterlånga stålklor och sprang efter. Klobärarna kunde känna den markanta lukten av skräck och fruktan som alverna utsöndrade då de skrikande grep efter sina vapen. Grinnarck förberedde sin stridsformel och vrålade ut stridropet ”Blod åt månstammarna!!!”

SVARTFOLK är en bakgrunds– och regelmodul som innehåller allt du någonsin velat veta om svartfolken — krigsväsende, utseende, yrken, svartfolk som rollpersoner, teknologi, vapenbruk, seder, falska gudar, matvanor, illaluktande, krigsmålningar, namn, skrockfullhet, näsringar, måndyrkan, benmän, blodsgångar, solljus, örter, sköldmärken, klanhierarki, färdigheter, ritualer, uppdelning på stammar och klaner, ulvryttare, stridsgafflar, alfslungor, härjare, orchmagi, bräckare, religioner, bostäder, kända SLP, 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 SVARTFOLK.

ÄVENTYRSSPEL®

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

001-1704