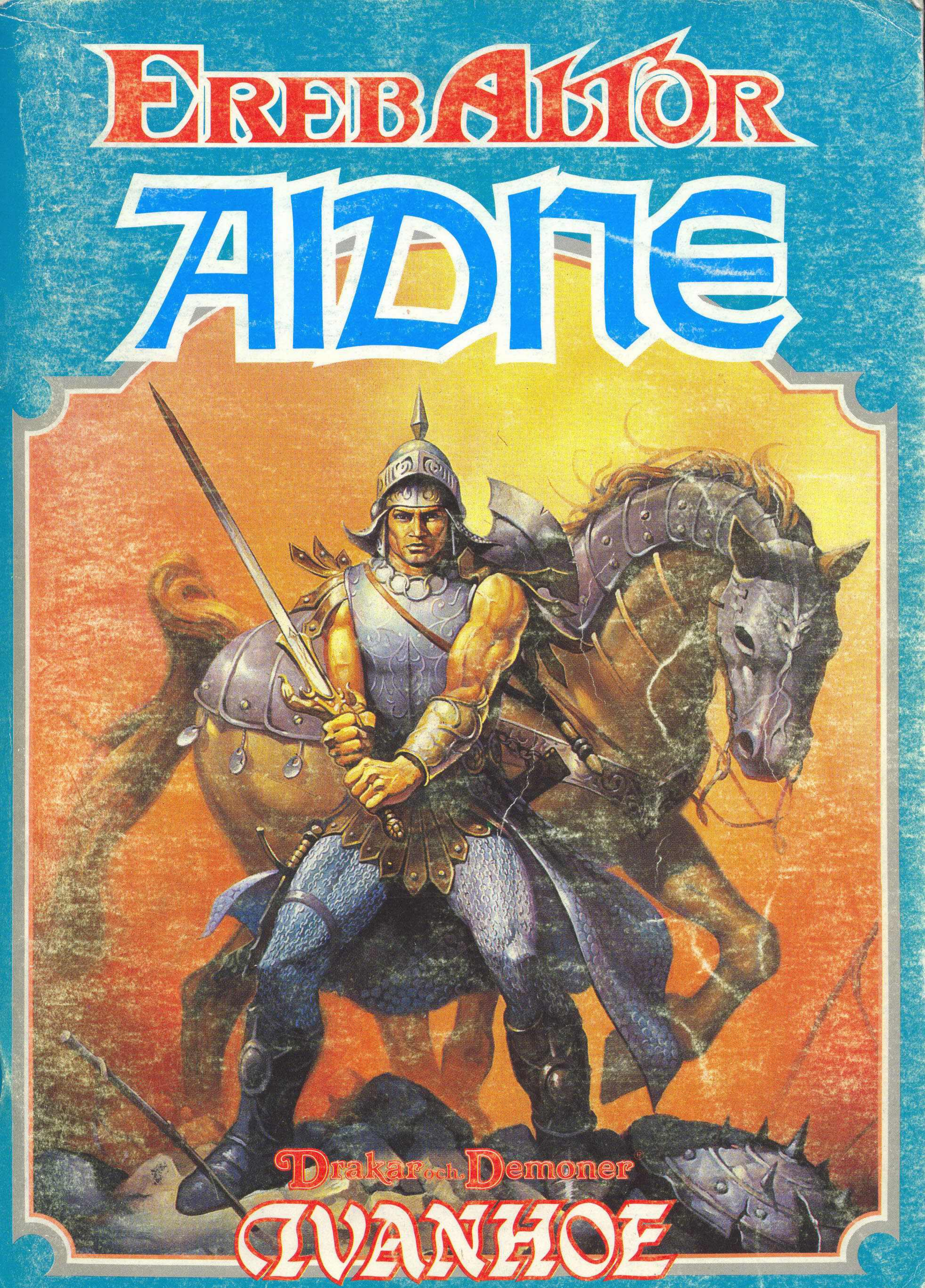
ERRBAUR

ALDNE



Drakar och Demoner®

IVANHOE

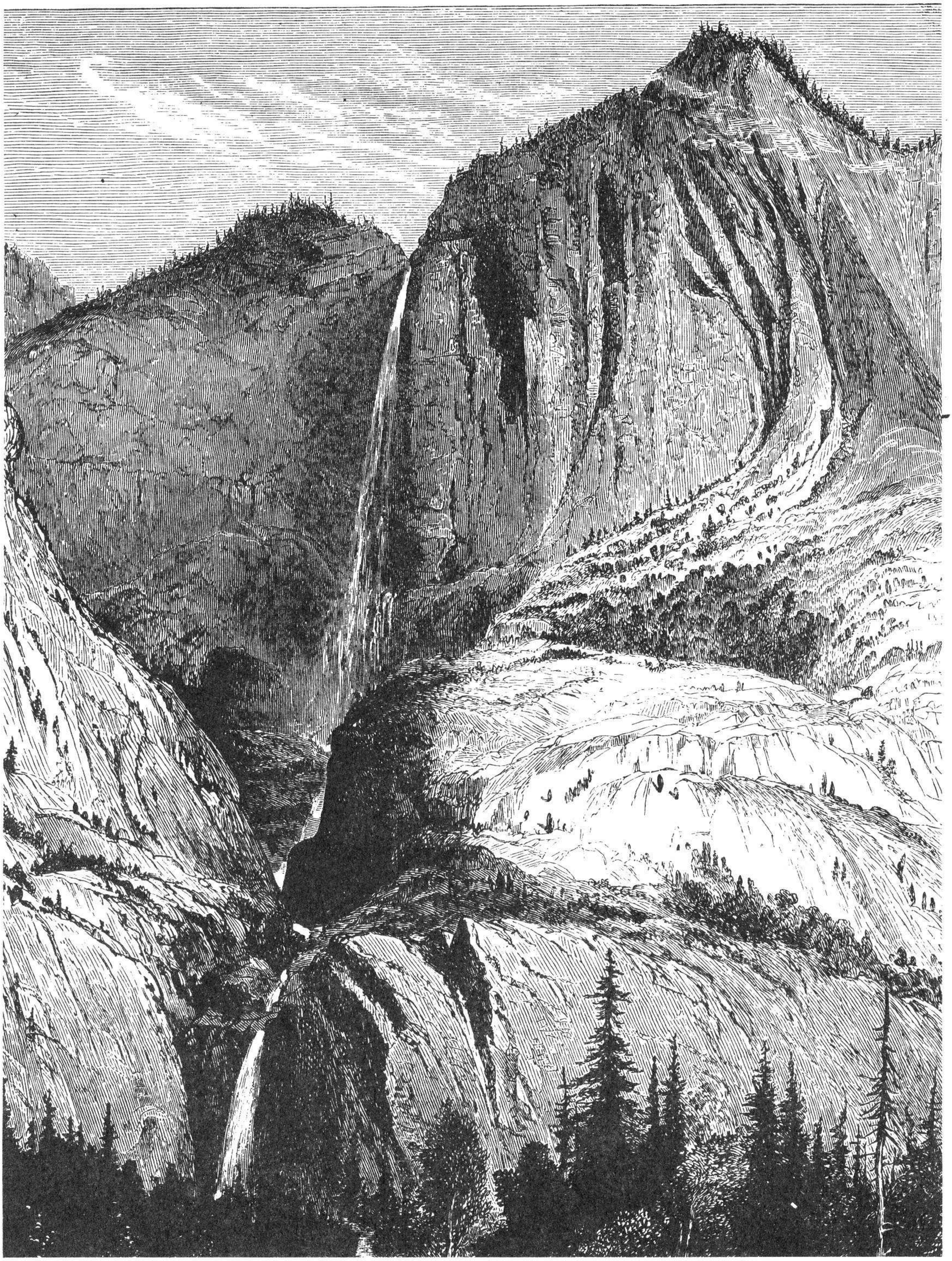
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Innehåll

Geografi. 3
Folkslag. 9
Pendon. 17
Pendons slott. 21
Zorakin. 31
Kardien. 35
Goiana. 39
Titlar och tideräkning. 43
Dagligt liv. 45
Mynt, mått och vikter. 49
Tidslinje. 51
Religion. 57
Ordnar. 63
Alkemi. 69
Lindskiarnar. 77
Nytt stridssystem. 79
Stridsfärdigheter. 82
Legendariska vapen. 83
Torneringar. 84
Elementardanser. 85

Kartor
- Landområden & Vattendrag. 87
- Folkslag. 88
- Vegetation. 89
- Aidne-halvön. 90
- Pendon. 92
- Pendons slott. 94

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

GEOGRAFI

Zorakin och Kardien ligger på Aidne-halvön, ett landområde som är format runt de mäktiga, himmelssträvande Aidne-bergen. Regionen är subtropisk och klimatet och floran motsvaras av Europas Spanien eller Italien.

Zorakin

Zorakin är ett land som uppvisar mycket stora skillnader mellan de olika landsändarna och hertigdömena. I norr uppvisar de mäktiga Aidnebergen ett kargt kalfjällslandskap och i söder rullar de bördiga slätterna ut mot Kopparhavets blågröna vatten. Väster om riket ligger Kardien med dess stora skillnader mellan nord och syd, och österut skär Dakkilobuktens småvikar in ända till bergen och spärrar vägen mot de stora skogarna i öster.

Zorakin består i huvudsak av två stora halvöar, Grindanu i väst och Indar i öst. Mellan dem sträcker sig en smal kustremsa, hertigdömet Inmark, mellan bergen och havet. De två halvöarna liknar varandra såtillvida att de är bördiga, relativt flacka och ganska tättbefolkade, och det är dessa som utgör det egentliga Zorakin. De norra delarna är antingen för skogiga eller för bergiga för att jordbruket skall ge någon egentlig avkastning och i dessa delar livnär man sig istället på gruvdrift, jakt och skogsbruk. Kontakten mellan dessa delar av Zorakin och de övriga är mycket svag och sporadisk, och det är endast handelskaravanerna som kommer ned från bergen någon gång i månaden som visar att det bor människor där överhuvudtaget.

Grindanu består till ungefär hälften av Torilskogen och till hälften av odlad mark. Kontrasten mellan dessa två områden är total; det finns ingen som helst likhet mellan det civiliserade slättland som försörjer nästan hälften av Zorakins befolkning och den mörka, vilda och kuperade snårskog som utgör det inre av Grindanu. Torilskogen var ursprungligen en ljus och lummig lövskog, men sedan den Svarta Hären oantastade fick komma hit under Kruxhelm Armstarkes regering i början av 100-talet e.O. har den vuxit igen totalt och mörkret har sänkt sig och gjort skogen farlig och ond. Bakom de beslut som lät svartfolken rycka fram i fred ligger många sorgliga historier, som tyvärr kom till omvärldens kännedom först efter att skadan var skedd och svartfolken redan hade bosatt sig permanent i Torilskogen.

Öster om skogen flyter den kalla och snabba Jostefloden fram på sin väg från bergen till havet. Mot slutet av sin färd stannar floden upp och utvecklar det stora och oländiga Grimmaniträsket, en plats av ringa intresse men med otaliga hemska berättelser och sägner omkring sig. Till Grimmaniträsket flyter alla vattendrag och diken i närheten, vilket i kombination med det varma klimatet gör att landet omkring blivit uttorkat och torrt, och eftersom man förr höll getter här, har alla växter blivit effektivt avbetade.

Jostefloden är faktiskt den enda större floden på hela Grindanu, vars åkrar suger upp det mesta av det vatten som faller från skyarna. I väster ligger visserligen gränsfloden Stirpaz, men enligt urgammal rätt tillhör den både Zorakin och Kardien.

I östra Zorakin ligger Indar, en bördig och flack halvö som till tre fjärdedelar är uppodlad. De breda och långsamma floderna Solaån och Granströmmen förser tillsammans med ett nätverk av diken åkrarna med tillräckliga vattenmängder för att man skall kunna få Kopparhavets största skördar. I den västra delen av halvön har jorden blivit så hårt exploaterad att den inte längre går att bruka. Där ägnar man sig i stället åt boskapsuppfödning. Det blåsiga klimatet på denna halvö har gjort att slätten är översållad med väderkvarnar som även används som signalanordningar. På de flesta väderkvarnars tak sitter en liten semaforanläggning vars två armar kan sända de viktigaste nyheterna vidare. Oftast rör det sig om varningar för invasioner, varningar för regnväder och varningar för skatteindrivare och militära pressgäng.

Nästan mitt på Indar höjer sig en två-trehundra meter hög kulle över slätten. Vid kullens fot flyter Solaån sakta fram och på dess sidor och krön har legerdierna, som folket i denna del av Zorakin kallas, anlagt en stad, Indarsol.

Norr om själva halvön Indar och längs Aidnebergens fot sträcker sig en stor skog, Nordbergaskogen. Denna bebos huvudsakligen av skogsalver, men även människor, satyrer och skygga svanmöer lever här. Stora delar av den östra delen av skogen, den del som ligger i hertigdömet Salamora, är helt och hållet bebodda av älvfolk som levererar en viss mängd pälsverk och örter varje år mot att de skall få ha skogen för sig själva. Människor som förirrat sig hit avvisas mestadels vänligt men bestämt. Svartfolk dödas fortast möjligt.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kardien

Även Kardien är ett land uppstyckat i två hälfter. Väster om Stirpaz sträcker sig den bördiga Divra-slätten. På dess bördiga jordar odlar otaliga livegna bönder vete. Den enda kuperade regionen i Divra är de delvis skogklädda Insa-kullarna på Faltraxnäs mot väster. Ursprungligen var större områden täckta av ekskog, men århundraden av skeppsbyggnad och uppodling har förvandlat landskapet.

Den breda och trögflytande Gridefloden utgör en viktig kommunikationsled där bredbottnade flodpråmar och kustskutor sköter förbindelserna mellan Divras byar och de viktiga städerna Arntuna och Ekeborg. Vidare så används dess vatten för konstbevattning av de fält som sträcker sig längs dess stränder. Här är landet som bördigast och skördarna som rikast.

Divras övriga vattendrag är snabba och fyllda med forsar. Dessutom torkar de ofta igen under somrarna.

Längre norrut skär Aidne-bergens mäktiga kedja genom landet och sträcker sig ner till kusten. Detta område kallas för Inmark och det är glesbefolkat och hemsökt av bergens svartfolk. En bördig och välbefäst remsa land med många jordbruks- och fiskebyar ligger längs Phalto-floden och vid kusten.

Norr därom ligger det avlägsna och fattiga norra Kardien med hertigdömena Videlrike och Nordmark. Det kardiska herraväldet har varit svagt här alltsedan Goianas tillkomst. Befolkningen har ständigt varit tvungen att skydda sig mot svartfolksangrepp från söder, vilket har lett till ett självständigt sinnelag. Kanske 15% av befolkningen bor i denna nordliga tredjedel av landet. Under det senaste seklet har många svartfolksstammar vågat sig ner från bergen och slagit sig ner på Antivins nordkust, ett område som i praktiken står helt utanför kardisk kontroll. Här lever också en fåtalig urbefolkning, ker-bosh, som fanns här före Jorpagna-riket och som lever sitt stenåldersliv i vildmarken utan att påverkas av de kringliggande civilisationerna.

I södra Videlrike finns den stora Inmarka-sjön med rika förekomster av fisk. Alla försök att kolonisera denna region har dock hindrats av de aggressiva orchstammarna som lever längs dess bergiga sydöstra stränder.

Goiana

Mellan floderna Goio och Firkax ligger det lilla alvriket Goiana. Det kuperade området är tätt bevuxet av ek och pinje och här lever något tiotusental älvfolk, huvudsakligen skogsalver, i ett eget rike. Firkax är en mäktig älv och bildar en naturlig gräns mot väster.

Ursprungligen tillhörde trakten Kardien, men är numera självständigt. De djupa skogarna är opåverkade av civilisation och invånarna lever i nära samspel med naturen.

Fauna

När det gäller djurlivet kan man i princip dela upp Aidne-halvön i fyra olika slags regioner, var och en med sitt typiska djurliv.

Bergen

De mäktiga Aidne-bergen är mycket sparsamt bebodda. De vanligaste växtätarna är olika slags klippgetter. Dessa jagas av bergens svartfolk och av dess rovdjur. De sistnämnda inkluderar både varg, ulv och grottlejon. Här finns även enstaka grottbjörnar.

Magnifika örnar har byggt sina bon här och var bland bergstopparna, och dessa gör livet osäkert för de harar, kaniner, småfåglar och gnagare som förekommer i stor mängd.

Svartfolk, d.v.s. orcher och ett fåtal resar och troll har sporadiska boplatser bland bergen. Legender berättar dessutom om fruktansvärda cyklopper och jättar som har stenkrig bland bergen, men få har någonsin sett några, och ännu färre kan uppvisa troféer från sådana varelser. Då och då flyger drakar in från havet och reder sig ett näste bland Aidnes bergstoppar, men det var mycket länge sedan detta hände sist.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Skogarna

Aidnes skogar består till stora delar av ek, pinje och lärkträd. De stora växtätarna är hjortar, vicenter och vildsvin. Rovdjuren är huvudsakligen räv och björn (brun– och grissly–), men det finns också vargar och enstaka ulvar.

Adelsmän beger sig gärna på vildsvinsjakt eftersom detta anses vara ett ärofullt sätt att riskera liv och lem. Man jagar även hjort från hästryggen. Varg och räv jagas av bönderna eftersom man anser att de river boskap.

Enstaka älvfolk bor här och var bland skogarna, och i somliga skogar har även svartfolk tagit sina boningar. Mer om detta i kapitlet om folkslag.

Träsken

Fåglar är de absolut vanligaste djuren i träskområdena, och oändliga mängder tranor, sumphönor, storkar och hönsfåglar befolkar träskområdena. Dessa lever främst av de rikliga mängder fisk och insekter som trivs i den fuktiga miljön.

Bland växtätarna finns enstaka hjortar och flodhästar. Dessa jagas av krokodiler och otäcka ormar. Överhuvudtaget erbjuder träsken ett osympatiskt djurliv där många är mycket farliga även för intelligenta varelser, främst då krokodilerna och ormarna. Ett fåtal reptilmän har också funnit sina hemvister i de mer isolerade delarna av träsken.

Drinn

Drinnen är ett träskdjur som är unikt för regionen. Det kan lätt ta sig fram på sank mark eftersom dess klövar kan spärras ut. Drinnen är 75-100 cm hög över manken och är vanligtvis svart med silverskimrande eller röda fjäll. Den har ett fjällpansar över delar av kroppen. Huvud, ben och buk är dock oskyddade. Öronen är stora och pälsklädda. Längst ut på svansen finns en trekantig spets med skarpa eggar som används som vapen vid jakt.

Drinnens främsta byte är fisk, harar och andra smådjur, men den ger sig ibland även på hjortar. Den är ett ettrigt djur och det finns rapporter om attacker mot humanoider.

Drinnen lever i par, vars medlemmar märker ut ett gemensamt revir och vaktar det mot inkräktare.

Slätterna

Regionens slätter är till stor del uppodlade och där finns inte särskilt mycket vilt kvar. Ursprungligen befolkades gräsmarkerna av antiloper, hästar och hjortar. Rovdjuren var lejon och vargar. Idag finns dess bara kvar i avlägsna landsändar. I de uppodlade områdena lever boskap av olika slag, medan rovdjur större än rävar och vesslor i princip är utrotade.

I det kuperade och glesbefolkade Antivin finns dock stora mängder hjort och dessa jagas av varg.

Klimat

Aidne-halvön ligger inom den subtropiska klimatzonen och vädret är uppdelat på två årstider. Vintrarna är svala, med temperaturer på 5-10°C och ständigt återkommande regnskurar. Detta vä- der varar från tidig höst till mitt på våren, då klimatet slår om fullständigt. Det blir torrt och varmt. Under en kort, intesiv period under senvåren blommar allehanda växter före den heta och regnfria sommarens ankomst. Sommartemperaturen klättrar ofta mot 35-40°C mitt på dagen och solen lyser nästan alltid från klar himmel.

Gigant-information

För att utnyttja detta avsnitt måste du ha tillgång till Gigants klimatregler (se sid G83).

Allmänt

Stabilitet: 88%
Temperatur: Subtropisk

Blåst

Sommar: Blåst, bris, bris, bris, stiltje, stiltje
Vinter: Blåst, blåst, bris, bris, bris, stiltje

Nederbörd

Sommar: Växlande molnighet, klart, klart, klart, klart, klart

Vinter: Kraftig nederbörd, kraftig nederbörd, lätt nederbörd, växlande molnighet, växlande molnighet, klart

Grannar

Caddo

Caddo är en långsträckt ö av vulkaniskt ursprung. I öns längdriktning sträcker sig Appobergen som delar ön i en nordlig och en sydlig hälft. Bergkedjan har toppar som sträcker sig till 3.000 meter över havet. Många av topparna är utslocknade vulkankäglor. Bergskedjan utgör en mycket effektiv regnfångare för de fuktiga havsvindarna. Regnet som faller på bergssluttningar-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

na samlas i mängder av åar som bevattnar de bördiga kustslätterna.

På Caddos nord- och sydsidor, mellan bergen och havet, ligger de mjukt kuperade kustslätterna där majoriteten av öns befolkning är bosatt. De är tätbefolkade områden med ett välutvecklat jordbruk och många byar och städer. De främsta grödorna är vete och oliver. De två kustslätterna är på gränsen till överbefolkade.

Bergstrakterna är den enda zon där man finner någon orörd natur nu för tiden. Markerna är alltför fattiga eller svåråtkomliga för att kunna utnyttjas till ett effektivt jordbruk.

DALKERNA

Caddo bebos uteslutande av det dalkiska folket. Dalk är en jorisk förvanskning för ordet *dalcoi* (ö-folk), som är dalkernas beteckning för sig själva.

Dalkerna är oftast högvuxna och ljushåriga, med ljusblå eller grå ögon. De är solbrända eftersom de lever på en varm och solig ö.

Caddos politiska system är av ett ovanligt slag. Man har en form av demokrati och långt gången jämlikhet mellan medborgarna. Dalkerna anser att alla människor är lika värda. Man behandlar sina medmänniskor utifrån deras uppträdande och ämbete, inte efter någon nedärvd social rang. Detta beteende har ofta irriterat gästande adelsmän.

Dalkerna älskar sitt samhälle, då de ser att de lever ett friare och mer självstyrande liv än sina grannar. Eventuella fiender till landet får vara beredda på att möta ett enat folk som motståndare.

Caddo är ett av de mest välutvecklade länderna i regionen och deras skeppsbyggnadskonst är bland de främsta i Ereb. Det caddiska jordbruket är mycket effektivt, då en stor befolkning har tvingat landet att utnyttja sina jordar till det yttersta.

Dalkiska är ett unikt språk som inte är släkt med något annat i regionen. Detta tyder på att dalkerna är relativt sena invandrare till en region som domineras av helt andra folkslag. För främlingar som besöker Caddo är språkbärriären ett svårt problem eftersom få av landets invånare talar något annat språk än dalkiska.

Religiöst domineras Caddo fullständigt av den Lysande Vägen, den enda tillåtna religionen. Kyrkan utövar ett starkt inflytande över samhället genom sin fasta organisation. Magi är fullständigt förbjudet eftersom kyrkan anser att den står i strid med religionens lära. Därmed inte sagt att det inte förekommer magi på Caddo, men den måste utövas i det fördolda.

POLITIK

Det unika politiska systemet på Caddo har sitt ursprung i det omfattande inbördeskrig, Ödesfejden, som förödde Caddo under perioden 104-111 e.O. Fram till dess hade dalkerna varit uppdelade i stammar som styrts av en kung. År 102 dog den härskande ätten ut vilket ledde till krigets utbrott. År 111 lyckades fältherren Gerlo den Långe sammanföra representanter för öns stammar i Arno för att framlägga ett förslag om nytt styresskick. Förslaget godtogs och alla de närvarande svor den högtidliga Arno-eden att aldrig mer gripa till vapen mot folkfränderna.

Det nya styresskicket indelade Caddo i 37 kantoner. I varje kanton finns en kantonförsamling, bestående av alla vuxna skattebetalare, såväl män som kvinnor. Alla självägande bönder och fiskare, och de flesta näringsidkare i städerna är skattebetalare. Dessa utgör ungefär 35% av befolkningen.

Caddos övergripande styre utgörs av landsrådet, som består av valda representanter för varje kanton. Rådet har makt över utrikespolitiken, den stående krigsmakten, stora byggnadsprojekt (t. ex. riksvägar), postväsendet och tvister mellan kantonerna. Landsrådet framlägger även lagförslag som ska gälla för hela riket. De ska sedan godtagas av 2/3 av kantonförsamlingarna för att gälla. Kantonförsamlingarna beslutar helt och hållet själva i alla lokala spörsmål. Skatt tas upp både av landsrådet och av kantonerna.

Det långtgående medborgerliga deltagandet i styret har gjort att Caddo idag har ett stabilt och populärt politiskt system. Under de senaste seklerna har det inte förekommit några som helst krav på grundläggande förändringar. Den militära organisationen, med en liten professionell kår och ett landstäckande uppbådssystem har gjort att en militärkupp i praktiken är omöjlig.

Det politiska systemet är stabilt, men det är inte spänningsfritt. Tolv av kantonerna domineras fullständigt av handelsstäder medan de resterande är landsbygdskantoner. Bönderna och handelsmännen har ofta helt motstridiga intressen. Bönderna föredrar en politik som håller Caddo utanför konflikter och som skyddar de lokala näringarna från konkurrens utifrån. Städernas handelsmän vill ha en aktiv utrikes- och handelspolitik som skyddar deras ekonomiska intressen runt om i regionen. På grund av landets indelning dominerar bönderna i landsrådet, men eftersom kantonerna har långtgående självstyre kan handelsstäderna i många fall bedriva den politik de önskar. Vidare finns det ofta politiska stridigheter i handelsstäderna, där olika mäktiga handelshus konkurrerar med varandra.

Utrikespolitiskt har Caddo ofta varit inblandat i olika former av konflikter med de andra handelsstaterna i Kopparhavet, främst då Erebos. Alla strävar efter att kontrollera en så stor del av handeln med fastlandet som möjligt. Caddo har även haft svårigheter med Zorakin. Dess erövring av

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Fristaden vållade ett avbräck i handeln med dvärgarna. Tillsammans byggde Caddo och dvärgarna staden Ereno längre norrut för att handeln skulle flyta fritt igen.

MILITÄRMAKT

Caddos militära styrkor är av tradition indelade i tre delar: folkuppbådet, landsvakten och nationalstyrkan. Envar vuxen dalkisk man eller kvinna är skyldig att äga vapen och rustning och att varje år inställa sig till träning i sin kantons folkuppbåd. I händelse av ett angrepp mot Caddo mobiliseras folkuppbåden för att möta fienden.

Folkuppbådets utrustning varierar mycket, beroende på vad medborgarna har råd att införskaffa. Beväpningen är standardiserad i lag. Antingen ska sodaten bära två kast- och ett enhandsspjut, eller pilbåge och stridsyxa. Till detta kommer en sköld. Pansarets utseende är inte reglerat.

Undantagna från militärtjänst är medborgare i kyrkans tjänst, och sådana som är fysiskt eller mentalt handikappade. Befrielse beslutas av den lokale domaren.

Ett folkuppbåd är dock inte nog. Det behövs yrkesmän för att upprätthålla ordningen i städerna och på landsbygden och för att bekämpa banditer och pirater. Om Caddo blir inblandat i en konflikt utanför landet kan man inte sända iväg folkuppbådet.

Kantonerna har upprättat små förband, landsvakten, som patrullerar vägar, byar och städer för att upprätthålla den allmänna ordningen. De är vältränade professionella krigare, ofta utrustade med stridsyxa, sammansatt båge, medelstor sköld och ringbrynja eller fjällpansar.

Det finns en nationalhär och en nationalflotta som står till landsrådets förfogande. De två är allsidigt sammansatta och förberedda för olika uppgifter, även om deras huvudsyfte är att försvara Caddo och dess kolonier. Härens svaghet är dess brist på beridna trupper, särskilt tunga sådana, medan dess styrka är de ypperliga bågskyttarna. (Caddiska bågskyttar är populära legosoldater.) Flottan är utmärkt, förmodligen den bästa i regionen.

Erebos

Erebos är Caddos stora konkurrent i Kopparhavet. De två länderna ägnar sig åt omfattande sjöhandel och kämpar om de marknader som finns. De två länderna liknar dock i övrigt inte varandra det minsta.

Erebos består av tre klippiga öar, Dakkilo, Targero och Beyural, öster om Caddo. Öarna är karga och vulkaniska och därför har fiske och sjöfart sedan urminnes tider varit de viktigaste näringarna. Under Mörkertiden föll de överlevande erebierna ner i ett tillstånd av barbari som påminde om vikingatidens. De levde i utspridda stammar vars skepp lika gärna ägnade sig åt piratdåd som åt handel. Under det första århundradet före Odo förenades de spridda stammarna gradvis under en kung. Staten Erebos anses ha börjat existera någon gång kring tideräkningens början.

Eftersom Erebos saknade rika jordbruksområden kunde aldrig någon traditionell feodalism uppstå. Adeln bestod istället av stamhövdingar som kontrollerade fiskeflottor. Med tiden blev dock sjöhandeln en allt viktigare inkomstkälla och de familjer som kontrollerade viktiga handelsrutter blev allt mäktigare.

EREBERNA

Ereberna har ett rykte om sig att vara loja, men det lär inte gälla när man kan tjäna pengar. Det erebiska samhällets ideal är köpmannens, inte adelsmannens. Man beundrar den som är rik och skicklig i förhandlingar och köpslående, medan krigaren bara ses som ett redskap i handelsmannens händer.

Den genomsnittlige erebiern är kortvuxen, temperamentsfull och pratsam. Talekonst beundras och skalder och barder prisas högt. Likaså är bildning något som värderas. Den erebiska kulturen sätter individen främst och envar bedöms efter sina gärningar, inte efter förfädernas, vilket är vanligt i feodalstaterna.

I Erebos dyrkar man de joriska gudarna, däribland de Unga Gudarna (se Kandra). Lysande Vägen är förbjuden, då den ses som Caddos förlängda arm. Erebos är ett mycket tolerant samhälle när det gäller religion och myndigheterna lägger sig endast i trosfrågor när de har med rikets säkerhet att göra.

POLITIK

Sedan ca ett sekel tillbaka styrs Erebos av de Fem Husen. Detta har sin grund i ett inbördeskrig 512-514 när den ursprungliga adeln försökte krossa handelsmännen och ta deras välstånd. Stamhövdingarnas folkuppbåd förlorade dock mot köpmännens härar och flottor av professionella yrkessoldater och när kriget slutade så tog de fem rikaste köpmanshusen makten i landet.

De bildade Femhusrådet i Nohstril, den nya huvudstaden. Varje familj utser en representant i rådet, vilket fungerar både som regering och riksdag samtidigt. Rådet fattar endast enhälliga beslut, var och en av de fem medlemmarna har veto.

Under 500-talet har de Fems makt och rikedom vuxit allt mer och mer och de har gradvis tagit kontrollen över konkurrerande handelshus. Numera finns kanske två dussin handelshus kvar, och de Fem kontrollerar mer än hälften av lan-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

dets resurser. De gamla stamhövdingarna finns kvar men de har gradvis berövats sin makt och har idag endast kontroll över kustfisket, vilket utgör en viktig del av befolkningens försörjning.

Caddo och Erebos är ärkefiender. Med intriger, diplomati och ibland även våldshandlingar kämpar de två om kontrollen över sjöhandeln. Det är inte så mycket staterna som strider mot varandra som enskilda köpmannahus, men eftersom köpmännen har stort inflytande får det återverkningar även på nationell nivå.

MILITÄRMAKT

Erebos har i praktiken många militärstyrkor. Det finns dels en riksstyrka som finansieras av skattemedel. Denna består av en armé och en flotta Dessutom har varje handelshus sin flotta och här som skyddar dess intressen inom och utom landet.

Alla erebiska styrkor består av professionella legosoldater som får kontant betalning. Detta gör att Erebos militärstyrkor är lättrörliga och har hög slagkraft, men att de i gengäld är mindre än t. ex. Caddos folkuppbåd. De Fem Husen föredrar i vilket fall som helst att idka diplomati framför att utkämpa krig, eftersom det sistnämnda inte är bra för handeln.

Eftersom alla erebiska styrkor ska vara sjöburna består de nästan uteslutande av tungt infanteri och bågskyttar. Kavalleri är sällsynt. Detta har i sin tur som följd att härarna knappast skulle kunna besegra fastlandets riddararméer i öppna fältslag. Istället har man specialiserat sig på marina operationer och belägringar.

Svarta Tornet

Aidne-bergens svarte Häxmästare är en gåta. Ingen känner hans namn eller hans ursprung. Vad man vet är att han plötsligt fanns i regionen 403 e.O. och att han då kontrollerade många av bergens svartfolksstammar. Med deras hjälp lät han bygga sitt fäste, Svarta Tornet invid en bergssjö. Därefter försökte han utsträcka sin makt med fälttåg i de omkringliggande länderna. Dessa fälttåg har i stort misslyckats och magikerns välde bland svartfolken har alltid varit osäkert. Man känner till flera tillfällen då svartfolkshärar belägrat Svarta Tornet, men borgen har aldrig fallit för en angripare.

De ambassadörer som har sänts ut av omkringliggande länder för att förhandla med Häxmästaren, berättar om en synbarligen normal människa, en man i femtioåsåldern med stark utstrålning. Han är synnerligen kunnig i nekromanti och elementarmagi och har flera andra magiker i sin borg. Borgens försvar består uteslutande av orcher och svartalfer, vilka är mycket lojala mot sin herre. Alla försök av Zorakin att tränga fram till Svarta Tornet har slagits tillbaka av närmast fanatiska orcher.

Svarta Tornet är en ständig joker i det politiska spelet på Aidne-halvön. Häxmästaren har gjort tre försök att militärt utöka sitt välde, 405-415 och 536-540 riktade mot Goiana och 546-555 mot Zorakin. Alla tre försöken har misslyckats. Dessutom har hans underlydande svartfolk gjort åtskilliga räder mot civiliserade trakter. Den allmänna bedömingen är att Häxmästaren är en skicklig magiker, men att han är mindre duglig som politiker och militär. En gissning är att vissa av bergens svartfolk dyrkar honom som en gud och därför kämpar för hans sak.

Eftersom Häxmästaren förmodligen är odödlig på ett eller annat sätt så har han dock råd att misslyckas. Vilket mål han egentligen strävar efter vet ju ingen, men man har märkt att han har lärt sig av erfarenheten och att hans härar kämpar bättre och bättre i värje krig.

En sak är dock säker. Häxmästaren har ett väl utbyggt spionnät i Zorakin och Kardien och hans guld har köpt många människors lojalitet. Han försöker ständigt finna ut vilka planer dessa länder har.

Svarta Tornets resurser kommer från de guld-, silver- och järngruvor som ligger omkring borgen. Där sliter hundratals orcher. Man tror också att Svarta Tornet handlar med Snoarskogarnas barbarer, där man byter järnföremål mot skinn.

Barbarer

I Snoarskogen öster om Firkax lever åtskilliga mänskliga barbarstammar, kallade kasener. De är inte jorer utan är rester av ett folk som kom hit före kejsardömet Jorpagnas tid. De joriska kejsarna härskade nominellt över området men hade i praktiken föga kontroll över de självständiga folken. I samband med konfluxen drabbades kasenerna mindre hårt eftersom de levde glest utspridda i de djupa skogarna.

Kasenerna idag lever på ungefär samma sätt som deras förfäder har gjort i alla tider. Man handlar med de omkringliggande, mer välutvecklade folken och byter skinn mot järnföremål. Kasenkrigare blir ibland legosoldater och är kända som skickliga men odisciplinerade infanterister. De används ofta som storminfanteri vid belägringar, eftersom de är tappra och orädda.

En typisk kasen är kortvuxen och senig. Han har mörkt hår och mörka ögon och talar en dialekt av barbarernas eget språk, kaseniskan. Han dyrkar olika naturandar och hans stam leds leds ofta av sin shaman. Kasenen är oftast beväpnad med båge, korspjut och sköld och bär läderrustning. Endast de rika och framstående har järnspetsar på sina vapen, medan de flesta får nöja sig med spetsar av sten.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FOLKSLAG PÅ AIDNE

På Aidnehalvön finns fler än tjugo olika folkslag, huvudsakligen människor, svartfolk och älvfolk. Människorna är uppdelade på flera olika stammar, både ättlingar till jorerna som levde i området innan konfluxen och urinnevånare som överlevt både konfluxen och jorerna. Svartfolken dominerar bergen, medan älvfolken samsas med barbariska människofolk om Snoarskogarna.

Människorna

Det finns sammanlagt femton olika stammar av människor på Aidnehalvön, mestadels jorer men även icke-joriska bosättningar. De olika jorerstammarna skiljer sig en del från varandra, främst beroende på historiska faktorer, men deras kulturer är tämligen lika. De kulturella särdragen inskränker sig till matvanor, klädedräkter, försörjningssätt och synen på omvärlden. Religion, generellt sinnelag och språk är desamma, även om det naturligtvis finns individuella skillnader och att man talar olika dialekter.

De icke-joriska människofolken skiljer sig i mångt och mycket från de joriska. De talar helt andra språk, har helt andra sedvänjor, märkbart annorlunda utseende och ofta andra religioner.

JORER

Direkt efter konfluxen utkristalliserades ganska snabbt tre större stammar i Zorakin; pennerna, raxorerna och legerdierna. Folken på Grindanu samlades i mindre byar och deras kultur smälte samman till pennernas. De mer ociviliserade folken i Inberg och Pharynx fann gemenskap i raxorenas kultur och på Indars bördiga slätter samlades invånarna också i mindre stamgemenskaper och kom av övriga Zorakin att kallas för legerdier, efter ett joriskt ord för jordbruk, *leger*.

Joriska folkgrupper har ett antal gemensamma drag som utmärker dem från andra folkslag. En mycket vanlig egenskap bland jorerna är att de är mycket envisa och målmedvetna, troligen beroende på att de efter många århundraden av ständig kamp för att överleva har blivit vana vid och härdade mot motgångar.

Joriska folk har vanligtvis brunt hår och bruna ögon och medellängden är ungefär 175 cm för män och 165 cm för kvinnor. Man har sydeuropeisk hudfärg. Variationer förekommer naturligtvis, men dessa beskrivs separat vid varje folkgrupp.

Alla joriska folk talar en dialekt av jori. Skillnaderna mellan dialekterna är som mellan svenska och norska, gotländska eller skånska, d.v.s. man har inga större problem att förstå varandra.

PENNER

Pennerna är ett joriskt folk som bor på södra delen av Grindanu. De är ättlingar till det folk som levde på Grindanu innan konfluxen och har ärvt det mesta av sin kultur från det gamla Jorpagna.

Pennerna talar en dialekt av joriska som i mycket påminner om den ursprungliga joriskan. Eftersom Valien Rikesbyggare själv var en penner blev det en överrepresentation av dessa då de första vasallerna utkorades av konungen och alltsedan dess har större delen av Zorakins överklass utgjorts av penner. De anses tillsammans med legerdierna vara de 'typiska zorakierna'.

Av tradition är pennerna krigare och handelsmän. De anses vara mer kultiverade än de flesta andra folk på Aidnehalvön och den myckna forskning i Jorpagnas samhällsliv som de bedrivit (t. ex. genom Mandelorden) har lett till att deras kultur påminner mycket om de ursprungliga jorernas. Jorpagniska hantverksföremål har t. ex. mycket hög status bland pennerna och genuint jorisk arkitektur och klädsel blev mycket på modet bland överklassen på 500-talet e.O. Man föredrar ljusa färger och öppna, luftiga platser.

Pennerna är något över medellängd och är ofta kraftigt byggda. Detta gör dem till mycket dugliga krigare och de har också en känsla för taktik och organisation som är unik bland jorerna. Detta gör dem till en naturlig överklass och det är sällan som någon opponerat sig mot denna självtagna rätt. Om de gjort det har de snabbt tystats. Så gott som alla penner är varmt religiösa.

RAXORER

Raxorerna lever i vad som en gång i tiden var lindskiarnerväldet Pharynx. De är ganska fåtaliga och fattiga och led svåra förluster under lindskiarnarnas tid. Raxorerna är trots detta ett godmodigt folk som inte vill ha särskilt mycket att göra med omvärlden, vilket troligen beror på en grundmurad misstänksamhet alltsedan lindskiarnarna kom. Man försöker sålunda hålla sig för sig själva och besökare bemöts vänligt men avvisande. Man är mycket sällskapliga mot varandra och föredrar samarbete framför att arbeta ensamma. De försöker inskränka kontakterna med sin omgivning till handel.

De grevar och hertigar som försökt förtrycka raxorerna har stött på stora problem eftersom de

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

gärna uppträder som ett självständigt folk, men rättvisa härskare har fått stor uppskattning tillbaka. Raxorerna vördar kungamakten väldigt högt och är förmodligen de mest trogna bundsförvanterna kungen har. De har många sägner om hur kungar har behandlat dem väl och kommit till deras försvar då fara hotat. De flesta kungar har även uppmärksammat denna lojalitet och återgäldat den med besök och gåvor vilka ytterligare har förstärkt banden.

I de karga och ofruktsamma trakter som raxorerna bebott sedan urminnes tider finns inte så mycket att livnära sig på utom jakt i skogarna och i bergen och en viss gruvdrift. Ungefär tre femtedelar livnär sig på jordbruk kombinerat med boskapsskötsel. Raxorerna är bl. a. mycket dugliga uppfödare av nötboskap.

Alla raxorer känner ett brinnande hat mot alla svartfolk och de flesta har viss stridsträning eftersom man lever så pass nära bergen. Favoriserade vapen är slungor, lasson och lansar. De flesta är skickliga ryttare.

Man klär sig ofta i läder- och mockakläder och bär rikligt med koppar- och bronssmycken som följd av gruvdriften. Raxorerna är under medellängd men kraftigt byggda. De är på grund av det bistra klimatet nedom bergen ofta väderbitna. Raxorerna bekänner sig officiellt till den Lysande Vägen, men den aktiva tron är inte lika utbredd som t. ex. bland pennerna och legerdierna.

LEGERDIER

Folket på Indar var innan konfluxen utpräglade jordbrukare och hade drabbats hårt av dess härjningar, men eftersom halvön var mycket tätt befolkat redan innan konfluxen hade man en stor befolkning kvar även efteråt. Man slöt sig till en början samman i ett slags kollektivjordbruk, men redan efter något århundrade avvecklades dessa och vid tiden för lindskiarnerkrigen var varje gård i princip ett eget rike, vilket gjorde att området var mycket sårbart mot pharynkiernas väldrillade arméer.

Den enda stad som fanns var Indarsol, belägen på en hög kulle över Solaån. Staden grundades av legerdierna år 154 f.O. efter påtryckningar från Caddo som ville kunna köpa upp spannmål från ett enda ställe. De blev mäkta förvånade och irriterade då de fick veta att staden anlagts mitt inne i landet.

Efter lindskiarnerkrigen, då Indar skövlats metodiskt och grundligt, återstod en lång period av uppbyggnad som varje bonde själv tog hand om. Han bands därmed än fastare till den jord han brukade vilket blev en förutsättning för livegenskapen som uppkom efter några decennier. I och med att bönderna bodde ensamma och relativt isolerade blev det mycket enkelt för adelsmännen på Indar att få total kontroll över dem. Detta har lett till att jordbruket är underutvecklat och omodernt och endast den osedvanligt bördiga jorden gör att det ändå går ihop.

Legerdierna är ett folk som är mycket kuvat av adeln, som mestadels är av pennisk härkomst. Eftersom de flesta legerdier är livegna jordbrukare har de inte haft stor möjlighet att bygga upp någon kultur alls, utan man jobbar och sliter och betalar sina skatter. Den legerdiska dialekten är mycket utpräglad eftersom det nästan inte förekommer några korta vokaler. Så gott som alla legerdier är mycket religiösa, vilket ytterligare underlättar för adeln att hålla dem i schack, eftersom prästerna helt står under adelns kontroll..

LUKSILER

Luksilo kommer av ett ur-joriskt ord som betyder samman, tillsammans. Luksilerna är en undergrupp av legerdierna som genom slumpens försyn gick en annan väg och fick ett helt annat öde. Då legerdiernas bygemenskaper och storjordbruk sakta började lösas upp till enskilda jordbruk hade några av bosättningarna i nordost slagits ihop till en organiserad gemenskap under en hövding och utvecklingen för luksilerna, som de kom att kallas, blev motsatt den för de övriga legerdierna.

Då man på 200-talet f.O. kom i kontakt med dalkiska köpmän innebar detta början på ett framgångsrikt samarbete de bägge folken emellan. Dalkerna, varnade av Indarsols öde, hjälpte till att bygga en magnifik hamnstad som döptes till Luksilo. I och kring denna fann sig luksilerna väl tillrätta.

Jorden i Salamora och Gredelmark var inte lika bördig som på övriga Indar och stora delar upptogs dessutom av skog. Man kände sig därför inte lika bundna till jordbruket utan tog kontakt med dalker, dvärgar och alver av vilka de lärde väldigt mycket. Luksilerna kom att bli ett dynamiskt folk som lätt anpassade sig efter rådande förhållanden och man kom huvudsakligen att ägna sig åt hantverk och handel. Man slöt redan på 100-talet f.O. ett avtal med alverna i Nordbergaskogen om att byta spannmål mot virke, och med dvärgarna i nordost om att byta spannmål mot metaller. Både metaller och virke var stora bristvaror på Caddo och handeln blomstrade upp.

Luksilo var så gott som ett självständigt rike då lindskiarnerkrigen utbröt, och eftersom dessa var avlägsna händelser som inte brydde luksilerna, blev de mäkta förvånade då konung Valiens sändebud och grevar kom och framförde anspråk på området. Spänningen i området växte och Valien var mycket nära att sända en här till Luksilo då plötsligt Caddo, efter en grov felbedömning av läget, sade upp alla handelsförbindelser med luksilerna. Detta var en följd av att Valien vägrade överlämna staden Pharynx. Dalkerna hade räknat med att luksilerna skulle visa

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

sig lojala med Valien och beslöt att stoppa all handel för att förstöra deras och Zorakins ekonomi. Om de istället hade stött luksilerna hade de förmodligen tillsammans kunnat besegra Valiens trupper och kunnat kräva Pharynx i alla fall. Luksilerna tvingades nu ge sig inför pennerna men gavs större självständighet än andra områden. Området har alltid varit Zorakins oroligaste eftersom det dessutom ligger så långt bort från huvudstaden som man kan komma.

Luksilerna är ett självständigt folk som i allmänhet anser sig själva som förmer än till exempel legerdierna, vilka de anser vara veka och korkade som så lätt godtar adelns övermakt. Man är goda förhandlare och deras allmänt vedertagna goda självförtroende gör att många uppfattar dem som arroganta och självgoda. Förhållandet till pennerna har förbättrats med åren men många luksiler ser fortfarande ned på dem som känslolösa maskiner som bara följer lagar utan att ifrågasätta. Man godtar dock kungamakten och den Lysande Vägen med inställningen att 'det spelar inte så stor roll vem som styr'.

ECHTHER

Efter konfluxen uppstod allmänt kaos även i kejsardömet Jorpagnas västligaste provins, Kardien. Kardien drabbades inte lika hårt av köttbitarna som det övriga Jorpagna, men tillräckligt hårt för att all administration skulle falla samman. Kardien hade länge varit en orolig ände av kejsardömet, med otaliga strider mot en förvånansvärt livaktig urbefolkning och med dålig sammanhållning mellan de olika landsändarna. Provinsen befann sig utanför kejsarens direkta maktområde och var därför dessutom ett område uppsplittrat av maktkamper jorerna själva emellan.

I den anarki som konfluxen förde med sig såg flera av dessa maktfraktioner chansen att själva gripa makten och som en tårta på tårtan uppstod ett litet inbördeskrig som, fastän det egentligen bara berörde en liten del av kardierna, kom att drabba så gott som hela befolkningen i södra Kardien. Det var främst en f.d. general vid namn Jegher och en ung och framgångsrik kvinnlig advokat, Dirivin, som bekämpade varandra så

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

mycket det gick och civilbefolkningen fick naturligtvis lida oerhört. Efter nästan tre års strider beslöt en ung man vid namn Valentin Echthe att få slut på kriget och han stämde träff med de bägge stridande under förevändning att han hade hemlig information om den andres truppförelser. Båda två gick förvånansvärt nog i fällan och de bägge fängslades och deporterades till en mycket öde och obebodd ö i Västerhavet, där de lämnades åt sitt öde.

Striderna tog slut av sig själva med de största drivkrafterna undanröjda och befolkningen, som samlats i byar för att lättare kunna skydda sig mot inbördeskrigets härjningar kunde börja pusta ut. Tyvärr dog Valentin i en sjukdom strax efter detta, men de anhängare han samlat omkring sig levde kvar och bildade echtherstammen och vägrade konsekvent att ha någonting att göra med andra folk.

Echtherna lever huvudsakligen på Divras udde, där de mestadels livnär sig på jordbruk. Från att ursprungligen ha varit som en enda stor familj med Valentin som fader kom man till slut ändå att blandas med andra folk och bli en del av Kardien, men man hade då varit isolerade tillräckligt länge för att ha utvecklat en särskild kultur.

Echtherna är ett stolt och högburet folk med en misstänksamhet mot främlingar som ofta beror på okunnighet. De är oerhört hedersamma och skulle hellre dö än att bryta ett hedersord. Man ser sig som Kardiens självklara härskare och uppvisar liten tolerans gentemot de andra folken på halvön och ser vanligtvis ned även på utlänningar, vilka ofta betraktas som hederslösa och känslokalla. Deras arrogans och snobbighet mot främlingar har gjort dem måttligt populära i de övriga kopparhavsländerna, men samtidigt beundras de för sin hedervärdhet och oerhörda tapperhet i strid. Echtherna tycks ofta inta en nonchalant attityd även inför allvarliga problem. Den typiske echthern är snar till såväl vrede som förlåtelse och har ett våldsamt känsloutspel när så behövs. De betraktas ofta som patetiska och melodramatiska. De uppskattar ärlighet och rättframhet och föraktar feghet, fjäsk och hederslöshet.

Eftersom echtherna tidigt bildade ett eget isolerat välde tvingades man satsa på mångsidighet och har därmed såväl skickliga sjömän, handelsmän, hantverkare och jordbrukare bland sig. Handeln med Zorakin är en viktig inkomstkälla och alltsedan Förbundet mellan echtherhövdingen Vidar Odise och konung Valien av Zorakin år 56 f.O. har förbindelserna med grannlandet varit goda. Alla kardiska adelsmän är echther.

Rött och guld är en mycket populär färgkombination, liksom blått och silver. Echtherna har vunnit stor rikedom sedan Maktskiftet 424 e.O. och de flesta echther har fina linnekläder med såväl guld- som silverbroderier, ofta formade till blomsterslingor eller komplicerade geometriska mönster. Till vardags bär man oftast en ljus kjortel och hosor vid behov.

Kardiskan skiljer sig inte särskilt mycket från zorakiskan, men är mer lik ur-joriskan. Zorakierna tycker att kardierna talar gammalmodigt och uppstyltat och kardierna tycker att zorakierna talar slarvigt och respektlöst. En motsvarighet hos oss är förhållandet engelska–amerikanska.

Alla echther är starkt troende på den Lysande Vägen och i echthernas huvudstad, Ekeborg (en mer lättuttalad förvanskning av Echtherborg), finns Kardiens och Zorakins exarkspalats.

LOSDRIVER

På Faltraxnäs i västra Kardien lever ett folk som kallas losdriver. De är småvuxna och mörkhyade och har nästan uteslutande tjockt svart hår och kraftig skäggväxt. Losdriverna är av gammal hävd sjömän, men då urbefolkningen på halvön, de jordbrukande penterna, alltmer dragit sig tillbaka upp bland de skyddande kullarna, har man övertagit dessas jordbruk för att överleva.

Jordbruk har alltså övertagit fiskets plats som huvudnäring hos losdriverna, som annars är ypperliga skeppsbyggare. De tre hamnstäderna Sterborg, Ispin och Bry är alla stora fiskelägen. Sterborg fyller dessutom en viktig funktion som landningsplats för handelsfartyg på Melukha– och koppartraderna.

Losdriverna är det folk som står allra närmast de gamla jorerna, så den allmänna uppfattningen att de är okultiverade är mycket felaktig. Det är bara så att de inte känner sig bundna till den joriska kulturen på samma sätt som t. ex. pennerna och echtherna. Joriska konstföremål bevaras men är så pass vanliga att man knappast lyfter på ögonbrynen för dem.

Losdriverna uppskattar förmågan att säga mycket med få ord, så andra folk tycker ofta att de är gåtfulla och tystlåtna. Trots att de är temperamentsfulla är de fredliga och mycket sällan aggressiva, men om de väl blivit retade till vrede är de fruktansvärda fiender. De glömmer aldrig en vän eller en oförrätt, vilket gjort att hertigtitlarna av Grinfara och Ridmark sällan varit väldigt eftertraktade. Losdriverna är mycket uthålliga och härdade mot väder och vind. De flesta är utmärkta seglare och simmare.

På grund av det blåsiga och regniga klimatet har losdriverna utvecklat ett speciellt plagg som är mycket användbart, *kasern*. Denna består av ett runt stycke tjockt, oftast mörkt, ylletyg, ungefär tre meter i diameter med ett hål i mitten för huvudet och två öppningar framtill för händerna. Den bärs som en mantel och kan snöras ihop nedtill så att inte vinden blåser in under. Kaserns yttersida smörjs regelbundet in med ett tjockt lager fett så att den blir regnbeständig. Alla los-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

driver äger en egen kaser och de finaste är gjorda i tjock lammull och dekorerade med röda, gröna och gula mönster.

Losdriverna äter, av naturliga skäl, mycket fisk och skaldjur och de är kända som mycket duktiga kockar. Den losdriviska dialekten är karakteristisk på grund av sina märkliga diftonger, som tŕoligen är en kvarleva från urjoriskan, varifrån man också behållit många gamla ord.

FALTRAKIER

Faltrakierna är Kardiens motsvarighet till legerdierna i Zorakin. De är ett gladlynt och godmodigt folk, jordbrukare och fiskare. På grund av att de, liksom legerdierna, lever mycket utspritt och ogärna samlas i byar med fler än femtio invånare är det lätt för adeln att kontrollera dem.

Kardien norr om Aidnebergen utgjorde tillsammans med Faltraxnäs länge och väl ett eget rike som försökte expandera norrut och österut. Man stod på god fot med echtherna och det hette officiellt att de var en del av riket, men man hade ingen som helst kontroll över dem. Då Goiana utropades som självständigt förändrades dock saker och ting drastiskt. Man insåg genast att en expansion österut skulle vara både dum och omöjlig och faltrakierna kände sig uppgivna.

Det var förmodligen inte bara Goianas öde som ledde till Kardiens förändring vid denna tid. Man är mycket osäker på vad som egentligen hände, men den allmänna åsikten är att onaturliga makter var i farten. Somliga menar t.o.m. att det var häxmästaren i Svarta Tornet som vävt ihop någon fruktansvärd förbannelse och lagt den på de ledande i Kardien, för i samband med kriget som ledde till Goianas frigörelse tappade alla styrande helt enkelt lusten att styra riket. De blev loja, ointresserade och tyckte det var onödigt att ha ett land överhuvudtaget. Vid alla beslut som skulle fattas tyckte det bara att det inte spelade någon roll vad de gjorde, i evighetens perspektiv spelade det i varje fall ingen roll.

Folket i Kardien förstod förstås att det inte kunde fortsätta på detta sätt, men det konstiga var att det inte fanns någon som ville bli ny ledare. I detta läge vände man sig till echtherna, på vars välstånd man länge sneglat avundsjukt och man erbjöd dem att ta över styret. Efter lång övervägan och tvekan, man ville helst inte beblanda sig med icke-echther, beslöt de att åta sig posten som Kardiens överklass. Man delade efter zorakisk modell upp riket i hertigdömen och grevskap som de delade ut till högt uppsatta ämbetsmän i sin egen administration. Eftersom man var ett målmedvetet och noggrant folk så såg man till att skaffa sig ett ordentligt lagstiftat grepp över faltrakierna, medan de ledande bara nickade likgiltigt och folket bara tittade på. Därmed spreds även den Lysande Vägen till norra Kardien.

Faltrakierna är sålunda ett kuvat folk. Då de egentligen aldrig fått känna på frihetens sötma saknar de den heller inte och eftersom de dessutom befolkar de klart fattigaste delarna av Kardien skulle de inte ha en chans i ett krig mot de betydligt rikare och mer välorganiserade echtherna.

NORDMARKARE

Allra längst i nordväst ligger en högländ, oländig och karg udde som sträcker sig ungefär tjugofem mil ut i havet. Efter den man som genast tog makten här efter konfluxen kallas den för Antivins udde. Denna udde befolkas till största delen av ett folk som kallas för nordmarkare, men eftersom provinsen är både fattig, otillgänglig och avlägsen har kungen inget större intresse av den. Nordmarkarna för sålunda ett tämligen fritt och självständigt leverne även om det finns ett antal hertigar och grevar som offiellt styr området.

Nordmarkare skiljer sig markant från alla andra folk på aidnehalvön genom att det händer att de har ljus hy, blond hy och blå ögon. Även rödhåriga män finns bland nordmarkarna, något som är ytterst ovanligt bland övriga kardier och zorakier. De flesta har dock kastanjebrunt hår och bruna ögon. Deras näsor är smala och de är ofta skägglösa, ett annat mycket ovanligt drag hos Aidnes invånare. Nordmarkarna talar en ovanlig jorisk dialekt som uttalsmässigt skiljer sig ganska mycket från kardiskan. Den är kraftigt influerad av den trakoriska dialekten, eftersom trakorierna är det folk man handlar mest med.

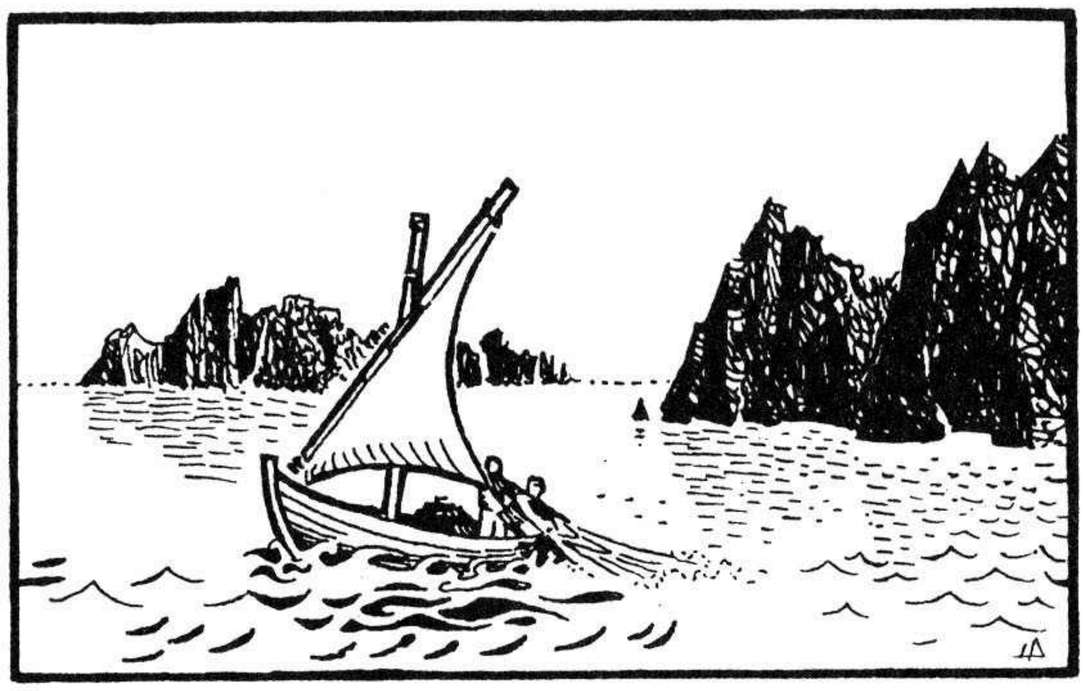
Trots att nordmarkarna är ett fåtaligt folk, de är ungefär 10.000 allt som allt, syns de mycket ute i världen. De livnär sig nästan uteslutande på fiske och pälsförsäljning och tvingas därför ut på havet titt som tätt. De använder havsgående långskepp på sina resor, inte de vanliga koggarna då dessa är alldeles för klumpiga och långsamma och inte kan lägga till var som helst. Nordmarkarna går huvudsakligen norrut, där konkurrensen inte är lika stor. Det finns till och med skepp som handlar med Marjura och Sanithsid.

Som en följd av de svartfolk som bor i bergen på Antivin, och det kärva klimatet på den blåsiga udden, bor man tillsammans i stora trähus, byggda för att hålla värmen inne och svartfolk ute. Man är väl rustade mot alla angrepp och föredrar att slåss med sina vanligaste arbetsredskap, harpuner och tvåhandsfattade timmermansyxor. Man bedriver en viss handel med trakorierna i Torilia, men vanligtvis är man snarare på sin vakt mot dem och vaktar ständigt den vall som skiljer Torilia från det övriga Nordmark. Den enda större staden i Nordmark, Kastellien, bebos huvudsakligen av fiskande faltrakier, med vilka nordmarkarna vill ha så lite som möjligt att göra.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Icke-joriska folkslag

Det finns på Aidne fyra stycken icke-joriska människofolk, vart och ett utan några som helst relationer till varandra. De är alla mycket små rester av de folk som bodde på halvön långt innan Jorpagna bredde ut sig. De har samlats i stammar som lever med liten eller ingen kontakt med yttervärlden, som oftast betraktar dem som barbarer. Penterna, som lever i sydvästra Kardien, är nästan tusen stycken. Ker-bosh är bara några hundra och lever i nordöstra Kardien, längst ut på Antivins udde. Pamperna är ett boskapsuppfödande folk i mellersta Zorakin och de fruktade lindskiarnarna för en ytterst hemlig och undanskymd tillvaro i två små kolonier i Aidnebergens dalgångar.



PENTER

Penterna lever längst ut på Faltraxnäs och är liksom de övriga icke-joriska folken ättlingar till de som bodde på Aidne långt innan Jorpagnas framväxt. De sägs vara mycket avlägset besläktade med pamperna. Deras hy är ljusare än jorernas och de har alla möjliga hårfärger. De flätar ofta hår, mustascher och skägg. En egenhet med penterna är att de vid högtidliga tillfällen målar sig i ansiktet med ett slags växtfärger, vars recept är hemliga eftersom de sägs ge övernaturliga krafter.

Penterna har erkänts en viss självständighet från Kardien, men betalar en årlig tribut till kungen och svär honom även trohet. Så långt tillbaka man kan minnas har det aldrig varit några väpnade konflikter mellan penter och andra folk. De för istället en fredlig tillvaro som jägare och delvis som fiskare, trots att de ursprungligen var utpräglade jordbrukare.

Då losdriverna på 300-talet e.O. till följd av en stadig befolkningsökning började breda ut sig drog sig de jordbrukande penterna frivilligt tillbaka till de skogsklädda bergen i mitten av Faltraxnäs, där de hittade en bosättning skogsalver och följde dessas exempel och byggde trädhus och blev jägare. En annan grupp slog sig ned i ett isolerat obebott område i nordvästligaste delen av halvön där de etablerade sig som fiskare.

Penterna är ett mycket utåtriktat och sällskapligt folk som har mycket goda relationer med skogsalverna i Gladaskogen, men inte trivs särskilt bra med de fåordiga Losdriverna, de tröga faltrakierna eller de högmodiga echtherna. De är oftast gladlynta och pratsamma och har bullriga, glädjespridande skratt. Eftersom de inte har något eget skriftsystem, utan har adopterat jorernas, så memorerar de hellre alla sina sägner än skriver ned dem.

Penterna dyrkar en naturgudinna som de kallar för Khellillan. deras religion påminner väldigt mycket om alvernas dyrkan av Moder Jord, men de har inga restriktioner av bruket av metall. Penternas Budbärare har inte tillgång till förmågorna Jordens styrka och Sammansmältning. För en detaljerad beskrivning av denna religion, se avsnittet om religioner.

KER-BOSH

Före Jorpagnas tid levde i hela norra Kardien ett nomadiserande folk, primitiva jägare och fiskare. De kallade sig själva ker-bosh, som tros betyda 'jordens barn'. Hur som helst är de ett utpräglat naturfolk som inte kunde anpassa sig i det väl inrutade joriska samhället utan föredrog att fly undan så långt bort från jorerna som möjligt. De hamnade till slut på vad som senare kom att kallas Antivins udde och har hela tiden fått leva ostörda i små fiskesamhällen och byar.

Ker-bosh lever på stenåldersnivå och känner inte till metallframställning. De byter istället till sig metallföremål mot reptilskinn och olika gifter. Trots flera försök att integrera dem i det kardiska samhället har de alltid lyckats hålla sig undan, främst på grund av deras ypperliga kännedom om det land de lever i. Oftast då kungliga sändebud har kommit till deras byar har de ignorerat honom fullständigt, och om han varit ihärdig slutligen burit iväg honom.

Ker-bosh har ljusare hy än den vanliga befolkningen på Aidne och deras hår är nästan alltid ljust och krulligt. De hatar alla svartfolk och reptilmän. För närmare beskrivning av ker-bosh, se sidorna 8-9 i Marsklandet.

Pamperna

Pamperna är ett folk som lever på en liten halvö precis öster om Pharynx. De är officiellt underställda hertigarna av Pharynx och Inberg men

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

betalar mycket lite skatt. Pamperna livnär sig så gott som uteslutande på hästuppfödning och deras exceptionellt starka och uthålliga hästar är hett eftertraktade i hela Ereb. Ett fint exemplar kan betinga ett pris på över 20.000 silvermynt! Å andra sidan säljer de bara två eller kanske tre hästar per år, och bara sådana hästar som de själva anser vara ointelligenta, d.v.s. lydiga. Den idealiska hästen, anser pamperna, är självständig och låter sig icke betslas eller sadlas om den inte själv vill.

Pamperna fick sitt landområde av konung Valien själv år 50 f.O. och han lovade att de skulle lämnas ifred om de skänkte honom en enda häst per år. Det avtalet har både kungen och pamperna hållt hela tiden och de gånger svartfolk eller pirater har anfallit pampernas område har kungliga trupper genast ryckt ut för att försvara dem. Vid ett enda tillfälle har fiender lyckats stjäla hästar, nämligen år 392 f.O. då en felicisk expeditionsstyrka av en händelse lade till och fick med sig tre hästar, men dessa dog av sorg inom bara några dagar. Sedan dess har man insett att det är lönlöst att försöka stjäla hästar från pamperna.

Hästfolket, som pamperna också kallas, härstammar inte, även om man kan tro det på deras utseende, från Jorpagna och de talar ett helt annat språk, fyllt av strup- och smackljud. De äter enbart fisk och spannmålsprodukter och släpper inte frivilligt in någon på sitt område. De bor i byar om cirka tio stora hus och ett antal stall. Sammanlagt är de ungefär tusen stycken och de har ungefär trehundra hästar. Såvitt man vet har de ingen religion, men deras mycket styvnackade motstånd mot att bekänna sig till den Lysande Vägen får en att undra.

Lindskiarnar

I början av 200-talet f.O. började ett nytt, underligt folk börja ta sig över bergspassen ner i Zorakin. Befolkningen där hade aldrig sett eller hört talas om någonting liknande, men då det visade sig att de talade samma språk och inte var farliga välkomnade man dem och lät dem slå sig ned i det område där de senare anlade staden Pharynx.

Folkslaget uppvisade överlägsna fysiska och mentala egenskaperna och var superba krigare, vilket de själva också märkte efter bara några år i Zorakin, då de började bygga om sin stad till en befästning varifrån de senare drog ut på först plundrings- och senare även erövringståg. De kunde utan problem besegra vilket folk som helst och det var först när de mötte järnklädda ryttare som de mötte något motstånd alls.

Lindskiarnarna kände, lyckligtvis för zorakerna, inte till järnsmideskonsten och de slogs därför enbart med bronsvapen, iklädda rustningar av läder eller i enstaka fall brons. De tycktes överhuvudtaget sky järn, ty även efter ett helt sekel med tillgång till erövrat järn använde de brons. Detta har ytterligare utbrett tron att de var varelser skapade av magi.

Lindskiarnarna uppvisade, förmodligen beroende på deras telepatiska gåvor, en sällsam disciplin och samordning såväl på slagfältet som i civila göromål. Ringmuren runt Pharynx tog t. ex. bara tre veckor att uppföra. Som jämförelse kan sägas att Pendons ringmur, som visserligen har ett antal torn men är ungefär lika lång, tog drygt två år att uppföra!

Man vet lite om lindskiarnarnas levnadsstil och sedvänjor, eftersom de aldrig släppte in någon utomstående innanför Pharynx' murar och detta i princip var det enda samhälle de hade. Det fåtal människor som i hemlighet slank över stadens murar hade återvände aldrig, och hemska rykten gick om vad som fanns där inne.

Utanför sin stad hade lindskiarnarna alltid bott i stora tältläger. Då kriget var slut och Valien Rikesbyggare ensam tågade in i den krigshärjade staden, sägs det att han gick omkring helt hänförd i tre dagar och satt som förstenad och inte kunde säga något på en vecka av de syner han mött. Valien, som tidigare bara sett de smutsiga militärlägren, hade i ett svagt ögonblick lovat att Caddo skulle få staden Pharynx om de skickade legotrupper, men efter att ha sett staden ångrade han sig omedelbart och höll benhårt fast vid sitt beslut att aldrig skänka bort den. Då hade han ändå bara sett det krigshärjade Pharynx, med raserade hus och eldhärjade gator. Det var inte att undra på att lindskiarnarna hade försvarat sin stad så tappert.

Lindskiarnarna var av allt att döma oerhört konstnärliga och fantastiskt skickliga hantverkare. Varenda hus i staden var dekorerat med otaliga skulpturer och stuckaturer, fasaderna var målade i de mest underbara motiv, till och med skogsalver har sagt att de kände sig hemma där. Alla hus var försedda med målade och mångfärgade glasfönster och staden var så planerad att alla hus fick in rikligt med solljus genom sina stora fönster. Springbrunnar och fontänar fanns i varje gathörn och de färgade gatstenarna på de stora torgen var lagda i underbart vackra mönster.

Lindskiarnarna talade, märkligt nog, jori och somliga har menat att de hade en förmåga att mentalt läsa folks sinnen och därmed lära sig deras språk. Personer som suttit som fångar i lindskiarnerläger har sagt att de bara satts i ett tomt rum och känt det som om någon sugit ut allt de hade i huvudet genom öronen, varpå de släppts efter några timmar.

Ingenting är känt om lindskiarnarnas religion, men inga hus i Pharynx känns igen som tempel eller kyrkor.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Efter krigen började en vild hetsjakt på de splittrade lindskiarnarna och de negjordes till sista man både i Kardien och Zorakin. En stor grupp fanatiker lyckades ta sig in i Pharynx och slå sönder allt man såg och den stora konstskatten gick förlorad. Alla spår av lindskiarnarna skulle bort och det såg man till att lyckas med.

Trodde man. Ett mycket litet fåtal familjer lyckades nämligen fly upp i bergen och där bilda två kolonier, en precis på gränsen mellan Zorakin, Kardien och Goiana och den andra på en liten slätt mellan bergen och Snoarskogen. Där har de levt och frodats i största hemlighet i närmare sexhundra år, men det finns fortfarande bara ett hundratal individer sammanlagt och det är mycket osäkert om de har kvar den aggressivitet de kände på 100-talet f.O. Ingen lär någonsin få veta, eftersom alla vägar som leder till deras boplatser är mycket välbevakade och alla som färdas på dem på väg mot byarna dödas.

En närmare beskrivning av lindskiarnarnas fysiska och mentala egenskaper finner du i kapitlet om Speldata under rubriken lindskiarnar.

Halvlängdsmän och ankor

I både Zorakin och Kardien finns ett fåtal halvlängdsmän och bruna och vita ankor som ägnar sig åt jordbruk och handel. I Zorakin är det ingen som höjer på ögonbrynen över dem och de har alla privilegier och skyldigheter som människorna. De betalar skatt i vanlig ordning och lever oftast sida vid sida med övrigt folk. Halvlängdsmännen ägnar sig mestadels åt jordbruk, medan de vita ankorna huvudsakligen ägnar sig åt handel och sjöfart. De fåtaliga bruna ankor som finns tjänstgör ofta som legosoldater eller livvakter.

I Kardien är situationen lite annorlunda. Trots att ingenting sägs i några lagsamlingar om dessa småvuxna folk är de, om inte förtryckta, så åtminstone diskriminerade. De arroganta adelsmännen hyser ett stillsamt men märkbart förakt för dem och plågar dem med tyngre skattepålagor och högre avgifter än andra folk. Detta har fått merparten av dem att bosätta sig i de fria städerna och i den kungliga domänen Ekenfara. I södra Ekenfara finns en liten by som enbart bebos av ankor, trettio stycken vita ankor som bedriver jordbruk och handel och tio stycken bruna som har hyrts in för att försvara byn.

Svartfolk

I Torilskogen i västra Zorakin och i Aidne-bergen bor ett antal svartfolk av varierande ursprung och karaktär. Ingen har någonsin brytt sig om att kartlägga dessa närmare och man kan bara anta att deras levnadsmönster följer det som är brukligt för svartfolken, d.v.s. ett barbariskt stamsamhälle där den starkes rätt råder.

I Torilskogen lever troll, orcher, svartalfer och ett fåtal resar sida vid sida. De lever i skymundan och försöker undvika kontakt med yttervärlden. De människor som vandrar för långt in i skogen försvinner spårlöst och man kan gissa att de utgör ett välkommet tillskott i svartfolkens matgrytor. Genom att hålla sig stilla och inte provocera sin omgivning har de lämnats ifred, även om mer organiserade expeditioner ibland går in i skogen för att utrota dem. Somliga har varit någorlunda lyckosamma och lyckat återvända, andra har försvunnit, men i vilket fall har svartfolken funnits kvar i Torils skogar.

I Grimmaniträsket vid Josteflodens utlopp i Caddobukten finns en koloni reptilmän som också lever utan kontakter med yttervärlden. Träsket är så oländigt och otrevligt att få vågar sig hit. Det rymmer, såvitt man vet, inga rikedomar och det finns inget annat skäl att bege sig hit utom att jaga reptilmän för sportens skull, vilket obetänksamma adelsmän ibland gör. Det är dock en farlig sport, särskilt som reptilmännen sägs använda förgiftade pilar.

I Brynhildurs skog i Aidnebergens skugga i östra Kardien lever ett fåtal svartnissar. De håller sig, likt sina svartfolksfränder i övriga Aidne, i enskildhet och flyr vid minsta tecken på mänsklig verksamhet i området. Det har hänt att de deltagit i Svarta Tornets anfall på Goiana och Zorakin, men i övrigt verkar de styra sig själva.

Älvfolk

I nordöstra Zorakin ligger den vidsträckta Nordbergaskogen, en blygsam rest av det skogsbälte som en gång täckte hela norra Kopparhavskusten ända till Berendien. Dessa skogar är till största delen obebodda, men i den östra delen finns ett fåtal älvfolksvarelser. Det rör sig främst förstås om skogsalver, men ett fåtal lyckliga har även kunnat skåda svanmöer vid de djupa skogstjärnar som skogen rymmer. Skogsalverna lever som vanligt självständigt men levererar en årlig symbolisk tribut av pälsverk och timmer till Chrymil och Luksilo. Ett visst handelsutbyte med dessa städer förekommer, liksom med den dvärggruva som ligger i bergen. Älvfolken håller sig på god fot med de skogshuggare och jägare som också lever i Nordbergaskogen, men förmodligen bara så pass länge som dessa är så fåtaliga som de nu är.

De älvfolk som lever i Goiana beskrivs närmare i kapitlet om Goianas politik.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

PENDON—ZORAKINS HUVUDSTAD

Klostret i Pendon grundades år 367 f.O. av Leon Inergryd, stormästare av Mandelorden och enligt legenderna ättling till Palerik, den siste kejsaren av Jorpagna, och detta har även blivit datum för själva stadens grundläggande. De fromma munkarna som då sökte sig ut i vildmarken för att finna ett naturskönt och fridfullt ställe att förlägga sitt kloster till, anade då knappast att ödets ironi skulle göra Pendon till en av de praktfullaste och viktigaste städerna runt hela Kopparhavet.

Mandelorden var en sammanslutning av begåvade herrar, främst historiker, som tillsammans samlade kunskap och lärdom om förgångna tider, och var inte i egentlig mening en religiös orden, även om man levde som munkar och tillbad Ingeril, lärdomens gudinna. Man hann under sin storhetstid, som varade mellan ca. 300-150 f.O., grunda ett antal universitet, lyceer, runt om i vad som senare skulle bli Zorakin. Man såg sig själva som ljus i okunnighetens mörker, och försökte upplysa världen genom att forska i gammal historia och undervisa de studenter som var intresserade. Man kom därmed att utgöra det förmodligen enda organiserade utbildningsorganet under hela mörkertiden.

Just Pendons lyceum kom att växa snabbare än de andra, främst på grund av dess vackra och centrala läge vid Kopparhavet, men även på grund av att konungen av Caddo satte sin ende son i lära där, och därmed fick lyceet mycket hög status och mycket gott rykte. Acolyter, d.v.s. studenter, kom från Caddo, Erebos, Berendien, Felicien, Kardien och till och med de Trakoriska öarna för att studera juridik, medicin och historia mot mycket blygsamma avgifter, ty i och med att de lärare som undervisade kände ett starkt kall till sin uppgift, bedrev man lyceiverksamheten helt utan vinstsyfte. Efter bara några årtionden hade Mandelorden lagt ned sin övriga verksamhet och helt övergått till att sköta lyceet i Pendon.

Pendon blev genom sin fina naturliga hamn och sitt skyddade läge snart en mötesplats för handelsmän från hela Kopparhavet, och kommersen växte i takt med innevånarantalet. Genom att en stor marknad uppstod och möjligheter till handel med utlandet öppnade sig, började även hantverkare söka sig till Pendon, och år 153 f.O. hade staden gått om Luksilo och blivit Zorakins största. Då konungariket Zorakin officiellt utropades 57 f.O. var det naturligt att Pendon blev huvudstad, och bara några år därefter började slottet byggas på Kastelludden. År 610 e.O. är Pendon med sina 7.000 innevånare kopparhavsländernas femte största stad, och den klart största i Zorakin och Kardien.

Ämbetsverken

Pendon är i första hand en huvudstad, i andra hand en handels-, utbildnings- och hantverkarstad. I det praktfulla och mäktiga slottet på Kastelludden bor kungen och hans hov, och runt omkring slottet ligger kungens ämbetsverk utspridda; Riksheraldikerämbetet, Mynt- och Tullverket, Armé- och Marinhögkvarteren, Rikets Råd, Rikets Kansli, Kungliga Biblioteket, osv. De flesta av dessa fyller nu längre inte någon egentlig funktion, utan finns där mest för syns skull. Konungens ämbetsmän avlönas direkt av konungen och åtnjuter vissa fördelar framför vanliga medborgare i Pendon. Bl. a. har de rätt till ett slags pension efter lång och trogen tjänst och de behöver inte betala för att passera genom sta-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

dens portar. Ämbetsmännen, som organiserat sig i 'Det andra kompaniet av Pendons Lärde', utgör ungefär femhundra av Pendons sjutusen innevånare.

Ekonomi

Vad gäller handel har Zorakin de senaste tvåhundra åren upplevt en kraftig nedgång, främst som en följd av brakförlusten i det sk Sympatikriget mot Felicien och svartfolkens ökade aktivitet. Den främsta handelspartnern är numera Berendien, men då även detta land upplevt en ekonomisk nedgång de senaste hundra åren ser framdtiden dyster ut. Många talar om en nära förestående katastrof i Zorakins ekonomi, och de senaste åren har varken givit tillräckliga skördar eller tillräckligt med kött.

Naturligtvis har inte Pendon undgått stagnationen. Flera av de handelshus som på 300-talet var med och strävade efter att bygga de praktfullaste huvudkontoren i Pendon har nu tvingats sälja och slå igen. Antalet skepp som lägger till på den stora redden minskar från år till år, i takt med tullinkomster och skatter. Priserna på hantverk trissas upp då hantverkarna minskar i antal, ty då det knappast längre lönar sig att vara mästersmed eller krukmakare vill deras söner inte fortsätta med hantverket.

Det är ändå en lögn att säga att Pendon skulle vara en fattig stad, eller att Zorakin skulle vara ett fattigt land, sanningen är den motsatta, det är bara så att landet befinner sig i en nedåtgående trend. Pendon anses vara en av Kopparhavets rikaste städer, tillsammans med Casso och Pallin på Caddo och Gringul i Erebos. Zorakin är vid sidan av dessa handelsstater en av regionens stormakter. Man har en relativt stor och välorganiserad armé och det var länge sedan folket behövde svälta.

Genom Pendons hamn passerar ungefär en tredjedel av landets import utifrån. De varor som främst expedieras är tyger, salt och ädelmetaller, medan de främsta exportvarorna är järn, trä och spannmål. Handelsbalansen ligger på plus, dvs. man tjänar mera på sin export än vad man betalar för importen. En typisk affärstransaktion mellan t. ex. handelhuset Jisaksons i Pendon och huset Jockbergs i handelsstaden Atrema i Berendien kan gå till så här:

- Jockbergska huset har nyligen köpt upp ett stort lager grilny-tyger från ett väveri i landets södra del för etthundra guldmark och eftersom detta mjuka och värmande tyg för tillfället är mycket populärt i Zorakin beslutar sig Jisaksons för att köpa.
- Då grilny-tygerna är eftertraktade och många handelshus vill åt dem, tvingas Jisaksons betala hela 220 guldmark för hela rasket. Detta var en lägre summa än vad somliga andra handelshus erbjöd, men Jisaksons lovade i gengäld att sälja ut hela sitt lager av furu till Jockbergs, som i sin tur säljer träet vidare till ett varv i Atrema.
- Man betalar sin gamle trotjänare Kloivar Frappu 30 guldmark för att han med sina två skepp skall åka över och hämta den dyrbara lasten. 20 för själva frakten och 10 som betalning för de soldater som måste följa med av risk för plundring.
- Resan går lyckligtvis bra, och efter att ha betalat 10% av lastens värde, 22 guldmark, i tull kan nu Jisaksons börja leverera tygerna till de hantverkare som redan har beställt. Dessa betalar upp till 10 guldmark per tygbal, och eftersom lasten består av mer än fyrtio balar gör Jisaksons en nätt vinst på 128 guldmark, för vilka de kan köpa in mera furu och så fortsätter köpmännen i all oändlighet, för nu tar hantverkarna vid.
- De skräddare som nu köpt in de fina tygerna sätter sig genast med benen i kors och börjar sy mantlar, tunikor, hosor, kappor, m.m. För en mantel, vilken förbrukar en tiondels tygbal och sålunda har kostat en guldmark, tar man sedan tre guldmark i betalning. Mäster Pälsbrämare och Mäster Pärlstickare, som är hantverkarbröder och storkunder, får ett något reducerat pris.
- Mäster Pärlstickare och Mäster Pälsbrämare dekorerar sedan de mantlar de köpt för två guldmark så att deras värde höjs till tio guldmark, och av det tyg som Jockbergs ursprungligen betalade 0,25 guldmark för, har det nu blivit en pärlstickad och pälsbrämad grilny-mantel som kostar 10 guldmark.

Ovanstående är bara ett enkelt exempel på de otaliga handelrutter som finns. T. ex. kan en mindre handelsresande själv göra resan till Berendien, köpa så mycket tyg som två packåsnor kan bära, och sedan rida hem till Zorakin och sälja direkt till en hantverkare. Naturligtvis är denna process mycket enklare, men det är mycket bättre för en producent att kunna sälja hela sitt lager på en gång istället för att sälja till trettio olika köpmän. Köpmännen utgör ungefär en tredjedel av Pendons innevånare.

Utbildningsväsende

Pendon grundades ursprungligen som en läroanstalt och en sådan har den förblivit genom åren. Främst i rang har förstås Mandelordens lyceum stått, men vid sidan av detta har tillkommit ett otal mindre läroanstalter och lärda män, som mot skäliga avgifter tar emot lärjungar, runt om i staden. Dessa lärde, som kommit från när och fjärran, hyr oftast in sig på övervåningen hos någon familj och tar emot och undervisar sina studenter i de ämnen läraren specialiserat sig på.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Det finns flera anledningar till varför just Pendon blivit en så framstående lärdomsort. Den främsta är förmodligen det välförsedda biblioteket, som drivs i kunglig regi. Mot en viss årsavgift får vem som helst hyra sig ett bås i biblioteket, där han sedan har fri tillgång till de volymer som finns tillgängliga. Dessa pengar används till att reparera gamla böcker och att köpa in nya. Eftersom de flesta lärde i staden dessutom donerar sina egna verk, så att fler har glädje av dem, har biblioteket under de nästan 400 år som det funnits till hunnit samla på sig närmare 10.000 volymer, vilka används flitigt av stadens lärde. Detta bibliotek har i alla tider dragit till sig forskare, som för att finansiera sitt uppehälle undervisat några dagar i veckan och ägnat de övriga åt egna studier. Biblioteket är det enda i sitt slag i hela kopparhavsområdet.

En annan viktig anledning till stadens framgångar är den ständiga genomströmningen av folk och det rykte som staden redan har, samt mångsidigheten i utbudet av lärdomar. Man undervisar i antropologi, historia, språk och geografi, men även i magi, alkemi och medicin. Av Pendons 7.000 innevånare är ungefär 200 anslutna i 'De lärdes skara', som deras intresseorganisation kallas och dessa har samlat ungefär 800 lärjungar.

Hantverkarna

Det finns ett otal hantverkare i Pendon. De är samlade här för att själva kunna köpa upp de råvaror som behövs, och för att marknaden är mycket större i en stad med en större befolkning och en med en aldrig sinande ström av utländska handelmän. De hantverkare som bor på mindre orter längre in i landet tvingas antingen själva göra långa riskfyllda resor för att kunna köpa upp råmaterial och sälja sina produkter, eller köpa av en handelsresande som skall ha sin andel. De vanligaste hantverkarna är skräddarna och guld- och silversmederna, åtminstone är det dessa yrkens skrån som är de klart mest välbärgade i staden. Hantverkarna utgör ungefär en tredjedel av Pendons innevånare.

Exempel på hantverkaryrken är bandvävare, bläcksudd, bokbindare, boktryckare, finsnickare, färgare, förgyllare, garvare, gjutare, glasblåsare, gravör, guldsmed, gälbgjutare, hattmakare, hovslagare, illuminatör, instrumentbyggare, juvelsnidare, kartritare, kittelflickare, klensmed, knivsmed, kopparslagare, korgbindare, krukmakare, kryddkrämare, körsnär, lampmakare, ljusstöpare, lådmakare, låssmed, murare, möbelsnickare, oljegjutare, pennmakare, pälsbrämare, pärlstickare, remsnidare, repslagare, rustningssmed, sadelmakare, silversmed, skeppsbyggare, skomakare, skorstensfejare, skrivare, skräddare, smyckessmed, stenhuggare, stensättare, säcksömmare, taktäckare, tapetserare, timmerman, tunnbindare, vagnmakare och vävare.

Organisation

Pendon är, liksom många andra städer i Zorakin, sk kronomark, vilket innebär att konungen äger marken som husen står på och har rätt till alla skatter som betalas från innevånarna där. Dessa är tillsammans med tullavgifter, skatterna från de bönder som brukar konungens jord, skatter från fria städer och inkomsterna från rikets gruvor, de inkomster konungen har, men trots detta och trots att konungen måste finansiera alla kungliga ämbetsverk är det ingen lögn att säga att konungen är rikets rikaste man.

Pendon styrs naturligtvis av kungen själv, och staden kan därmed hålla något lägre tullar än de övriga hamnstäderna i landet. Eftersom konungen dock oftast har viktigare saker för sig än att se efter sin lilla huvudstad, har han en stadsmarskalk som fungerar som borgmästare. Denne sköter tillsammans med stadens råd alla rutinärenden. Det kan gälla t. ex. en handelsman som vill börja verka i staden, byggnadslov för en stenhuggare som vill bygga till en våning på sitt hus, klagomål från en officiersänka som störs av krogen nedanför, o.s.v. Till sin hjälp har stadsrådet ett halvdussin skrivare som förbereder ärendena så att man bara behöver läsa upp ett papper och fatta ett beslut. Dessa sex stadssekreterare tar emot ansökningar om allt möjligt några timmar om dagen, och det är till dem man skall vända sig om man har något spörsmål som rör själva staden. Det är konungen som stiftar alla lagar rörande staden, men alltsedan Ragnvald den Skönes tid har alla medborgare skrivna i Pendon genom stadsmarskalken initiativrätt till nya lagar, ett system som endast gäller i Pendon. I det övriga Zorakin har 'folket' mycket begränsat inflytande.

En annan viktig inkomstkälla till staden är den s. k. muraskatten, som alla som passerar stadens portar måste betala. Ursprungligen var den bara tänkt att finansiera byggandet av stadsmuren, men då denna betalats av och man insåg vilka summor man kunde tjäna, behöll man den och lät pengarna gå ned i kungens kassakista istället. Bönder boende i staden och kungliga ämbetsmän är befriade från skatten, som är omkring en silvermark per resenär och fyrfota djur man för in.

Stadsvakt och milis

Pendons stadsvakt består av 400 handplockade soldater, uppdelade på fyra kompanier om 100 man vardera. Dessutom finns alltid palatsvakten, konungens personliga garde bestående av 200

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

elitsoldater, i staden. Stadsvakten patrullerar stadens gator, ringmuren, hamnområdet, samt fungerar som ordningsmakt och försvar i händelse av anfall. De flesta soldaterna i stadsvakten har privata hem i staden, eftersom de bara tjänstgör tre veckor av fyra. Den fjärde veckan är helt ledig. Det finns sålunda alltid 300 soldater i tjänst, som i tre olika skift patrullerar på gatorna. För de tre kompanierna i tjänst ägnas, förutom patrulltjänstens åtta timmar, fyra timmar per dag åt exercis och vapenträning. De återtående tolv timmarna är lediga, men soldaterna måste stanna på sina kompanier försatta i full stridsberedskap. Palatsvakten följer samma schema, d.v.s. 150 är i tjänst åt gången och den sista fjärdedelen har ledigt.

Det finns dessutom en stadsmilis som kan inkallas i händelse av invasion, men eftersom detta inte skett de senaste 150 åren är det osäkert huruvida den skulle vara särskilt effektiv om det verkligen gällde. I teorin består dock stadsmilisen av så gott som alla vapenföra män mellan 20 och 45 år, och trots att en dag per år är i lag avsatt till träning var det länge sedan detta skedde.

Palatsvakten är klädd i halvrustning, d.v.s. plåt på kroppen, överarmar och lår, med en öppen stålhjälm och läderskydd på resten av kroppen. De bär röda mantlar och hjälmplymer, gyllene vapenrockar med en röd örn på bröstet, och är beväpnade med spjut, runda sköldar samt bredsvärd. Alla är ridkunniga och skall kunna tjänstgöra som kavalleri. De skall även vara goda bågeller armborstskyttar.

Stadsvakten bär en ringbrynjeskjorta, med läderskydd på resten av kroppen, en konisk öppen stålhjälm och röda vapenrockar med en gyllene örn på bröstet. De är beväpnade med antingen hillebarder och armborst eller spjut, sköld och kortsvärd. Ungefär två tredjedelar använder sig av den senare beväpningen. Stadsmilisen får själv beväpna och rusta sig efter bästa förmåga.

Om det beror på den förhållandevis stora stadsvakten eller någonting annat vet man inte, men brottsligheten i Pendon är relativt liten. Den inskränker sig till ett drygt hundratal inbrott om året, och mord och större rån är verkligen sensationella händelser. En av orsakerna till detta är förmodligen att man inte får föra in vapen i staden såvida man inte har ett kungligt vapenbrev som visar att man är i konungens tjänst och därmed har rätt att bära vapen. Köper man ett vapen i staden stannar det hos vapenhandlaren tills dess man skall lämna staden, då man måste kalla på en patrull ur stadsvakten för att dessa skall föra vapnet ut ur staden. Kungliga vapenbrev går att köpa svart av någon vaktkapten för omkring 100 silvermynt per vecka.

Vid ankomsten till Pendon möts man alltid av ett tiotal stadsvakter som förhör en om ens ärende och hur länge man tänker stanna. Man måste lämna alla medförda vapen i något av vapenhusen, vilka finns vid stadsportarna. Vid avresan får man tillbaka dem vid uppvisande av kvitto. Om man så önskar kan man få lägga sina vapen i privata, låsbara fack, istället för att låta dem stå framme i de allmänna vapenställen.

Den organiserade brottslighet som finns är oftast initierad av antingen Caddo eller morëlvidynska ankor, och består främst av s. k. beskyddarverksamhet och fiffel med tullar. Smuggling i stor skala är nästan okänt, eftersom så gott som allt som skall in i staden måste lastas om på pråmar och därefter föras genom stadsmuren.

Utseende

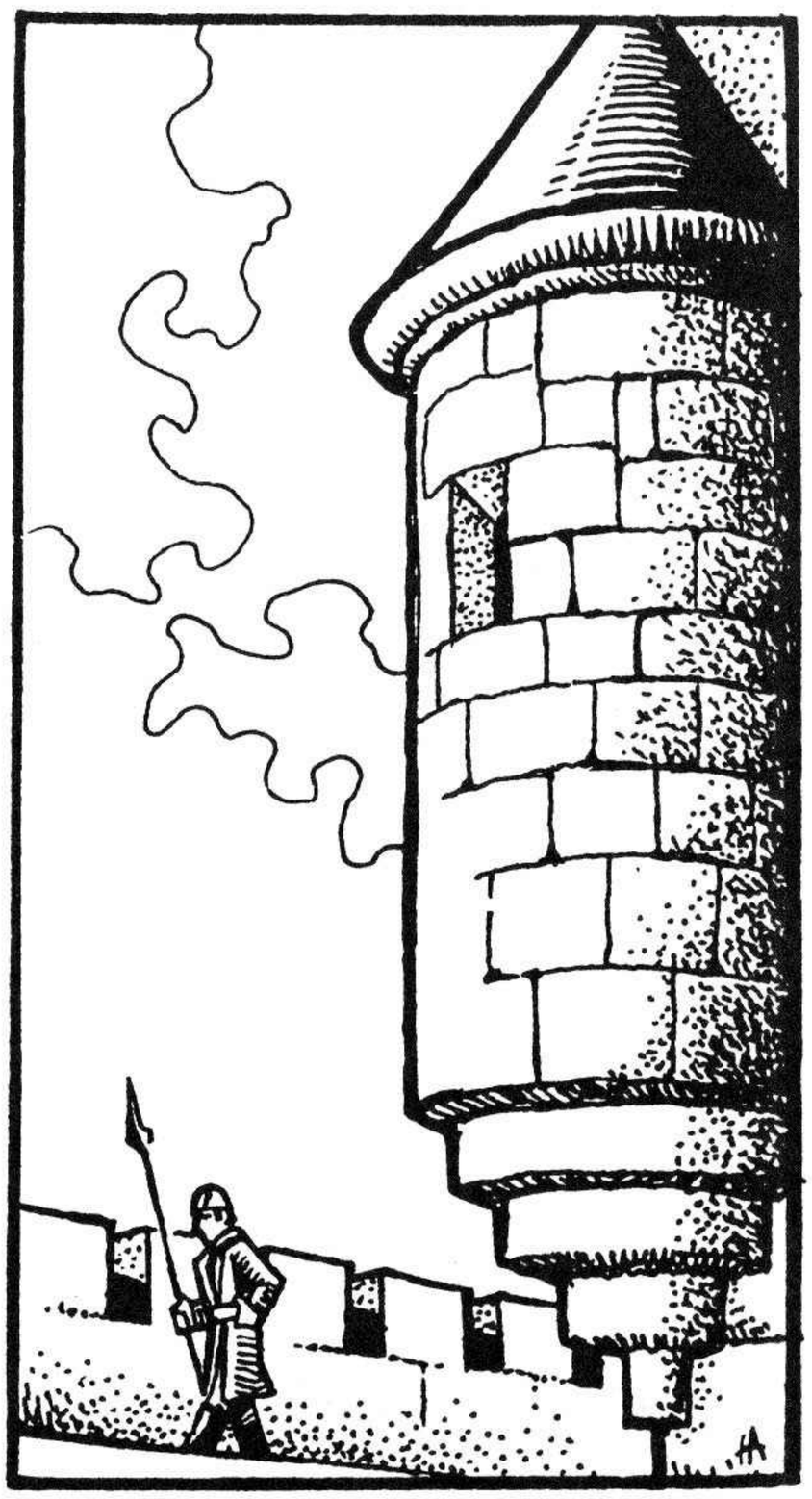
Det ursprungliga lyceet förlades högst upp på dåvarande Mandeludden, den höglänta udde som skjuter ut ungefär 100 meter i havet i stadens nordvästra del. Då lyceet brändes ned av piratankorna år 55 f.O. började man istället bygga slottet där, och namnet ändrades till Kastelludden. Området nedanför slottet är helt plant, och från den fina sandstrand som ligger mellan stadsmuren och havet sträcker sig en långgrund sandbotten. Detta gör att djupbottnade skepp inte kan komma närmare hamnen är ca 100 meter. En stor uppsättning flatbottnade lastpråmar finns därför tillhands för att föra varor mellan skeppen och staden. Eftersom allt gods måste lastas om till dessa pråmar får man en väldigt god koll på vad som förs in i staden, vilket underlättar tullens arbete och försvårar smuggling, men samtidigt fördröjer i- och urlastning.

De flesta husen i Pendon är byggda av sten eller tegel och är två våningar höga. Hantverkarnas hus innehåller bostäder på första våningen och verkstad och affär på den nedre. Kring torgen och de större gatorna ligger gillesstugorna, skråbyggnader och de stora handelshusens huvudkontor; magnifika byggnader med mycket rikliga utsmyckningar. De olika grupperna tävlar bokstavligen om att kunna uppföra de praktfullaste husen. En lång militärbarack ligger längs den norra muren och i stadens södra del bor de bönder som arbetar på fälten utanför staden. Bebyggelse utanför stadsmurarna är egentligen förbjuden med undantag för lador och stall, men de senaste decennierna har kåkstäder vuxit upp kring portarna. Den västra delen av staden kännetecknas av de väldiga hamnmagasinen. Stall finns vid bägge portarna.

Vid Kungstorget ligger den väldiga Kora-katedralen, den Lysande Vägens största katedral i hela Zorakin och den fjärde största i världen. Endast exarkernas palats i Ekeborg i Kardien och Arno på Caddo, samt katedralen i Pallin på Caddo är större. Katedralen är byggd som ett nära 130 meter högt, spetsigt torn med utlöpare i alla väderstreck. Ingången pekar rakt mot Arno, Odos födelsestad, vilket är något söder om rakt österut.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SLOTTET I PENDON



Pendons slott, uppfört mellan år 54 och 48 f.O., bor Zorakins kung och hans hov. Borgen byggdes med långa belägringar i arkitektens bakhuvud och har därför extra stora lagerutrymmen och ovanligt välförsedda verkstäder. Borgen kan utan vidare klara av en årslång belägring med mer än hundra man innanför murarna.

De dagliga administrativa ärendena i borgen sköts av hovmarskalken, som har sitt kvarter och arbetsrum i den inre delen av borgen (rum 29). Denne har ett antal medhjälpare som utför de dagliga sysslorna, t. ex. nyckelmästaren som bär alla slottets nycklar fastkedjade runt halsen så att de inte kan försvinna, eldmästaren som ser till så att borgens alla utrymmen är upplysta då de skall vara det och att alla facklor släcks på kvällen, bagaren, kocken, smeden, kaptenen för vaktstyrkan, tunnbindaren, bykmästaren, m. fl. Dessa har i sin tur en stor stab av tjänare som hjälper dem med alla sysslor.

Då kungens skara av riddare numer är betydligt större än den ursprungliga, är slottets utrymmen alldeles för små för att hysa dem alla. Därför kan endast de allra närmaste och mest trogna riddarna få bo i slottet. De övriga bor antingen i någon av militärförläggningarna eller i något av kungens praktfulla hus nere i staden. Dagarna och kvällarna tillbringar de dock i slottet.

Eftersom kungen anser borgen trångbodd spenderar han det mesta av sin tid på resande fot, antingen som 'gäst' hos någon av sina vasaller eller i något av sina jakt- eller lustslott ute i någon kronprovins. Endast en tredjedel av året är kungen i Pendon.

Borgen i Pendon kan mycket väl stå som modell för andra borgar i feodala stater. Det som finns med här finns i alla borgar, oavsett storlek, men kanske i mindre skala. Det är t. ex. ovanligt att slakteri, bageri och kök är uppdelade på olika utrymmen och man brukar oftast nöja sig med ett eller kanske två lagerrum. Riddarsalen och vakt- och tjänarkvarteren är i Pendons borg väl tilltagna, vilket dock inte bostadsutrymmena är.

1. FÖRRÅD

Här förvaras borgens förråd av metaller. På hyllor längs väggarna och i stora järnbeslagna kistor på golvet ligger såväl färdiga tackor som malm som metallskrot för omsmide. En stor vedlår med bränsle till ässjan står direkt till höger om den enda ingången, en trappa ned från smedjan (12). Ett fåtal verktyg ligger spridda i rummet.

2. KÖTTFÖRRÅD

Detta svala källarutrymme ligger direkt under slakteriet och rymmer därför slottets köttförråd. Här finns kött av alla de slag i alla de former; torkat, rökt, hängt eller insaltat i stora tunnor. Här finns allt från oxbogar och fårfioler till fettkaggar och talgkulor. På golvet står tunnorna och först någon meter upp kommer hyllorna med köttet, detta för att inte råttorna skall komma åt godbitarna. Golvet är nedstänkt av blod, numera levrat, som letat sig ned från slakteriet ovanför mellan stenarna i takvalvet.

En trappa i den norra väggen leder upp till slakteriet (18).

3. VINKÄLLARE

Källarvåningen i Riddartornet rymmer slottets stora förråd av vin- och spritdrycker. Här finns ställ som rymmer allt från flerhundraåriga berendiska årgångsviner till vanliga bordsviner för vardagsbruk. De allra äldsta flaskorna är täckta av damm och spindelväv. I ett låst skåp i det runda rummets innersta vrå ligger de riktiga läckerheterna, bland vilka märks en kagge trakorisk noggak, ett ytterst exklusivt bränt destillat av mäsken från coffalikören, samt en amfora vitt vin som sägs komma från den siste kejsarens av Jorpagna vinkällare.

En trång passage, förbommad av en mycket kraftig, järnbeslagen ekdörr, leder ut till det stora förrådet (5).

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

4. BRUNN

I detta rum finns en liten 'nödbrunn' utgrävd för att kunna förse borgen med färskvatten om även den yttre borggården skulle bli tagen. 'Brunnen' består av en liten nisch i den södra väggen där vatten rinner ned i något som ser ut som ett litet handfat. Hela nischen är dekorerad med vackra ornamentaliska basreliefer. Eftersom detta rum är ganska fuktigt används det inte som förråd.

En trappa i den västra väggen leder upp till förrådet i Kungstornet (31).

5. MATFÖRRÅD

Detta fyrkantiga källarutrymme rymmer slottets stora matförråd. Mellan jämna pelarrader finns spannmål, torkat och saltat kött, salt, torkade grönsaker, konserverad frukt — kort sagt allt som behövs för att hålla borgens invånare på fötter i ungefär ett år. Förrådet byts ut en gång i halvåret och de gamla, men ännu fullt ätbara, lagren går som föda till stadens garnison.

Smala, och vanligtvis förbommade, gångar leder till vinkällaren (3), brunnen (4) och ett mindre matförråd (9).

6. SPANNMÅLSFÖRRÅD

I botten av mjölnartornet ligger ett spannmålsförråd som rymmer det spannmål som konsumeras dagligen. Detta förråd, liksom köttförrådet (2), töms och fylls fortlöpande medan det stora förrådet (5) mest fungerar som en matreserv. I detta förråd finns tunnor med såväl färdigmalen som omalen spannmål av alla de slag; råg och vete dominerar, men även havre till stallen och korn och humle för bryggning finns i mindre kvantiteter.

En trappa i den södra väggen leder upp till bageriet (13).

7. TJÄNARNAS KVARTER

I denna mörka kammare bor tolv av de otaliga tjänare som tjänar vid slottet. De lever mycket trångt och hygienen är inget vidare, även om slottets många katter gör sitt bästa för att hålla råttstammen nere.

Tjänarna sover på varsin brits med bara en tunn halmmadrass som underlag. Golvet är täckt utav halm för att hålla värmen lite bättre. Under britsarna förvarar tjänarna sina fåtaliga personliga ägodelar.

En smal spiraltrappa leder upp till ämbetsmännens kvarter (23) och riddarsalen (22). En dörr i trappans övre ände kan skärma av de bägge rummen.

8. FÄNGELSHÅLA

Denna mörka och gudsförgätna håla fungerar som slottets fängelsehåla. Endast de allra farligaste och värsta skurkarna förvaras här under kungens direkta överinseende, medan de flesta andra småskurkar hålles under lås och bom i någon av vaktstugorna nere i staden. Vanligtvis finns här bara två eller tre fångar åt gången, och de ses till tre gånger om dagen då de får mat och dryck genom en liten lucka. Dagsljus kommer endast in genom två decimeterstora gluggar. Ingen har någonsin lyckats rymma innifrån de metertjocka murarna.

Den enda kontakten med yttervärlden är en öppning i taket som leder upp till vakternas kvarter (24), men denna blockeras av en trätrall som väger ungefär 200 kilo. Även om man skulle lyckas klättra upp för de inåtlutande väggarna, skulle det vara omöjligt att lyfta trallen också.

9. MATFÖRRÅD

I detta utrymme förvaras lite mer exklusiva livsmedel, t. ex. kryddor och långväga delikatesser. Små krukor med diverse oljor står på de välfyllda hyllorna, samt kaggar med diverse mejeriprodukter, t. ex. smörbyttor och mycket vällagrade ostar. Det faktum att rummet tidigare varit förråd för bröd samt den märkliga blandning av doftsensationer som kryddpåsarna och ostarna ger har gjort att rummet allmänt går under namnet 'bakdelen'.

En trappa med en väl tätad dörr i den övre änden leder upp till riksmarskalkens kvarter (33). En gång, även den med en mycket väl tätad dörr, förbinder rummet med det stora matförrådet (5).

10. YTTRE BORGGÅRDEN OCH PORTEN

Den yttre borggården är ofta väl belamrad med svärande vagnskuskar som försöker manövrera sina stora förrådskärror upp på den smala ankomstrampen och in genom porten. Armborstbeväpnade vakter ovanför och i porten ser till så att ingen obehörig kommer in och så att ingen blir kvar över natten. I den östra muren, som inte har något tillgängligt murkrön, finns tre små avträden, placerade så att avfallet hamnar utanför borgens murar.

Porten blockeras av tre fällgaller, två av smitt järn samt ett i mitten av massiva enfots ekbjälkar lagda i korsmönster. Gallren kan endast manövreras från murkönet och vanligtvis är endast det yttersta nedfällt nattetid. Dagtid är alla tre uppdragna. Ingången till portvalvet är utsökt dekorerat med allehanda kolonner och reliefer i sten. Inne i själva portvalvet, som lätt rymmer tre ryttare i bredd, finns inhugget vilka som härskat över borgen i alla tider, dvs Zorakins regentlängd.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

11. AVTRÄDEN

Dessa är små, avskilda platser där såväl borgens invånare som vägfarande kan utföra sina behov. Avträdet består i stort sett av en stenbänk med ett hål i. Hålet mynnar ut i det fria. Hygienen är i det närmaste obefintlig. Väggarna är fullristade med namn på tidigare besökare.

12. SMEDJETORNET, SMEDJA

På markplanet i detta torn ligger borgens smedja, ett vanligtvis mycket hett och rökigt rum. Vanligtvis håller endast smeden och hans medhjälpare till här. I rummets norra del finns en stor eldhärd med en enorm blåsbälg där de flesta metaller kan hettas upp till smidbart skick. Längs väggarna finns arbetsbänkar och verktyg och mitt på golvet leder en mycket bastant trälucka ned till metallförrådet (1). I den östra delen står det flera hundra kilo tunga städet. I mitten av rummet finns ett stort vattenämbar. Smeden kan här tillverka och reparera det mesta i vapen- och rustningsväg och han ägnar sig även åt hovslageri.

Detta torn, liksom alla andra i borgen, har öppningar täckta av träluckor i alla golv och tak, vilket gör att man med hjälp av vinschar kan transportera otympliga och tunga föremål mellan de olika våningarna. Detta gör att man oftast försöker placera alla saker på hyllor längs väggarna och lämna mitten av rummet fritt, möjligen sånär som på en matta och ett bord.

En passage leder ut från smedjan till vaktrummet (14) och den inre borgården (21). Från denna passage leder spiraltrappor åt höger och vänster både ned till metallförrådet (1) och upp till rustkammaren (35). Trappan uppåt blockeras i sin nedre ände av en mycket bastant och järnbeslagen ekdörr, medan trappan till metallförrådet blockeras i sin övre ände av en något klenare dörr. I den yttre änden av passagen till vaktrummet (14) finns en enkel trädörr.

13. MJÖLTORNET, BAGERI

Detta vitpudrade rum inrymmer borgens bageri där det dagliga brödet framställs. Bagaren och hans medhjälpare börjar sitt arbete med att baka frukostbrödet redan vid tretiden på morgonen och arbetar sedan till åttatiden på kvällen med att baka. Den södra änden av rummet hyser en väldig bakugn vilken gör att rummet ofta blir olidligt hett. Det är inte ovanligt att man ser bagarna gå omkring nästan nakna, särskilt vindstilla sommardagar (bagarna, kockarna och slaktaren är de enda som regelbundet nyttjar badhuset).

Rummet är tillgängligt från den inre borggården (21) via en smal passage med en trädörr i den yttre änden. Från passagen går en trappa ned till spannmålsförrådet (6) och från själva bageriet leder en spiraltrappa upp till vakternas kvarter (36). Denna trappa används så gott som aldrig eftersom den för det mesta är blockerad av diverse hyllor och avsvalningsställningar. Den har även en dörr i den nedre änden.

14. VAKTRUM

Här kamperar vanligtvis det halvdussin vakter som har vakttjänst vid porten. Detta är även vakternas högkvarter där de har sina dagliga genomgångar och där de intar sin skaffning. Ett bord omgivet av bänkar med plats för ett dussin personer fyller det mesta av rummet, som oftast bara rymmer de vakter som äter. De som har vakttjänst behövs ute vid porten.

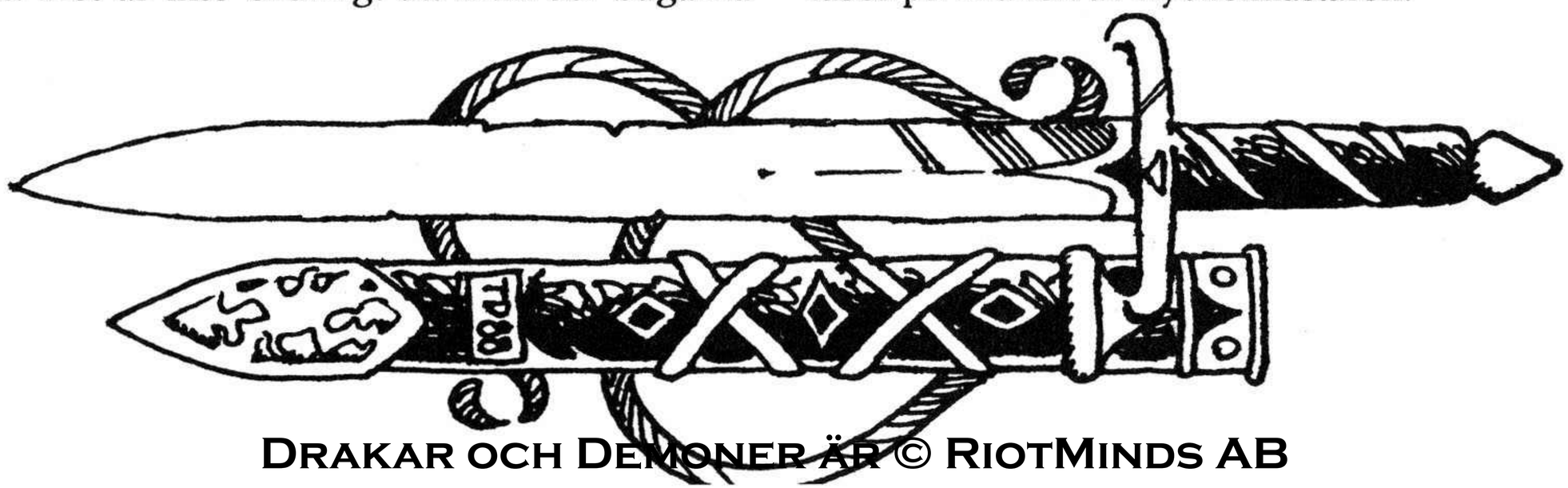
Rummet har ingen dörr ut mot portvalvet, eftersom detta förmodligen skulle leda till att vakterna stängde dörren blåsiga vinterdagar och därmed inte hade någon uppsikt utåt. I den inre änden av rummet leder en smal passage in till smedjan (12) som värmer upp rummet rejält. I passagen finns trappor upp till rustkammaren (35) och ned till metallförrådet (1). Trappan uppåt blockeras i sin nedre ände av en mycket bastant och järnbeslagen ekdörr, medan trappan till metallförrådet blockeras av en något klenare dörr i sin övre ände. I den yttre änden av passagen till smedjan (12) finns en enkel trädörr.

Nattetid patrulleras murarna av ett dussin vakter, medan en beredskapsstyrka på ytterligare ett dussin halvsover i detta rum. De övriga vakterna sover i sina respektive kvarter. I krigstid är vaktstyrkan fördubblad.

15. VAPENHUS

I detta lilla kyffe får alla resenärer och gäster lämna ifrån sig sina vapen under den tid de vistas i borgen. Ingen, utom vaktstyrkan, riddarna och kungen, får bära något vapen större än en dolk innanför borgens murar.

Rummet delas av av en disk bakom vilken en vakt sitter och tar emot vapnen och skriver upp dess ägare i en tjock bok. Rummets tjocka ekdörr låses på kvällen av nyckelmästaren.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

16. BAYKHUS

I denna avdelning av 'fäalängan' ligger borgens byk- och badhus, där man kan få sina kläder tvättade och bli badad. Rummet fylls i stort sett upp av två enorma vattenkar, det ena för bad och det andra för tvätt. Tvätterskor står för såväl ryggskrubbning som tvättning. Badkaret kan delas av med en trävägg så att damerna kan få bada i fred. Det är nästan bara bagarna, slaktarna och kockarna som badar regelbundet (vanligtvis två gånger i veckan).

17. SVINSTIA

I förbindelse med stallet och slakteriet ligger här svinstian, som hyser mellan trettio och femtio välfyllda gödgrisar. Stian fylls dagligen på alltefter som grisarna äts upp. Vanligtvis göds de magra inköpta svinen i två till tre veckor innan de tillagas för det kungliga bordet.

Stian fylls naturligtvis av en från stank från grisarnas avföring. I den södra änden finns en oftast förbommad gång till slakteriet (18) och i den västra väggen finns en öppning till stallet (19). I stian finns förutom de två stora båsen för grisarna även foder- och vattentunnor.

18. FÄATORNET, SLAKTERI

Som namnet på detta torn antyder så håller borgens slaktare till här. Tillsammans med sina medhjälpare avlivar och styckar han de djur som köpts in på stadens marknad eller tagits från stian och ger dem lagom form för grillelden eller kokgrytan. Slakteriet används också för konservering av kött, och på långa spett i taket hänger alltid flera djurkroppar på tork. Ett enormt saltkar står i rummets södra del.

Slakteriet består i stort sett bara av ett stort arbetsbord som alltid är indränkt av blod. I golvet finns en meterstor öppning som leder ned till köttförrådet (2) och via ett liknande hål i taket har man förbindelse med vaktrummet (39). Bägge öppningarna är vanligtvis täckta av kraftiga träluckor. Passager leder norrut till stian (17) och stallet (19). Båda dessa är så gott som alltid förbommade i sin yttre ände av trädörrar som håller de levande djuren ute ur slakteriet. I passagen till stallet finns en trappa som leder ned till köttförrådet. Den är stängd i sin övre ände av en trädörr.

Det myckna blodsdroppandet ned på golvet har gjort att majoriteten av borgens råttor håller till i detta torn och ett helt regemente av feta katter har därför sitt tillhåll i stallet.

19. STALLAR

Stallet har plats för omkring tjugo hästar, vilket är ett absolut minimum för borgens försvarsstyrka. De flesta av riddarnas hästar förvaras därför i hyrstallar nere i staden.

Stallarna rymmer förutom hästspiltor även foder- och vattenämbar och en liten arbetsbänk för sadelmakare och hovslagare. Ett stort antal katter har sin boning bland de varma hästarna. Golvet i stallet är, liksom golvet i stian, täckt av halm.

En hög dubbeldörr leder ut på den inre borggården och en öppning i den östra väggen leder till svinstian (17). I den inre väggen finns en vanligtvis stängd dörr som leder till slakteriet (18).

20. KÖKET

Köket kallas av zorakiska adelsmän ofta för borgens hjärta. Här tillagas all mat som konsumeras innanför borgens murar och med tanke på detta är köksutrymmena förvånansvärt snålt tilltagna. Ursprunglingen omfattade köket även stallets utrymmen, men konung Karolu XI krävde att ett stall skulle finnas innanför borgens murar. Den enda lösningen var att låta det ske på kökets bekostnad och så har det förblivit. Detta innebär dock att kökspersonalen ofta måste arbeta dygnet runt innan alla större banketter.

Kökets inredning är enkel men funktionell. På en stor eldstad i den västra väggen lagas det mesta av maten och på de arbetsbänkar som löper längs väggarna sker preparering inför tillagningen och dekorering av de färdiga rätterna. I mitten av rummet har man ställt ett slags ställning över en glödbädd. I ställningen kan man sedan ställa fat med färdiga rätter i väntan på att de skall serveras. På hyllor under arbetsbänkarna och i rack och krokar i taket finns kastruller, slevar, uppläggningsfat, pannor, spett, grytor, burkar, knivar, osv.

21. INRE BORGGÅRDEN

Detta är den rymliga, stenlagda plats som ligger innanför borgens murar. Den avgränsas i söder av fäalängan (så kallad både därför att svinstian och stallarna ligger där och för att vaktkuren ligger där — stundtals har vaktstyrkan varit mycket impopulär) och i norr av riddarsalen (22). I väster finns en vinklad trappa som leder in i själva borgbyggnaden och bakom denna trappa finns en brunn. I öster ligger den stora porten.

Borggården var ursprungligen stenbelagd, men kung Alexeris tyckte att det blev för bullrigt med alla järnskodda hästar och vagnar och lät riva upp den år 72 e.O. Sedan dess har det bara varit trampad jord. På borggården brukar vaktstyrkan exercera och man kan även se riddare och väpnare öva sig i vapenlekar. Oftast sker detta dock på den bakre borggården (32).

22. RIDDARSALEN

Detta är borgens stora festsal där alla banketter, fester, hov och större sammanträden hålls. Den är två våningar hög men den andra våningen är bara ett galleri som går runt hela byggnaden. Galle-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

riet är bara tillgängligt via Tjänartornet (23).

Hela riddarsalens längd tas upp av två långbord med ett högbord i den östra änden. Träbänkar erbjuder sittplats vid borden för över tvåhundra personer. Smala skottgluggar, som går att stänga igen med träluckor, finns i den norra väggen och släpper in frisk luft och dagsljus. I två av skottgluggarna finns avträden. En stor dubbeldörr i den västra änden av salen tjänstgör som huvudingång, medan en mindre öppning, till hälften dold bakom en gobeläng, gör att man kan komma ut åt öster. Längs väggarna finns kistor som innehåller tallrikar, bestick, bägare, kandelabrar, ljus och dukar.

Riddarsalens väggar är täckta av tjocka, vävda gobelänger som håller kylan från de vitkalkade stenväggarna borta. Lysande målningar i alla färger bidrar ytterligare till att öka salens prakt. Från gallerierna och från taket hänger fanor och flaggor ned, och små eldstäder längs den södra väggen lyser tillsammans med väggfacklor och bordskandelabrar upp det stora rummet.

23. TJÄNARTORNET, ÄMBETSMÄNNENS KVARTER

Här lever hovmarskalkens närmaste ämbetsmän, nämligen nyckelmästaren, eldmästaren, kocken, bagaren, tunnbindaren, slaktaren, bykmästaren, hovslagaren och smeden. Dessa har lite drägligare förhållanden än de övriga tjänarna, men lever ändå mycket trångt och ohygieniskt. Nyckelmästaren är allmänt illa omtyckt eftersom han med sitt rasslande halsband av nycklar väcker alla de övriga så fort han vänder sig i sömnen. Sina personliga tillhörigheter förvarar de flesta ämbetsmännen på sina respektive arbetsplatser.

Trappor leder till tjänarnas kvarter (ned till 7 och upp till 37). En smal passage leder ut i riddarsalen. De två sistnämnda utgångarna, samt den smala skottgluggen åt norr, går att stänga till med låsbara trädörrar.

24. FÄNGELSETORNET, VAKTERNAS KVARTER

I fängelsetornets markplan har sex vakter sitt kvarter och dessa tjänstgör som fångvaktare och vakter i kungasalen. Vakterna sover direkt på golvet på halmfyllda säckar och förvarar vapen och rustningsdelar på hyllor längs väggarna.

Den vanliga öppningen i golvet är i detta rum täckt av en trätrall som gör att man kan se ned på fångarna. Den meterstora öppningen är den enda vägen in och ut ur fängeslehålan. Det är absolut omöjligt att klättra upp för dess väggar till vaktrummet. Öglor i taket i vaktrummet gör det dock möjligt att fästa en repstege för att kunna föra ned och upp fångar ur fängelsehålan.

I ingången till vaktrummet finns en spiraltrappa upp till tärnornas kvarter (38). Trappan går att stänga med en trädörr i övre änden.

25. RIDDARTORNET, RIDDARBOSTAD

I detta rum bor en av kungens riddare med sin dam och eventuella barn. Rummets inredning beror mycket på riddarens smak och rikedom, men består i detta fall av en säng, ett björnskinn på golvet, några kistor, en bänk, en vagga och ett bord. Väggarna i rummet är vitkalkade och lyses upp av några enkla målningar föreställande jakt- och stridsscener. En liten eldstad skänker ljus och värme åt rummet, och en matta och gobelänger på väggarna håller värmen inne på vintern. Skottgluggen, som vetter åt söder, går att bomma till med en träskiva som också kan tjänstgöra som bord.

Detta tornrum är endast tillgängligt via en passage från korridoren utanför. I passagen finns också en trappa upp till tornets andra våning. Mellan trappuppgången och detta rum finns en dörr.

26. VÄPNARBOSTAD

Detta rum inhyser mellan fyra och sex väpnare som blivit särskilt privilegierade och därmed fått tillträde till det kungliga slottet. De flesta vanliga väpnare bor nere i staden.

Inredningen är oftast ganska sparsam och består, förutom av väpnarnas sängar, bara av deras personliga persedlar. Vapen och rustningar tar stor plats och lämnas oftast i vapenhuset (15) eller i rustkammaren (35). Väggarna är vitkalkade och rymmer åtskilliga inristningar från tidigare invånare.

27. RIDDARBOSTAD

Detta rum är ännu en bostad för någon av kungens mest betrodda riddare med familj. Rummet är mycket luxuöst inrett och möbler och gobelänger är av yttersta kvalitet och utsökt dekorerade. Den breda himmelssängen har flera lager värmande pälsar som täcken och på golvet ligger ett grisslybjörnsskinn och grinar mot besökare. I det nordvästra hörnet av rummet finns en liten eldstad för upplysning och uppvärmning. En skottglugg i den södra väggen står för en viss ventilation, men denna är ofta mer besvärande än bekväm.

28. KUNGENS ARBETS- OCH AUDIENSKAMMARE

I detta rum tar kungen emot besökare och håller rådslag med sina rådgivare. Dagligen kommer en strid ström av ämbetsmän från de kungliga ämbetsverken nere i staden och meddelar verkets beslut och vill ha kungens underskrift och sigill under de beslut som fattats. Andra ämbetsmän kommer och vill ha råd och åter andra kommer

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

för att begära mer pengar eller för att lämna av tull- eller skatteintäkter. Man måste ha bestämt möte för att få audiens med kungen. Detta görs hos riksmarskalken, som står i dörröppningen och visar in de besökande allteftersom deras namn kommer överst på den av honom uppgjorda listan. Riksmarskalken skickar också iväg de som kommit fel till rätt byggnad nere i staden. Kungen har mottagningstid när han så önskar och riksmarskalken upplyser honom dagligen om hur många ärenden som står på kö. Om detta antal skulle bli väldigt stort (över tusen) kan riksmarskalken själv avlasta kungen lite grann.

Inredningen i rummet är mycket smakfull och varje möbel är ett mästerhantverk i sig. Mitt i rummet står ett halvrunt marmorbord med snidade ben i barelvaträ med tolv stolar med grylnusitsar runtomkring. Ett bokställ på den västra väggen innehåller lagsamlingar, rikskrönikor, räkenskapsböcker, rådsmötesprotokoll, osv. Alla böcker är ordentligt fastkedjade i bokstället. Sammanlagt rör det sig om ett hundratal feta, skinnbundna och handskrivna volymer. På kungens plats vid bordet (mitt på den raka sidan) finns skrivdon och bläckhorn, en sigillstamp, vaxljus och lackstång samt en bunt pergament.

Dörren till detta rum är mycket rikt dekorerad med mässings- och kopparornament föreställande en riddare som strider mot en drake som hotar äta upp en jungfru. Låset är näst intill omöjligt att dyrka upp och det skulle krävas en murbräcka som är betydligt längre än vad borgens utrymmen tillåter för att kunna slå in dörren. Utanför denna dörr står alltid två vakter.

29. HOVMARSKALKENS KAMMARE

I detta rum bor hovmarskalken och hans eventuella familj. Hovmarskalken är den som ser till så att borgen fungerar, att alla förråd är tillräckliga, att tjänare avskedas och anställs, att reparationer blir gjorda, att förebyggande åtgärder mot stölder tas, att mat lagas, att rustningar till vaktstyrkan finns, att inköp görs för borgens försörjelse, och så vidare. Under sig har han medhjälpare som sköter varsitt av dessa områden. Hovmarskalken är vanligtvis en mycket upptagen man och finns som regel endast nattetid i sin kammare.

Detta rum är mycket sparsamt inrett men vad man har spart på kvantitet har man istället spenderat på kvalitet. Sängstolparna i kajartanda är t.ex. snidade till riddare och sköna jungfrur och dekorerade med bladguld och –silver; sängöverkastet är i finaste kjostevisiden och har två stegrande hippogriffer som motiv; skrivbordet med sin skiva av berendisk röd porfyr och snidat underrede av silverlind och merasniträd är i sig en klenod; den tjocka yndariska mattan med inslag av purpurfärgat pegastagel är ovärderlig. Trots all denna lyx ger de kala vita väggarna rummet ett spartanskt intryck.

30. SALONGEN

Detta rum, vars väggars mörka färg ger det en mystisk men samtidigt hemtrevlig prägel, används som sagoberättarrum, matsal, samlingssal, vardagsrum, hall och mottagningsrum för besökare, o.s.v. Kungen brukar ibland ha informella mottagningar här. Vid dessa tillfällen tar han av sig sin krona och blandar sig med de andra riddarna och deras damer.

Detta rum är ständigt upplyst av väggkandelabrar i mithril och silver och ofta sitter riddare och damer här och fördriver tiden med diverse spel och handarbeten. Runt om hela rummet finns väggfasta, polstrade bänkar och framför dessa står bord och fåtöljer av varierande storlek och utförande. Mitten av rummet hålls alltid öppen, eftersom man måste passera detta rum för att komma ut på den bakre borgården eller upp till kungens kvarter.

I den inre delen av rummet finns en passage till förrådet (31). Från denna passage leder den rikligt dekorerade trappan till kungens kvarter (45) upp. I passagen står alltid två vakter.

31. KUNGSTORNET, FÖRRÅD

Detta rum används som förrådskammare för allt möjligt. Här finns trubbiga och vadderade träningsvapen för vapenlekar på den bakre borggården, här finns leksaker och trädgårdsredskap, här finns en springbrunn och vattenkar, här ligger diverse rustningsdelar och träningssköldar, mot väggen står ett par fällstolar lutade och på golvet ligger pergamentbitar och gåsfjädrar. I skottgluggen står ett uppstoppat lejon.

32. BAKRE BORGGÅRDEN

Här tillbringar större delen av hovet sina dagar med vapenlekar, handarbete, socialt umgänge, sånger och spel. Barnen jagar varandra i olika lekar och på murkrönet i väster står damer och spanar ut över havet.

Borggården är grästäckt med stenlagda stigar kors och tvärs. Två herrigerträd, som lutar sina stora grenar in över gården, skänker lä och skugga. På den välskötta gräsmattan brukar dukar och filtar vara utlagda, på vilka borgens invånare tillbringar sina dagar.

33. VÄSTRA TORNET, RIKSMARSKALKENS BOSTAD

I denna kammare bor Zorakins riksmarskalk. Han är rikets högste ämbetsman och kungens högra hand och han bor, som sig bör, inom räckhåll för denne. Riksmarskalkens arbetsuppgifter är att hålla reda på alla som söker audiens

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

hos kungen och att skicka ut rätt papper till rätt ställe. I kritiska lägen har han en viss beslutanderätt.

Riksmarskalkens bostad är, liksom de flesta utrymmen i denna del av slottet, mycket exklusivt inredd med endast mycket luxuösa möbler och annan inredning. Denna består av två stora kistor, en stor himmelssäng, bord framför skottgluggarna, två stolar, en matta på golvet, ett bokställ och en eldstad. Två sexarmade golvkandelabrar i guld och mithril lyser upp rummet, som badar i prakt och ett överflöd av flärd. En harpa står i ett hörn, flitigt använd av såväl riksmarskalken själv som av hans hustru. Rummets inredning går helt i rött och guld, vilka är färgerna för riksmarskalkämbetet. I portalen till rummet finns en plakett med detta ämbetes vapen, *på rött en vit bjälke mellan två gyllene solar.*

För att komma till detta rum måste man gå igenom arbetsrummet (34) eller komma via trappan från matförrådet (9) eller riddarbostaden ovanför (47). Alla dessa ingångar är blockerade av tjocka metallbeslagna dörrar som endast nyckelmästaren har nycklar till. Dörren som leder nedåt används nästan aldrig och är mycket väl tätad med lera och drev för att inte dofterna skall tränga upp.

34. RIKSMARSKALKENS ARBETSRUM

I detta lilla kyffe har riksmarskalken sitt arbetsrum. Inredningen består helt enkelt av ett skrivbord, en stol och ett bokställ. Väggen bakom skrivbordet, den östra, är täckt av en vinröd gobeläng föreställande en penner och en lindskiarn i tvekamp. På golvet ligger också en tjock, mjuk matta. En takkrona i form av ett vagnshjul utgör plattform för flera vaxljus som ger rummet ett dunkelt sken.

De flesta besökare kommer till detta rum genom en lång och smal gång mellan hovmarskalkens arbetsrum (29) och den bakre borggården (32). Gången är dunkelt upplyst men målad i klara färger. Målningarna föreställer en svartfolksarmé som drivs på flykt av kung Kruxhelm Armstarke. Dörren in till arbetsrummet är enkel men mycket robust. Från arbetsrummet leder ytterligare en dörr in till riksmarskalkens sovrum (33). I portalen ovanför denna dörr finns riksmarskalksämbetets vapen inlagt.

35. RUSTKAMMARE

I smedjetornets övervåning är det kungliga slottets rustkammare inrymd. I ställ längs väggarna står tillräckligt med vapen för att utrusta en mindre armé, från dolkar och rundsköldar till hillebarder och mursköldar för bågskyttar. Hjälmar, stålhandskar, ringbrynjor, bröstharnesk, armbortspilar, pilbågar och -spetsar, läderskydd, underställ och till och med en hästrustning finns här.

Rustkammaren är endast tillgänglig via bröstvärnen och trappan från smedjan (12). Den är ordentligt förbommad med en bastant, järnbeslagen ekdörr och försedd med ett lås som är näst intill omöjligt att dyrka upp. Endast vaktkaptenen har nyckel hit. Trappan upp från smedjan fortsätter upp på taket.

36. VAKTERNAS KVARTER

I andra våningen av mjöltornet har ett dussin av slottets vakter sina kvarter. De sover i våningssängar runt väggarna och förvarar sina fåtaliga personliga persedlar i små skinnsäckar under sängarna. Rummet är mycket sparsamt inrett och väggarna av opolerad granit dryper av fukt vid regnväder. Ett litet fyrfat i mitten av rummet tjänar som värmekälla då det behövs. En del av trägolvet går att lyfta bort så att man får en öppning ned till bageriet (13).

Vakterna tillbringar det mesta av sin lediga tid i vaktstugan (14) eller nere i staden. De som har familjer tillåts bo nere i staden. Sina rustningar förvarar vakterna för det mesta i rustkammaren (35) eller i vapenhuset (15). Sina handvapen bär de med sig.

Till detta rum kommer man lättast från bröstvärnet, men en spiraltrappa leder också upp från tornets bottenvåning. Trappan fortsätter till tornets takvåning, där två vakter ofta håller utkik. Med hjälp av en trädörr ut mot bröstvärnet kan man stänga väder, vind och fiender ute från rummet. Trappan ned till bageriet (13) har en dörr i sin nedre ände och är oftast blockerad av avsvalningsställ eller hyllor.

37. TJÄNARNAS KVARTER

Här lever, under tvivelaktiga förhållanden, ett flertal av de tjänare som hjälper de olika yrkesmännen i borgen i deras värv. Här finns de två smedsgesällerna, här finns de bägge bagarnissarna, här finns slaktarens ende medhjälpare, här bor två kockar och här lever även den dräng som tjänstgör i bykhuset.

Rummets inredning är sparsam och mångskiftande. Köttslamsor, matrester, mjöl och metallspån visar i vilka delar av rummet de respektive invånarna håller till. De sover i våningssängar och förvarar sina ägodelar i kistor och lådor under dessa. På de vitkalkade väggarna finns ett antal krokar att hänga kläder på, liksom två facklor som kan ge rummet ljus och värme. Skottgluggen, som vetter åt norr, går att blockera med en trälucka, men denna är otät och då vinden viner genom springorna är det näst intill omöjligt att sova.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

En gång i rummets södra del leder ut till riddarsalsgalleriet. I denna gång finns en trappa som går ned till ämbetsmännens kvarter (23). Trappan har en dörr i den nedre änden och fortsätter upp till tornets takvåning. Rummet kan stängas till av en enkel trädörr.

38. TÄRNORNAS KVARTER

I detta rum lever borgens kammartärnor, dvs. de kvinnliga tjänarna. De tjänar främst som barnpigor och som sällskap åt borgens fåtaliga kvinnliga invånare.

Rummet är lika spartanskt som de manliga tjänarnas kvarter, men har ändå en fläkt av renlighet, hemtrevlighet och ordning som inte finns i andra tjänarbostäder. De sover på träbritsar med madrasser av halm och filtar av vadmal eller ylle. Under britsarna förvarar de sina kläder, handarbetsredskap, handarbeten och andra personliga attiraljer i små påsar och lådor. Golvet är oftast täckt av halm för att hålla kvar den sparsamma värme som kommer från facklorna på väggarna. Skottgluggen, som vetter åt väst, är oftast förbommad av en lucka i samma vit-grå färgton som väggarna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Från gången som förbinder detta rum med jungfrukammaren (43) leder en trappa ned till vakternas kvarter (24) och upp till tornets takvåning. I gångens inre ände finns en enkel trädörr.

39. VAKTERNAS KVARTER

I slaktartornets andra våning har ett halvdussin av slottets vakter sina bostäder. De sover i våningssängar runt väggarna och förvarar sina fåtaliga personliga persedlar i små skinnsäckar under sängarna. Rummet är mycket sparsamt inrett och på väggarna av opolerad granit finns ett fåtal hållare med facklor som ger rummet ljus och värme då det behövs. En del av trägolvet går att lyfta bort så att man får en öppning ned till slakteriet (18).

Vakterna tillbringar det mesta av sin lediga tid i vaktstugan (14) eller nere i staden. De som har familjer tillåts bo i staden. Sina rustningar förvarar vakterna för det mesta i rustkammaren (35) eller vapenhuset (15). Sina handvapen bär de med sig.

Till detta rum kommer man lättast från bröstvärnet, men en spiraltrappa leder också upp från tornets bottenvåning. Trappan fortsätter till tornets takvåning, där två vakter ofta håller utkik. Med hjälp av trädörrar ut mot bröstvärnen kan man stänga väder, vind och fiender ute från rummet. Trappan ned till slakteriet (18) har en dörr i sin nedre ände.

40. RIDDARBOSTAD

I detta rum bor en av kungens mest betrodda riddare med sin dam. Rummets inredning är sparsam men kostbar och består av en säng, en trakorisk matta på golvet, en stor järnbeslagen kista, en bänk och ett bord. Väggarna i rummet är vitkalkade och dekorerade med några enkla målningar som föreställer stridsscener. En liten eldstad skänker ljus och värme åt rummet och en matta och gobelänger på väggarna håller värmen inne på vintern. Skottgluggen, som vetter åt söder, går att bomma till med en träskiva som också kan tjänstgöra som bord. Riddaren förvarar sina vapen och delar av sin rustning i rummet, och ovanför dörren som leder in hit hänger hans sköld som ett slags namnskylt.

Detta tornrum är endast tillgängligt via en passage från korridoren utanför. I passagen finns också en trappa upp till tornets takvåning och ned till bottenvåningen. Mellan trappuppgången och detta rum finns en enkel trädörr.

41. RIDDARBOSTAD

I detta lilla rum bor en av kungens riddare med sin väpnare. Två ganska enkla sängar och två stora kistor utgör rummets inredning, som är förvånansvärt enkel för att duga åt en riddare. Ett björnskinn på golvet tjänar både som matta och sängöverdrag. På de vitkalkade väggarna hänger vapen och sköldar och i mindre kistor under sängarna finns rustningsdelar och enkla smidesredskap. En liten eldstad skänker ljus och värme åt rummet och gobelänger på väggarna håller värmen inne på vintern.

Detta rum är endast tillgängligt från korridoren utanför. På den bastanta ekdörren, som går att bomma igen från insidan, är riddarens vapen målat.

42. RIDDARBOSTAD

Även detta rum tjänar som bostad åt en av kungens riddare. Inredningen, som går helt i blått och silver, är förhållandevis enkel och gammalmodig men uppvisar en mycket fin kvalitet. Den breda dubbelsängen täcks av varg- och lodjursskinn och har ingen himmel. Under sängen står två kistor som rymmer pengar, kläder, vapen, smycken och andra personliga ägodelar. De är låsta. Två andra kistor, fyllda av riddarens dams ägodelar, står bredvid dörren och tjänar som sittplats åt besökare. Väggarna i rummet är vitkalkade men fläckade av fackelsot och vin. Målningar föreställande en krigare som dubbas till riddare pryder dem och ger rummet en pampig inramning. En liten eldstad skänker ljus och värme åt rummet och en tjock djupblå matta hjälper till att hålla kylan från stengolvet borta om vintern. Skottgluggen, som vetter åt söder, går att bomma till med en träskiva som också kan tjänstgöra som bord.

Detta rum är endast tillgängligt från korridoren utanför. Dörren är målad med riddarens vapen och bär järn- och mässingsornament liknande silverlindslöv.

43. JUNGFRUKAMMAREN

I denna kammare, borgens största näst riddarsalen, lever de unga jungfrur och väna möer som är ett måste för alla borgar. De är mestadels döttrar till hertigar och grevar vilka skickats till kungens hov för att lära sig etikett och förhoppningsvis för att hitta en passande friare. De sover i sängar utspridda längs rummets väggar och tillbringar sina dagar antingen med handarbete i salongen, på den bakre borggården eller med drottningen. Den enda egentliga arbetsuppgift de har är att sköta om kungens barn och vara ett sällskap åt dem.

Väggarna i detta rum är vitkalkade, men detta syns knappast eftersom flera stora gobelänger och tygtapeter täcker dem. De föreställer scener ur Zorakins historia, t. ex. piratangrepp och kriget mot lindskiarnarna. Ett vanligt återkommande motiv är kung Valiens utropande av kungariket Zorakin. På golvet har varje jungfru lagt ut nå-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

gonting framför sin egen säng, antingen en päls eller en matta. I kistor, säckar och lådor under sängarna förvarar de sina personliga ägodelar, och i ett stort skåp i västra delen av rummet finns ett stort klädskåp som rymmer damernas klänningar.

Till rummet kan man endast komma genom passagen som leder till tärnornas rum (38). Till passagen går en trappa från bottenvåningen och man måste då passera vakternas rum (24) för att komma dit. Endast kvinnor har behörighet till detta rum, och vakterna och tärnorna ser till så att ingen man kan komma hit. Tidigare fanns en öppning ut mot den korridor som går till riddarnas bostäder (40, 41 och 42), men efter en skandal i och med en tjänares närgångenhet efter ett gästabud murades den igen.

44. KUNGENS SÄNGKAMMARE

Detta rum är, tillsammans med riddarsalen, borgens klart praktfullaste. Golvet är lagt av små, små plattor av berendisk marmor och bildar i en gnistrande mosaik Zorakins kungliga vapen. Taket och väggarna är täckta av målade reliefer liknande trädstammar och lövverk, så att hela rummet ser ut som en stor lövsal, och mitt i denna står den kungliga sängen. Sängstolparna, som är gjorda av efariskt gyllenträ, är även de snidade att likna trädstammar. Den stora sänghimmeln i skir, grönglänsande trakorisk algsiden ger rummet ett mycket luftigt intryck. I övrigt finns nästan ingenting i rummet, sånär som på en vagga för lillprinsen och några kistor för kungens och drottningens ägodelar. Kistorna är guldbeslagna och gjorda i idegran och innehåller bland annat drottningens smycken, kungens vapen, spira och krona och det kungliga sigillet. Risken för att någon tjuv skulle kunna ta sig in hit anses vara obefintlig.

Till rummet går det endast att komma genom kungens förmak (45). Dörren är gjord av decimetertjock ek med järnbeslag på både ut- och insidan. Endast kungen har nyckel till låset, som betraktas som omöjligt att dyrka upp.

45. KUNGENS FÖRMAK OCH STUDERKAMMARE

Detta rum fungerar som kungens arbetsrum och 'vardagsrum'. Då han inte arbetar händer det att han tar upp någon av sina gäster eller riddare hit och håller informella kungliga audienser och berättar historier framför den stora stockvedsbrasa som oftast brinner mitt på den västra väggen. Rummet är stort, ljust och luftigt, och dolda rökelse- och parfymkar ger det en mycket behaglig doft.

Rummet tas upp av ett stort bord av gyllenrött melukhiskt ghenbargträ med några bekvämt stoppade stolar runtomkring. Kungens sittplats är med ryggen mot eldstaden. Några bokställ på den norra väggen rymmer krönikor, lagböcker, religiösa skrifter, protokollsamlingar, kalendrar, ett fåtal vetenskapliga verk, några sago- och legendböcker och en Gyllenbok. På golvet ligger en tjock, tät, djupblå matta som skimrar i silver då månens sken faller på den. Den är en gåva från alverna på Melukha och är den enda kända i sitt slag.

46. RIDDARBOSTAD

I detta rum bor en av kungens riddare med sin dam och sina två barn. Rummets inredning består av en dubbelsäng, en vagga och en mindre säng. En kardisk matta, med ett invävt mönster föreställande en lutspelande alv, ligger på golvet. Fyra kistor, en bänk och ett bord kompletterar möblemanget i rummet. Väggarna är vitkalkade och har väggmålningar i slingrande, röda växtmönster. En liten eldstad skänker ljus och värme åt rummet, som blir tämligen kallt och dragigt på vintern. Skottgluggen, som vetter åt söder, går att bomma till med en träskiva som också kan användas som bord.

Detta tornrum är endast tillgängligt från bröstvärnet och från en passage som leder till kungens kvarter (45). Till denna passage, där det alltid står två vakter, leder en trappa upp från förrådet (31). I rummet finns också en trappa till tornets takvåning, där riddarens barn ofta håller till. Rummet går att stänga till i alla ändar med ekdörrar.

47. VAKTERNAS KVARTER

I västra tornets andra våning har ett halvdussin av slottets vakter sina kvarter. De sover på enkla halmmadrasser i träsängar runt väggarna och förvarar sina fåtaliga personliga persedlar i kistor eller lådor under sängarna. Rummet är mycket sparsamt inrett och på de vitkalkade väggarna finns ett fåtal hållare med facklor som ger rummet ljus och värme då det behövs. I mitten av rummet finns ett runt bord med några pallar runtomkirng. Skottgluggarna mot väster och norr går att blockera med träluckor, som dock är mycket otäta.

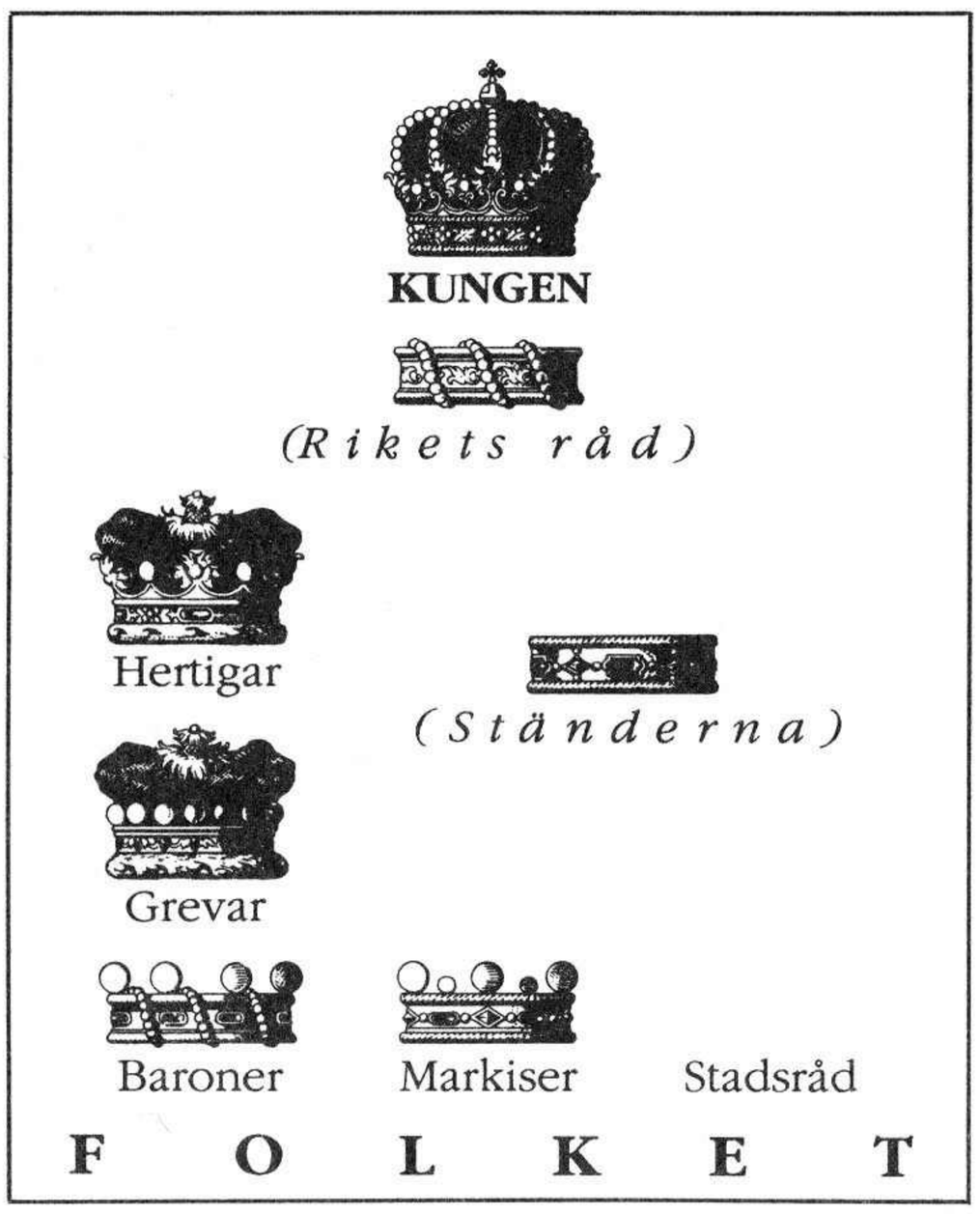
Vakterna tillbringar det mesta av sin lediga tid i vaktstugan (14) eller nere i staden. De som har familjer tillåts bo i staden. Sina rustningar förvarar vakterna för det mesta i rustkammaren (35) eller vapenhuset (15). Sina handvapen bär de med sig.

Till detta rum kommer man endast från bröstvärnet. Det finns en trappa som leder upp till tornets takvåning, där två vakter oftast håller utkik. Med hjälp av en trädörr ut mot bröstvärnet kan man hålla regn, blåst och ovälkomna personer ute från rummet. En trälucka i golvet leder ned till riksmarskalkens sovrum (33).

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ZORAKINS STYRELSESKICK

Zorakins högste styresman är naturligtvis kungen, som ärver titeln av sin fader. Riket var ända till och med år 156 e.O. ett valrike, d.v.s. den bland grevar och baroner populäraste hertigen i landet valdes till kung, men den kraftfulle och oerhört sluge konung Karolu XI lyckades detta år få adeln att göra landet till arvrike. Zorakin styrs dock i praktiken inte av kungen, utan av adelsmän som en gång i tiden fått landet av konungen. Enkelt uppställd ser Zorakins feodala hierarki ut på följande sätt:



Hierarki

Zorakins befolkning delas i huvudsak i tre delar. Majoriteten, ungefär tre fjärdedelar, lyder under en baron som officiellt lyder under en greve som officiellt lyder under en hertig som officiellt lyder under konungen. Den fjärde fjärdedelen är det sk kronofolket, som lyder under en markis som lyder direkt under konungen. Ungefär en tjugondel av befolkningen bor i de fria städerna, som styrs av en borgmästare i spetsen för ett stadsråd som är underställt kungen. Rikets Råd fungerar som lagstiftande och rådgivande instans för hela rikets skötsel, och ständerna är lagstiftande och rådgivande för allt kronoland. Den Lysande Vägens kyrka äger ungefär en tiondel av Zorakins mark, främst land som baroner skänkt kyrkan då de legat på sitt yttersta för att mässor skall läsas över deras själar.

Adeln

Vid Stora Tinget som hölls år 55 f.O. beslöt konungen att belöna alla de som under kriget mot lindskiarnarna ställt upp som tungt rustade ryttare med ett landområde. Detta var ett naturligt beslut, eftersom han inte hade någonting annat att belöna deras lojalitet och kampanda med och han ändå behövde några som kunde rensa upp landet efter kriget och börja bygga upp ruinerna. Han upphöjde sålunda varje riddare, som de främsta ryttarna kom att kallas, till baroner, och gav dem landområden motsvarande några kvadratkilometer att förvalta. Mer framstående medhjälpare upphöjdes till grevar som skulle samordna baronernas arbete och ha ansvaret för större landamären, motsvarande mellan fem och tjugo baronier. Hans tio närmaste män upphöjdes till hertigar och erhöll områden bestående av tre till fem grevskap som förläning. I sina egna förläningar hade man rätt att själv stifta lagar och ta upp skatter, men den länsherre som lät sitt folk svälta på grund av för höga skatter skulle omedelbart frântagas sitt län och förklaras 'såsom den uslaste och fredlösaste av varelser'. Ett halvdussin baroner fick under den tid som lagarna fortfarande ägde någon kraft smaka på detta, och med denna lag som stöd avsatte konung Arviden II greve Brandenholts år 58, den enda gång som en greve avsatts av konungen.

Ursprungligen var länen inte ärftliga, utan varje gång som en länsherre dog utsåg hans närmast överordnade en efterträdare. Det var alltså grevarna som utsåg nya baroner, hertigarna som utsåg nya grevar, och konungen själv som utsåg nya hertigar då dessa dog. Av tradition och medkänsla var det dock oftast de avlidnas äldste son som övertog sin faders post, och enligt denna hävdarätt blev förläningarna allt mer ärftliga. Eftersom det även låg i hertigarnas och grevarnas intresse att länen blev ärftliga, struntade dessa efter hand i att välja sina undesåtars efterträdare, och efter år 100 e.O. var det nästan automatiskt att den avlidne vasallens äldste son tog över förvaltarskapet över länet. Om det inte fanns någon äldste son blev istället den äldste dotterns make herre över länet.

Då en ny länsherre korades, skulle han samtidigt svära en ed till sin herre att 'bistå med råd och dåd', vilket innebar att han skulle ställa upp ett visst antal rustade krigare närhelst herren önskade. En baron höll i sitt gods eller borg oftast bara ett fåtal krigare, och varje greve kunde således räkna med att kunna skramla ihop ett tiotal beridna riddare, plus de han höll personligen. En hertig kunde kalla alla sina grevars trupper, vilket

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

tillsammans med hans hustrupper blev mellan 50 och 100 man. Kungen kunde alltså förfoga över närmare 1.000 riddare och eventuella bondeuppbåd och legotrupper. Städerna, som vanligtvis inte höll sig med några riddare, bidrog istället med antingen en viss penningsumma eller ett antal soldater ur stadsvakten då konungen kallade.

Detta var ett system som fungerade väl i teorin, men så småningom, då länen blivit ärftliga och konungen därmed förlorat den direkta kontrollen över dem, började adelsmännen ta sig vissa friheter och blev allt mer självständiga gentemot kronan. Det hände ofta att adelsmännen stred inbördes på grund av privata konflikter, och då riket kom i krig köpte adelsmännen ut sig och svarade på härmönstringen med en pengabörs istället för med trupper då de inte ville lämna sina egna förläningar obevakade. Detta ledde till att bruket av legotrupper ökade, och i takt med detta minskade riddarnas betydelse. Framemot 600-talet kan konungen inte räkna med mer än hälften av rikets tillgängliga riddare vid en härmönstring.

En annan faktor som snabbt kom praktiken att kullkasta teorin bakom detta feodala system, var att länens ärftlighet gjorde att en person genom giftermål kunde bli herre över flera förläningar. Detta ledde till att en baron eller greve helt plötsligt kunde befinna sig i den situationen att han måste bistå bägge parterna i en strid med trupper, eftersom han hade svurit trohet till bägge två! Oftast brukade man dock lösa detta genom att man vid edgången klargjorde i vilken ordning ens lojaliteter stod.

En baron har i stort sett oinskränkt makt i sin egen förläning. Han stiftar själv alla lagar och driver in de av honom fastslagna skatterna. En bonde betalar skatt i jordbruksprodukter värda mellan fem och femton guldmynt per år till sin baron, som dessutom kan ta upp avgifter då bönderna vill använda hans broar, kvarnar, vinpressar, vägar o.s.v., saker som endast baronen har råd att bygga. Skatterna varierar beroende på hur rik bygden är, och man kan vara förvissad om att alla baroner tar upp precis så mycket skatt som det går utan att folket gör uppror.

Av sin årsinkomst skall baronen förse sin greve med en viss andel, antingen i pengar eller in natura. Greven, som även tar upp skatt från sina egna landområden, skall i sin tur försörja sin hertig, som även han har egna landarealer.

Kronomarkerna och markiserna

Konung Valien insåg då han styckade upp sitt rike att han själv inte kunde leva på sina hopsamlade tillgångar allena, och han valde därför ut

vissa speciellt lönsamma baronier som kronomark, vilkas avkastning och skatter skulle tillfalla konungen och finansiera hans verksamhet. Tillsammans uppgick dessa gårdars totala landareal till en femtedel av rikets totala. Skatterna för dessa gods var oftast något lägre än de för de vanliga baronierna, eftersom inte lika många skulle dela på kakan. Valien bestämde dessutom att en baron, för en ganska stor summa pengar, kunde köpa sig fri från sin greve och istället göra sitt baroni till kronomark, där han som markis själv fick bestämma. Detta innebar att han i princip blev sin egen herre, eftersom konungens insyn i markisernas verksamhet inte var lika direkt som grevens i baronens. Å andra sidan tvingas en markis årligen svära konungen trohet och det skall sålunda aldrig vara några tvivel om var han står i händelse av konflikt, men så länge det inte är krig är det klart fördelaktigt att vara markis.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

De fria städerna

Av alla Zorakins nära hundra större städer har ett tjugotal köpt sig fria från sina länsherrar och också blivit ett slags kronomark, lydande under alldeles speciella lagar. De fria städerna är i stort sett självstyrande, även om de officiellt står under konungens jurisdiktion.

Fria städer styrs som regel av ett stadsråd med ett udda antal ledamöter, vanligtvis mellan 11 och 21 stycken. I spetsen sitter borgmästaren, som är konungens ämbetsman. Rådsmedlemmarna sitter på livstid och då någon dör utser det kvarvarande rådet en efterträdare. I rådet brukar vanligtvis representanter från de olika yrkesgrupperna i staden sitta. Korrumption är mycket vanligt. Ofta har varje rådsmedlem speciellt ansvar för en viss del av styret, t. ex. stadsvakten. Han har under sig ett antal män som utför hans order, i fallet med stadsvakten en kapten och ett antal sergeanter. I bontisâternas (stiftens) huvudstäder är bontisâlerna (biskoparna) garanterade en plats i stadsrådet.

Stadsrådets uppgift är att sköta stadens styrelse, att stifta de lagar som behövs, att administrera tullen, stadsvakten, underhåll av offentliga byggnader, försvaret, ge byggnadslov och affärstillstånd, att organisera festligheter o. s. v. Eftersom städernas befolkning till tre fjärdedelar består av hantverkare och köpmän tas skatter upp i form av pengar, inte i jordbruksprodukter som är brukligt på landsbygden. Skatterna på hantverkare och köpmän varierar från stad till stad, men vanligtvis ligger den på mellan tjugo och trettio guldmynt per år. Av detta går ungefär tio guldmynt till kungen, som med dessa inkomster samt inkomsterna från kronomarkerna skall finansiera riket.

Somliga städer har köpts fria av en viss grupp i staden, t. ex. kyrkan eller ett visst hantverkarskrå. Dessa städer är alltså nästan helt dominerade av den gruppen, eftersom nästan alla medlemmar i rådet kommer därifrån. Staden Jonkope i Likermark är sålunda ett välkänt konservativt religiöst centrum, där bontisâlen har mycket stor makt och det är mycket svårt för icke-högreligiösa personer att få näringstillstånd. Staden Baros i Indarrike friköptes år 512 från baronen av Västnikerike av stadens vävar-skrå och har sedan dess blivit ett centrum för tygtillverkning.

De städer som ligger i ett vanligt baroni är organiserade på liknande sätt, men skatterna är något lägre och baronen är automatiskt enväldig borgmästare. Rådet utför bara hans beslut.

Rikets Råd och ständerna

Kungens rådgivande, verkställande och officiellt lagstiftande instanser kallas Rikets Råd och ständerna. Rikets Råd består av fjorton medlemmar plus kungen, och är ansvarigt för att kungens beslut blir verkställda. Varje ledamot i Rådet är ansvarig för sitt specialområde, t. ex. flottan, armén, tullarna, skatteindrivningen, myntslagningen o.s.v. De mäktigaste i Rådet är drotsen, chefen för ständerna (se nedan); kanslern, som är chef för kansliet, som sköter rikets finanser; och marsken, som är ansvarig för armén. Rådet har dessutom rätt att komma med förslag till beslut som konungen skall fatta och skall även agera rådgivare åt konungen. Under vissa perioder då konungarna har varit veliga och svaga har Rådet haft mycket stor makt, medan mer självständiga och handlingskraftiga kungar helt har

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

kört över dem. Kungen har numera ingen skyldighet att lyssna på Rådet.

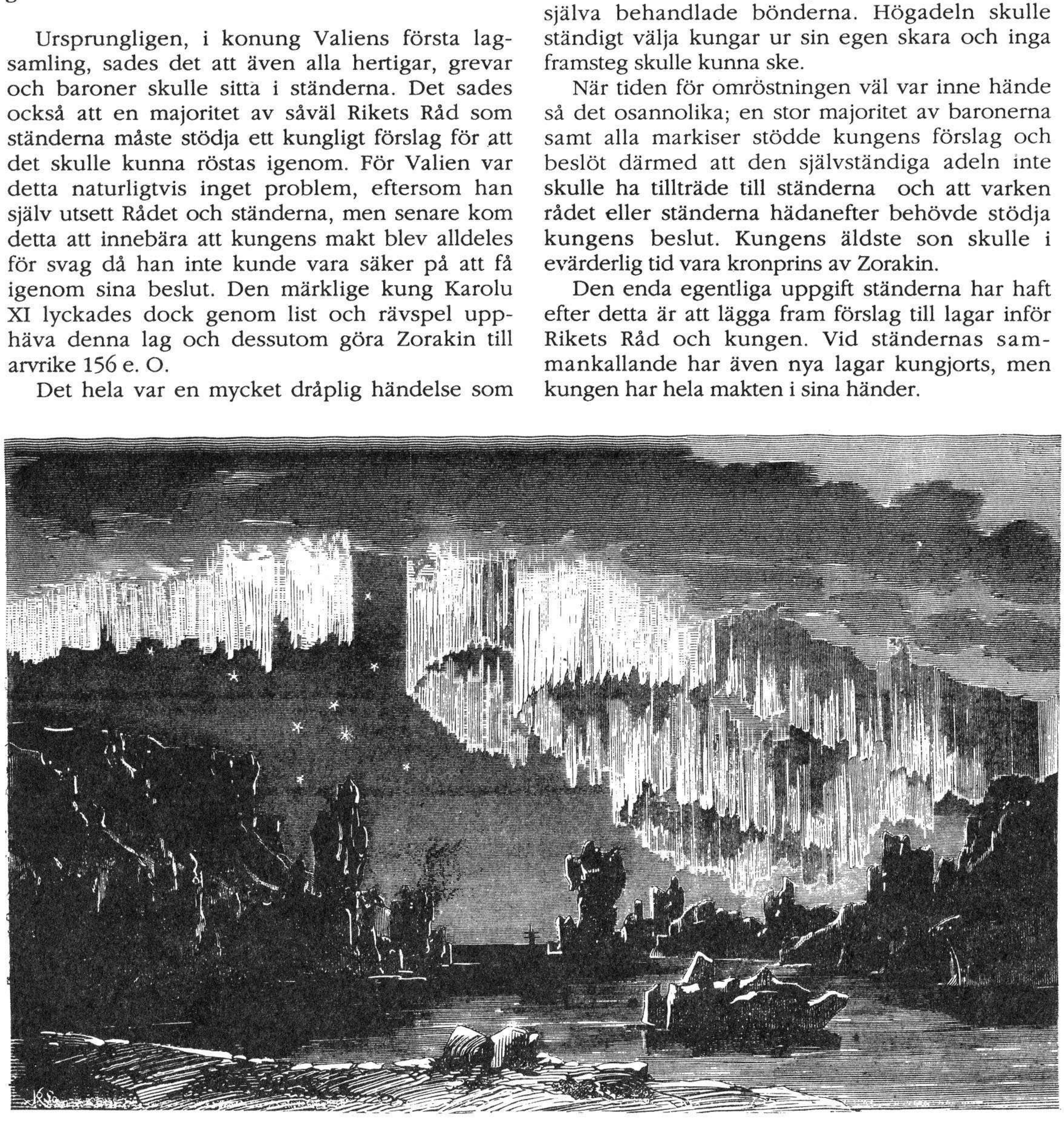
Ständerna är det samordnande organet för alla kungens jordegendomar, d.v.s. såväl kronojord som fria städer. Alla borgmästare och markiser har rätt att sitta i ständerna, som egentligen skall sammankallas en gång per år för att rösta igenom alla beslut som drotsen, de själva eller Rikets Råd lagt fram. Kungliga förslag behöver numera inte röstas igenom i ständerna utan kan godtas i alla fall och därför har man ofta inte brytt sig om att kalla dem till omröstning. Under hela 300-talet t.ex., sammankallades ständerna endast två gånger.

Ursprungligen, i konung Valiens första lagsamling, sades det att även alla hertigar, grevar och baroner skulle sitta i ständerna. Det sades också att en majoritet av såväl Rikets Råd som ständerna måste stödja ett kungligt förslag för att det skulle kunna röstas igenom. För Valien var detta naturligtvis inget problem, eftersom han själv utsett Rådet och ständerna, men senare kom detta att innebära att kungens makt blev alldeles för svag då han inte kunde vara säker på att få igenom sina beslut. Den märklige kung Karolu XI lyckades dock genom list och rävspel upphäva denna lag och dessutom göra Zorakin till arvrike 156 e. O.

Det hela var en mycket dråplig händelse som ingen trodde på på förhand, eftersom den självständiga adeln var i klar majoritet över kungens markiser i ständerna, och det verkade osannolikt att den självständiga adeln skulle rösta bort sig själv ur maktens rum. Rikets Råd hade tidigare på dagen för omröstningen sagt att det skulle följa ständernas beslut och konungen lät då samla alla baroner i riket på slottets borggård. Han höll ett rungande tal, där han i en skräckvision målade upp vad som skulle hända om högadeln, d.v.s. hertigarna och grevarna, skulle sitta kvar vid makten (dessa hade fler röster än de vanliga baronerna i ständerna). Baronerna skulle mista sin makt och behandlas på samma sätt som de själva behandlade bönderna. Högadeln skulle ständigt välja kungar ur sin egen skara och inga framsteg skulle kunna ske.

När tiden för omröstningen väl var inne hände så det osannolika; en stor majoritet av baronerna samt alla markiser stödde kungens förslag och beslöt därmed att den självständiga adeln inte skulle ha tillträde till ständerna och att varken rådet eller ständerna hädanefter behövde stödja kungens beslut. Kungens äldste son skulle i evärderlig tid vara kronprins av Zorakin.

Den enda egentliga uppgift ständerna har haft efter detta är att lägga fram förslag till lagar inför Rikets Råd och kungen. Vid ständernas sammankallande har även nya lagar kungjorts, men kungen har hela makten i sina händer.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KARDIENS STYRELSESKICK

Kardiens styrande klass består uteslutande av echthiska adelsmän. Hur detta kommer sig förklaras i avsnittet om Folkslagen i Kardien. Landet är uppdelat i hertigdömen, grevskap och baronier. Flera baronier tillhör den Lysande Vägens kyrka. Ekenfara är kronoland, d.v.s. en kunglig domän.

Feodalismen i Kardien

Echtherna tog över riksstyret under omständigheter som gjorde att de kunde ställa sina egna villkor och få dem godtagna. Detta gör att adelsklassens makt är betydligt starkare i Kardien än i t. ex. Zorakin. Det första villkoret som echtherna ställde vid maktövertagandet var att endast echthiska män och kvinnor skulle utgöra adeln. Andra medborgare får bara vara präster, borgare och bönder.

För att ytterligare stärka adelns makt bestämdes att äldste sonen odelat skall ärva familjens jordagods. Tanken bakom detta är att egendomarna inte skall bli uppsplittrade på alltför små och alltför många gods, vilket skulle ge en stor men svag adelsklass. Lagen innebär dock att det finns en stor grupp egendomslösa adelsmän som måste söka sin lycka någon annanstans, t.ex. som legosoldater, bröder i riddarordnar eller präster.

Nästa villkor är att varje vasall svär en trohetsed dels till sin feodalherre och dels till kungen själv. Eden till kungen har företräde framför alla andra eder som adelsmannen avlägger. En kardisk adelsman dör som regel hellre än bryter ett löfte. Å andra sidan är ett hedersord lämnat till en hederslös person inte bindande, och med denna regel kan de oftast klara sig undan kniviga situationer.

Det tredje villkoret är att borgar och stadsmurar endast får byggas med konungens godkännande. Detta är en grundläggande lag som gör att även om en köpman, borgare eller en hel stad blir rik och mäktig så är han eller den försvarslös inför adelsmännens trupper. Detta ökar ytterligare adelsmännens makt.

Echtherna håller mycket strikt på sitt ursprung. Det är socialt oacceptabelt för en adelsman att gifta sig utanför echthernas krets, eftersom detta skulle kunna ge individer ur andra folkslag arvsrätt till gods och titlar. Detta har dock lett till en hel del snedsprång, men skulle det hända att en echthisk adelsman får barn med en icke-echth är barnet automatiskt berövat arvsrätt. Det vanliga är att de gör karriär som legosoldater eller inom den kyrkliga världen.

Struktur

Den feodala strukturen i Kardien påminner mycket om den i Zorakin, eftersom detta land fått stå som modell. Överst i den feodala hierarkin står förstås kungen, som styr enväldigt med de tio hertigarna som rådgivare. I princip är alla adelsmän skyldiga att foga sig i kungens beslut.

Under konungen finns tio hertigar med kontroll över varsitt hertigdöme, vardera bestående av mellan två och åtta grevskap. Hertigarna är kungens mest betrodda män och utgör tillsammans Rådet, som skall bistå kungen med goda råd och fungera som länk mellan kungen och adeln.

Under hertigarna finns så grevarna, som i sin tur har ett antal baroner under sig. Baronierna i Kardien är generellt mindre än de i Zorakin och baronerna har också mindre makt.

Fördelningen av marken i Kardien skiljer sig från den i Zorakin. När Kardien splittrades upp i olika provinser gick man nämligen tillväga på ett annorlunda sätt än i grannlandet. Istället för att dela upp hela sin förläning i grevskap så behöll varje hertig lite av sin förläning, ungefär ett grevskap, som egen mark. Detsamma gjorde grevarna, som tog ett bördigt baroni som sitt eget och delade ut de mindre bördiga delarna till underlydande baroner. Som betalning ger vasallerna inte skatt, som i Zorakin, utan enbart rusttjänst. I Zorakin lyder alla bönder under en baron (eller markis), men i Kardien finns bönder som lyder direkt under en hertig eller en greve. Dessa högre adelsmän har ofta fogdar som sköter skatteindrivningen och hovmästare som sköter rättsskipningen, eftersom landområdena är för stora för att styras av en man från ett ställe.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kungen

Den kardiske kungen har mycket stor makt men använder den väldigt sällan. Han har t. ex. befogenhet att tillsätta och avsätta adelsmän som han vill, att stifta lagar och att gå in och döma i alla rättsliga mål utom de kyrkliga. Denna stora makt används dock ytterst sällan eftersom det skulle rubba maktbalansen mellan adeln och kungen.

Echthernas motvilja mot att ha någon utomstående som lägger sig i deras liv och säger vad de skall göra har lett till att adelsmännen alltid fått vara självständiga. Kungen lägger sig sällan i deras ämbetsutövande, men när han väl kallar dem till härmönstring eller driver igenom lagar sluter de upp som en man. En ömsesidig respekt präglar förhållandet kung-adel i Kardien och endast mycket dumdristiga kungar har missbrukat denna respekt genom att fatta onödiga eller idiotiska beslut. Det har oftast slutat med en dolk mellan skulderbladen.

Såväl kungen som adeln är mycket väl medvetna om att adeln lätt skulle kunna ta makten genom en statskupp om de alla hjälpte till, men samtidigt är de medvetna om att kungen lätt kan krossa adeln om den inte håller ihop. Därför ger man och tar man i väl avvägda portioner och försöker därmed behålla denna jämvikt. Kungen får behålla sin stora makt så länge han inte använder den och adelsmännen får behålla sin stora makt så länge de inte sätter sig upp mot kungen.

De städer som köpt sig fria från adelsmännen och fått ett privilegiebrev betalar skatt till kungen och dessa intäkter kombinerat med intäkterna från Ekenfara utgör grunden för kungens rikedom. Dessutom får han in pengar från specialskatter och tullar. Kungens skattkammare är under normala förhållanden minst fem gånger större än den mest förmögne adelsmannens tillgångar (vanligtvis hertigen av Satgherin eller Ridfara).

Ekenfara

Det rika Ekenfara, med bördiga åkrar och blomstrande handel, är kungens personliga domän. Den är inte underställd några vasaller, utan är indelad i drotsmarker (grevskap) och underdrotsmarker (baronier), men drotsarna och underdrotsarna är kungliga ämbetsmän och lyfter kontant lön i vanlig ordning. Drotsämbetena går inte i arv.

Det vanliga är att kungen utser dugliga män ur lågadeln, riddare eller yngre söner i baronfamiljerna, till drotsar för en period om 5-10 år. Den som sköter detta värv väl kan mot slutet räkna med något slags belöning, t. ex. en förläning, ett nytt kungligt ämbete eller en fet pension. Endast echther kan få tillträde till dessa och andra kungliga ämbeten.

Städer

Det finns två slags städer i Kardien. De mindre städerna tillhör en adelsmans område och betalar skatt till honom i vanlig ordning. Dessa städer styrs oftast av en fogde som är adelsmannens ämbetsman.

De fria städerna står självständiga gentemot adeln. Dessa har mot en viss avgift fått köpa sig fria från adelsmannen och därmed fått ett kungligt privilegiebrev, som bland annat säger att de har rätt att bygga stadsmur och ta upp tullar. De fria städerna betalar en fast årlig avgift till kungen och åtnjuter i gengäld hans beskydd.

De fria städerna styrs oftast av ett stadsråd med ett dussin medlemmar, rådmän, tagna ur varje skrå eller gille i staden. De svär alla en trohetsed till konungen inför en domare som agerar som kungens ombud i staden. Detta gör att kungen kan åtala de rådmän som bryter sin ed eller sköter sitt ämbete mycket illa.

Minoritetsfolk

Penterna står utanför det feodala systemet och utgör en autonom provins inom Kardien. Detta var ett av deras villkor för att fredligt godta echthernas styre. Penterna hade aldrig tidigare underkastat sig främmande adelsmän utan alltid hade gjort framgångsrikt motstånd och man kom fram till en kompromiss med echtherna, som gärna ville undvika stridigheter i början av sitt styre.

Penternas stamhövdingar svär en särskild trohetsed till kungen och i gengäld får de rangen och värdigheten av underdrots. Hövdingarna styr sedan sina stammar i enlighet med sina urgamla traditioner. De betalar ingen skatt till några adelsmän, men sänder en årlig tribut till Ekeborg.

Ker-bosh-folket på Antivin är numera så litet och obetydligt att man låter dem leva sitt urgamla liv utan att begära att de underkastar sig eller betalar skatt. De kungliga ämbetsmän som kommit till folket har antingen blivit totalt ignorerade eller bokstavligt talat bortlyfta från stället av de självständiga ker-bosh.

Svartfolken i Antivin och Aidne-bergen underkastar sig ingen makt och myndighet utan lever för sig själva i isolerade kolonier. De är inte särskilt uppskattade av någon och kardiska adelsmän gör då och då försök att att utplåna dem, men de drar sig då upp i bergen och gör envist motstånd. Bergen är deras hemtrakter och de känner oftast varje sten där, så det skall väldigt mycket till för att driva bort dem därifrån, särskilt som de traditionella stridstaktikerna med beridna riddaranfall fungerar mycket illa i den oländiga terrängen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

De älvfolksvarelser som lever i Kardien räknas också som kungens personliga undersåtar men får leva helt i fred. Det rör sig om ett knappt tusental individer och de är helt betydelselösa för landet, vilket förmodligen är orsaken till att de har fått sin särställning.

De halvlängdsfolk som bor i Kardien är en helt vanlig del av den kardiska befolkningen och de delar alla dennas skyldigheter och privilegier, även om de för det mesta håller sig i de fria städerna där de undgår de arroganta adelsmännens förakt.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

GOIANA

Politik

Goiana styrs på det sätt som är typiskt för alvernas folk. Landet befolkas av ett stort antal stammar, vilka lever i skogsbyar byggda bland ekarnas kronor. Varje stam är i stort sett självständig, men beslut som berör hela landet fattas av en vald ledare.

Ledare

Varje stam väljer en hövding som normalt innehar sin post så länge han eller hon är intresserad. När intresset upphör avgår hövdingen och en ny ledare väljs.

Val av landets ledare går till på följande sätt. Alla Goianas hövdingar samlas och väljer en ur sin krets till den främste bland hövdingar, av människor benämnd autark. Normalt brukar en autark härska i kanske ett dussin decennier. Goiana har haft tre autarker sedan staten grundades.

Autarken ansvarar för landets försvar, relationerna till främmande makter, kurirväsendet och liknande spörsmål. Till sin hjälp har autarken flera demiarker, ett slags ministrar. Varje demiark ansvarar för ett särskilt område, en svarar t. ex. för det militära försvaret medan en annan sköter relationerna till andra makter. Alla demiarker utses av autarken och de brukar avgå när landets ledare gör det.

Älvfolken är mycket frihetsälskande till sinnet och statsledningen lägger sig mycket lite i den ensilde medborgarens liv. I gengäld är medborgarna lojala mot varandra och mot sitt land och lyder de påbud överheten kommer med.

Relationer till andra länder

Alverna lever ett isolerat liv i sina skogar och är tämligen ointresserade av vad som sker i den stora världen. Alver är inåtvända varelser vars främsta önskan i livet är att bli så skickliga som möjligt i de ämnen som intresserar dem. Om man lever i ett omtvistat område som Goiana tvingas man dock ha en del förbindelser med omvärlden.

BERGFOLKEN

Förhållandet mellan Goiana och bergsfolken präglas av känslor som sträcker sig från misstänksamhet till rent hat. Alverna anser att svart-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

folken i bergen är plundrande barbarer som vållar omätlig förödelse där de drar fram. Bergsfolken, å andra sidan, åtrår de rika, jungfruliga skogarna i Goiana och ser alverna som själviska varelser. Alverna är så fåtaliga att många bergsfolk anser att det finns livsutrymme för många fler i Goiana.

Svarta Tornets mästare eftertraktar silverlinden, ett träslag som han gärna vill använda till flera experiment. Alverna å sin sida anser att detta vore att befläcka Tevatenus heliga träd. Om alverna får korn på en expedition från Svarta Tornet kommer de att göra sitt yttersta för att förinta den så fort de gör någon som helst skada på deras område.

KARDIEN

Förbindelserna med Kardien är på det hela taget goda. Kardierna har godtagit att Goiana numera är ett självständigt land, helt enkelt därför att kardierna saknar förmåga att återinlemma sin forna provins med riket. Under 530-talets orcherkrig förekom ett viss samarbete mellan kardiska och goianska trupper och kardierna fick tydligt demonstrerat för sig hur väl Enlil Telannen fungerar som alvernas medkämpe. (För mer information om Enlil Talannen, se nedan.)

ZORAKIN

Goianas förbindelser med Zorakin är mycket begränsade eftersom de bägge länderna skiljs åt av Aidnebergen och svartfolken. Staterna har en gemensam fiende i Svarta Tornet och har därför ett vänskapligt förhållande med visst samarbete. Det har hänt att alver eller satyrer har tjänstgjort som spejare i Zorakins armé vid fälttåg i bergen.

SKOGEN I ÖSTER

Snoarskogen sträcker sig långt öster om Firkaxfloden. Denna region saknar silverlind och är därför av mindre intresse för skogsalverna. Det finns enstaka älvfolksbosättningar där, men området bebos huvudsakligen av mänskliga barbarstamar. Dessa barbarer behandlar alverna med vidskeplig rädsla, eftersom alverna besitter ett långt liv och andra märkliga egenskaper. Barbarerna har låtit Goiana vara i fred alltsedan landet uppstod.

Försvaret

Goiana försvaras av en milisarmé. Landet har inga yrkessoldater eller stående förband. Istället är varje vuxen medborgare skyldig att lära sig hantera båge eller spjut och sköld. I händelse av krig mobiliseras sedan dessa av militär-demiarken. Den alviska strategin går ut på gerillakrigföring. Tanken är att alverna skall utnyttja sin överlägsna kännedom om landet och Enlil Talannens krafter för att kunna genomföra överraskande angrepp och på detta sätt beröva fienden viljan att slåss. Det enda sättet att besegra alverna är förmodligen att föröda landet och beröva alverna deras livsuppehälle. I gengäld saknar Goiana offensiv förmåga. Landet kan inte föra krig på fiendens territorium. Detta är en återspegling av alvernas sinnelag, deras ovilja att påtvinga andra folk sin vilja.

Strategin har visat sig effektiv i kampen mot bergens svartfolk. Dessa blir irriterade när de inte kan möta fienden i avgörande slag och skräms av en motståndare som rör sig i landet som en fisk i vattnet och är ogripbar. Enlil Talannen står ju till tjänst med information om de som rör sig i hennes skogar. Alvernas styrkor har därför alltid en god bild av fienden.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Särskilda företeelser

Enlil Talannen — den besjälade skogen

När alvriket bildades gjorde Elidana, den första autarken, en översyn av sitt rike. Hon fann att det var svagt och glest befolkat och att bergsfolken skulle kunna vålla stora skador i regionen. Därför samlade hon alla älvfolk till en gemensam bön till Tevatenu.

År 429 samlades folket till Golena, en bosättning vid havet, och mediterade i många dagar över livets krafter och gudinnans makt. Många föll i djup trans och deras själar vandrade märkliga vägar i både Altor och i andra världar.

En av dem, en man vid namn Telidor, färdades genom djupt mörker och strida vatten i den andliga världen. Någonstans där mötte han en stor och mäktig ande, besläktad med livets kraft, kallad Enlil Talannen. Denna ande hade drivits ut från sitt hem av nekromantiska makter och tvingats ta sin tillflykt till det andliga planet, och hon sökte nu ett nytt hem. Enlil Talannen rådslog ingående med Telidor och det sägs att även Tevatenu uttalade sin vilja i detta rådslag. Alven och anden slöt ett förbund som skulle vara så länge Goiana består. Enlil Talannen skulle ta sin boning i Goianas skogar och tillsammans med alverna skulle hon försvara Moder Jords skapelse mot de förödelsens krafter som fanns i trakten.

Alltsedan den dagen är Goianas skog en gigantisk intelligent varelse som står i ett särskilt förbund med Goianas innevånare. Skogen har många speciella krafter som den kan utnyttja i samspel med Goianas innevånare.

Krafter

Observation: Enlil Talannen har inte de sinnen som en levande varelser besitter, men i gengäld har hon andra. Anden kan se och höra allt som sker i Goianas skogar.

Kommunikation: Enlil Talannen kan kommunicera med alla de som var med vid meditationen i Golena. Kommunikationen tar form av viskande ord som hörs i trädkronornas sus. Kommunikationen är inte förståelig för utomstående; dessa hör bara lövverkets naturliga ljud.

Magi: Enlil Talannen hjälper de animistmagiker som var med vid meditationen. När en sådan animistmagiker skall lägga en besvärjelse halveras den mängd PSY-poäng som förbrukas (avrunda uppåt). Dessutom får magikern +2 på CL.

Återvinning av PSY: Om Enlil Talannen så önskar kan hon låta vilken magiker som helst återvinna förlorade PSY-poäng på hälften av normal tid. Om hon är på dåligt humör kan hon å andra sidan också låta återvinningen ta dubbelt så lång tid som normalt. Detta beror på magikernas uttalade inställning till skogen och alverna som bor där.

Grundegenskaper: Enlil Talannen har grundegenskaper på en nivå som passar en mäktig ande och de är knappast jämförbara med en vanlig människas. Räkna Enlil Talannen som en varelse med hög intelligens och näst intill obegränsad tillgång på PSY. Hon kan inte förhäxas eller förvridas med någon känd magi. Besvärjelsen KONTROLLERA VÄXT har ingen effekt överhuvudtaget i Goiana. Det går inte heller att skada henne fysiskt i någon större utsträckning. I så fall måste man skövla enorma arealer skog.

Väderkontroll: Enlil Talannen har full kontroll över väder och vind i Goiana och låter det regna när det behövs och låter solen skina då alverna så önskar. fientliga arméer får alltid slåss i det för dem allra mest ogynnsamma vädret. Med våldsamma regnväder kan hon stoppa de flesta skogsbränder, men å andra sidan måste hon också avreagera sig då och då genom blixtnedslag.

Järtecken: Enlil Talannen har förmågan att ge järtecken för att på så sätt kunna kommunicera med varelser som inte deltog i meditationen. Dessa består främst i konstiga molnformationer och fenomen på natthimlen och vid några tillfällen har det klart märkts om hon varit på skämtsamt eller dåligt humör.

Silverlindarna

Varför var just Goianas skogar så viktiga att alver fylkades från när och fjärran för att försvara området? Svaret finns i skogens dunkla djup där, insprängt bland ekar och pinje, det märkliga och magiska trädet silverlind växer. Silverlind är ett mycket sällsynt träd som växer på ett mycket begränsat antal platser i Ereb, och Goiana är en av dessa.

Silverlinden skiljer sig från vanliga träd genom att dess bark är silvergrå snarare är brun. I övrigt liknar trädet en vanlig lind till utseendet. Älvfolken anser att silverlinden är en välsignad gåva från deras gudinna Tevatenu (Moder Jord) och de håller därför trädet för heligt. Silverlinden har flera magiska egenskaper.

- Om en alv mediterar i en dunge med silverlindar helas hans skador i en takt av 1 KP per timme och han återvinner förlorad PSY fyra

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

gånger snabbare är normalt. Dessa effekter är helt beroende på Enlil Talannens krafter (se nedan).

- Av löven kan man tillaga en läkande pasta. En dos (10 gram löv) fogar samman kanterna i ett sår på en timme. Öppna sår läker sålunda dubbelt så snabbt som normalt.
- Träet innehåller mycket magisk kraft och är lätt att förtrolla. Det uppskattas därför av magiker som skall göra magiska föremål, och av alkemister som skall göra alkemiska elixir. Magikern får +2 på CL för alla besvärjelser han skall lägga i ett föremål av silverlind.
- Av silverlindens trä kan man göra ypperliga sammansatta bågar som är lätta att hantera (STY-grupp 2).
- Pilar som tillverkas av silverlindsträ och som får lätt behandling av alvernas oilmakare blir mycket hållbara. De kan vässas så att de vållar normal skada utan att behöva förses med pilspetsar av järn. Dessa pilar är naturligtvis mycket eftersökta av magiker.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

NAMN OCH TITLAR

Vanligt folk

et språk som allmänt talas på aidne-halvön är nära besläktat med det gamla jori, och de namn som förekommer på personer och platser har ofta jorisk klang. (Jori motsvaras av svenska, så namn som Styrbjörn, Kettil, Tryggheim och Björne är fullt godtagbara personnamn.) Förutom ett förnamn har så gott som alla människor ett efternamn, oftast ett son- eller dotternamn, t. ex. Vilhjalmsson eller Rikardsdotter. Adelssläkter har dessutom ofta ett släktnamn, t. ex. Natthök, Sparre eller Kafvle. De kan dessutom uppkallas efter den förläning de härskar över, t. ex. hertig Likermark, greve Rydeborg, baron Inskoge eller markis Gilleslätt.

Hantverkare som fått ett fått mästarbrev kallas för Mäster plus förnamn. Även medlemmar av

Ortsnamn

De kartor som finns i detta häfte kan ge exempel på ortsnamn. Titta annars gärna på riktiga kartor. T. ex. i Norrland och på Island, Färöarna och Gotland kan man hitta ortsnamn med lagom fantasifull klang.

Adelsmän

Dubbad till riddare blir man i Zorakin och Kardien efter att ha visat upp osedvanlig duglighet i strid samt ett generellt gott uppförande. Endast en riddare kan dubba en ny riddare, och den som dubbar måste ha rådfrågat minst fem andra riddare innan han kan göra det. Riddartitlar är inte ärftliga, men de går ofta att köpa. Blir man medlem i en riddarorden och lyckas avancera till ridderskapet inom den betraktas man också som fullvärdig riddare.

En riddare tituleras Riddar plus hans förnamn. Om Kristiern Gunnarsson blir dubbad till riddare tituleras han Riddar Kristiern.

En adelsman, dvs en person som innehar en förläning, tituleras med sin adelstitel plus sitt släktnamn eller namnet på hans förläning. Baronen Vivyan Galdersson Höök av Österskogs baroni kan sålunda antingen kallas baron Höök eller baron Österskog. Om man inte känner till namnet på en adelsman eller inte vill upprepa det finns även adelstitlar som kan användas på vem som helst med viss rang.

Kungen och drottningen tituleras Ers Majestät. Prinsar och prinsessor tituleras Ers Kungliga Höghet. En hertig tituleras Ers Nåd eller Ers Hertigliga Höghet. En greve tituleras Ers Grevliga Excellens, och baroner och markiser tituleras kort och gott Ers Excellens. De personer av adlig börd som inte innehar någon av ovanstående titlar kallas i officiella sammanhang alltid Högvälborne.

Om en adelsman dessutom är riddare läggs ofta även titeln Riddar in i namnet. Formuleringar av modell Baron Riddar Bartel eller Hans Excellens Riddar Titus är vanliga. Ofta försöker man lägga in så mycket som möjligt i ett namn.

Övriga hedersbenämningar, t. ex. medlemsskap i ordnar, läggs efter hela namnet.

Adelstitlar såsom hertig, greve, markis och baron ärvs av den äldste sonen. Finns ingen sådan ärvs titeln av äldste dotterns make. Dör en adelsman barnlös ärvs titeln av äldste brorsonen eller äldste brorsdotterns make. Finns ingen sådan heller utser adelsmannens närmste överordnade en efterträdare.

TIDERÄKNING

Det altoriska året är lika långt som det vanliga jordeåret, d.v.s. 365,25 dagar. I Zorakin och Kardien har man övertagit jorernas gamla tideräkningssystem och året delas in i tolv månader om 30 eller 31 dagar. Den andra månaden har vanligtvis 28 dagar, men vart fjärde år läggs en dag till för att hedra den förste joriske kejsaren, Tebertinu. Denne föddes på den tredje månadens första dag, men då den tredje månaden av gammal tradition var olycksmånaden bestämde Tebertinu att en extra dag skulle läggas till den andra månaden, och på detta sätt undvek han att vara född i olycksmånaden.

De tolv månaderna uppkallas enligt gammal jorisk sed efter de tolv tidsgudomarna. Dessa är i ordning Persil, Gyrsag, Fateska, Iskamsi, Misiska, Minde, Melendo, Byrdo, Giren, Taragan, Nusin och Tannan. Då den Lysande Vägen infördes

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

gav man dock månaderna mer neutrala namn, eftersom man inte gärna ville blanda in hedniska sedvänjor i de trognas liv. Månadernas nya namn blev, i ordning, öppningsmånad (öppne), köldmånad (kalte), tömånad (töe), spiramånad (spire), groddmånad (grodde), solemånad (sole), växtemånad (växte), halvårsmånad (halve), skördemånad (skörde), vilemånad (vile), mörkemånad (mörke), Etinsmånad (Etinne). Inom parentes står månadernas folkliga benämningar.

Även dagarnas namn har av kyrkan fått nya namn. De uppkallas efter fem av Odos tidigaste anhängare och den sjunde dagen, vilodagen, uppkallas helt enkelt efter Odo själv. Dagarnas namn är Mundesdag, Tyresdag, Mittvecke, Turesdag, Fridsdag, Larsdag och Odosdag.

Högtider och festligheter

Allmänna högtider som varje år firas i Aidne har alla kyrklig anknytning. Den största årliga festligheten är Soldansen, som firas vid sommarsolståndet då dagen är som allra längst. Vid höstdagjämningen, då dagen och natten är lika långa, infaller den stora Ångerdagen då man ser tillbaka på det år som gått och ångrar sina synder. Vid vintersolståndet firar man solens återkomst med uppsluppna festligheter. Den 24:e Etinsmånad firas Odos födelse med mässor till Odos minne och gåvor till både kyrkan och till varandra. Till minnet av Odos död den 12:e spiramånad fastar man i en vecka och högtiden avslutas med väldiga sorgetåg. Femtiofyra dagar därefter, den 5:e solemånad, hålls en stor fest till åminnelse av Odos återförening med sin fader.

Varje Odosdag är vilodag då inget fysiskt arbete får utföras. Varje helgon har en egen Odosdag uppkallad efter sig, och eftersom alla städer och yrkeskårer har ett eget skyddshelgon så tillkommer en Odosdag om året då man firar helgonet med mässor och fester.

De icke-kyrkliga högtider som firas varje år är också många. Det nya året vakas alltid in med stor förväntan och gamman. Till detta kommer bröllopsfester, skördefester, invigningsfester och jubiléer då man firar att ett nytt skede inletts.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

DAGLIGT LIV I ZORAKIN

Här nedan följer utdrag ur tre helt vanliga människors dagböcker, avsedda att ge spelarna en liten vink om hur en ovanlig dag i dessa människors liv kan gestalta sig.

Jeppes Kyriansson, 43 år, bonde, västra Indar

Klev som vanligt upp vid soluppgången. Det gäller att ta vara på alla dygnets ljusa timmar, även om det innebär att man måste gå upp klockan fyra när herremännen sover. Man slipper åtminstone girigbukarnas hånfulla blickar om man arbetar så tidigt. Mjölkade kon och gav svinen nytt foder. Lade avfallet på gödselstacken bakom ladan. Min kära fru hade bakat ett stort kleddo-bröd av det sista av fjolårets skörd. Vid frukostbordet påpekade Reddike, min präktige tolvårige son, att vi får hungra den närmsta månaden fram till nästa skörd. En mycket korrekt iakttagelse. Hämtade tre ägg från hönsgården och märkte till min fasa att tre hönor blivit stulna under natten.

Beredde mig på en lång resa till landsfiskalen för att anmäla stölden och hann knappt utanför grinden till min enkla gård förrän en ryttare skymtade i fjärran. *'Ryttare som riddare, obehag är bägge'*, som ordspråket säger, så jag störtade in i närmsta buske och väntade. Han gjorde halt vid min förhatlige grannes grind och började läsa upp ett långt meddelande från vår allmänt avskydde baron Lettiker, vilket i korthet sade att skatterna var höjda. Månljust. Hos mig hade de i vilket fall inget att hämta, men jag tryckte vidare i min buske och väntade på att han skulle försvinna. Efter att i en fart som skulle fått en boskapsauktionsutropare att gå och gömma sig ha läst upp samma meddelande framför min grind dundrade han vidare ned längs vägen, och jag kröp fram ur mitt annars ganska bekväma gömställe.

Mötte några Enkla på vägen och hörde deras ilskna rop försvinna i fjärran då jag som vanligt slog dövörat till för deras konstiga predikningar och likgiltigt traskade vidare. Framåt niotiden var jag framme vid fiskalens kontor i byn och framförde mina klagomål för en stängd dörr. Han var 'ute på uppdrag', fastän det kom rök ur skorstenen och kvinnoskratt hördes inifrån. Troligen någon bondpiga som blivit arresterad för 'otukt' och som under natten avtjänat sitt straff i fiskalens säng. På så sätt kan pigan fortsätta arbeta och fiskalen slipper ordna mat åt den häktade.

Anträdde min långa resa hemåt och hittade till min stora förtjusning en börs under en sömndrucken baron-soldat i en buske. För att vara säker på att inte bli förföljd tog jag hans dolk och skar av bältet som höll hans brynjehosor uppe. Han vaknade inte, men för säkerhets skull befriade jag honom från tyngden av hans svärd innan jag lämnade honom.

Börsen innehöll bara sexton guldmynt, till råga på allt Lettikers utspädda guldmynt med sexton uns koppar per skålpund guld. Eftersom jag bara hade hunnit en kilometer utanför byn gick jag tillbaka och köpte min kära hustru några längder tyg och en mjölsäck. Efter att ha spenderat återstoden av börsens innehåll på värdshuset Gyllene bandet lallade jag glad i hägen hemåt. Mjölsäckens tyngd på mina axlar var dock stor, och Gyllene bandets skummande öl hade gjort mig sömnig, så jag beslöt att ta en kort tupplur i skuggan av ett olivträd.

Jag vaknade av något kallt mot min haka och öppnade försiktigt ögonen bara för att stirra rakt upp längs skaftet på ett långspjut. Jag påpekade för ägaren av spjutet att jag höll mitt yviga skägg kärt och bad honom ödmjukast att avlägsna sitt spjut. Först då upptäckte jag att den person som höll spjutet var densamma som den som jag tidigare på dagen befriat från sin börs. Med is i blicken böjde han sig ned och tog ett stadigt tag i mitt skägg och lyfte upp mig på fötter. Den plötsliga smärtan i min ädla haka gjorde mig med ens klarvaken, och jag fick från knästående in en härlig upperçut i hans ädlare delar av kroppen. Tog tillfället i akt och lade benen på ryggen, men jag hade fortfarande så pass mycket sinnesnärvaro att jag hann bryta av hans otäcka spjut.

Endast några svaga stönanden bakifrån vittnade om att den stackars soldaten fortfarande var vid liv, men jag vände mig inte om för att kontrollera den saken utan sprang så långt jag orkade och gömde mig sedan i en lada. Vid mörkrets inbrott vågade jag mig fram ur ladan och märkte i detsamma några diskreta kacklanden från baksidan av huset. Försiktigt smög jag mig fram och kikade in, och vad ser jag, om inte mina egna kära försvunna hönor. Raskt och re-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

solut plockade jag med mig mina små pullor samt en extra som plåster på de sår som min resa inneburit.

Jag var sålunda inte helt tomhänt vid min hemkomst, och hungrig som jag var lät jag min kära hustru plocka och tillaga extrahönan omedelbart, om inte annat som undanskaffande av bevismaterial. Vid middagsbordet blev vi alla mätta och belåtna, och jag hade inte hjärta att förebrå mina söner för att de inte gjort sitt arbete på fälten som jag hade sagt åt dem. Om några veckor skulle det bli mer hektiskt, då skörden skulle tas in och tröskas och malas, men, *'Med skörd kommer fest'* som vi indarer brukar säga.

Nästa morgon då jag tog en närmare titt på mina hönor, såg jag visserligen att jag tagit miste i mörkret. De nya hönorna såg inte ut som de gamla. De hade samma storlek och form, men färgen på fjäderskruden var inte densamma. Nåja, tänkte jag, vem som helst kan väl ta fel, och jag lät därmed saken vara glömd.

Kirstin Bennesdotter, 23 år, smedsfru, Pendon

Orkade inte baka idag, så jag gick ned till torget för att köpa ett bröd och lite frukt. Alla sov fortfarande då jag kom hem. Kokade lite nekker, en brygd på varmt vatten, honung och krossade tepez-blad. Det brukar lindra halsont, och Ellke, yngste sonen, har gnällt hela natten. Lärlingarna började komma in vid sex-tiden och satte igång med att hetta upp ässjan och städa verkstaden. Skickade ner Halfdan, den trevligaste av dem, till hamnen för att köpa lite fisk till middag. Min käre make, Mäster Törnfågel, vaknade med ett buller och ramlade ned för trappan från övervåningen, där vi sover. Efter frukost och några rejäla slängkyssar lugnade han sig och masade sig ut till smedjan för att fortsätta med markis Raims benpansar. De bägge gesällerna kom framåt åtta och började genast klaga på att de hade för mycket att göra under dagen. Törnfågeln vet, men han vill inte ha fler än två gesäller. *"Fler! Ni bägge oduglingar är tillräckligt mycket i vägen!"* brukar han dundra åt dem några gånger i veckan. Om inte skråret krävde två gesäller skulle han förmodligen inte ha någon gesäll alls, och ekonomin skulle braka ihop som ett klenstäd under en storslägga.

Ackompanjerad av ljuden från smedjan, Törnfågelns dova hamrande och den sprödare klangen från gesällernas ringbrynjestäd, tog jag hand om småttingarna och gav dem mat. Halfdan kom tillbaka med en präktig ärging som jag genast lade i saltlag. Upptäckte att kryddorna började ta slut och skickade återigen iväg Halfdan.

Framåt förmiddagen kom markis Raim i egen hög person på besök för att övervaka arbetet. Törnfågeln visade stolt upp lårskenorna och riddaren verkade nöjd. De gjorde upp om priset, och än en gång såg jag prov på min makes dåliga affärssinne. När jag dessutom fick veta att mässingsdekorationer skulle ingå i priset kunde jag knappt hålla mig från att dänga ärgingen i ansiktet på honom. Lade halva handpenningen i kassaburken och skickade iväg Halfdan med resten till slaktaren, som fått vänta alltför länge på betalning.

Lagade lunch till arbetarna, dvs. värmde upp resterna av gårdagens köttstuvning. De åt med god aptit och sköljde ned det hela med tre helstop öl.

Precis efter lunch kom Mäster Åålsten från smedsskrået på besök. Han och Törnfågeln gick in i vedrummet för att prata affärer. Efter tre timmar kom de ut igen, och på Mäster Åålstens vacklande gång och Törnfågelns röda ögon syntes tydligt att de förfriskat sig ordentligt under förhandlingarna. Stolt och med en andedräkt som hade hedrat en drake om man satt en fyrsticka till, berättade Törnfågeln att man planerade att välja in honom i skråets råd. Jag såg på honom med ohöljd misstänksamhet och gratulerade honom med en lamhet som tydligt visade att jag fann det totalt osannolikt att han någonsin skulle komma i allvarlig åtanke för ett sådant förtroendeuppdrag.

Hammarens bankande på städet fortsatte till sextiden på kvällen då inte ens ljuset från den väldiga ugnen räckte för att lysa upp arbetet, och Törnfågeln kom in för att äta kvällsmat. Fest som det var, vi hade ju fått pengar av markisen, beslöt vi att lämna småttingarna i lärlingarnas händer och själva gick vi bort till Mispelbäret, kvarterstavernan, ett känt tillhåll för hantverkare av vår sort. Kvällen förflöt lugnt och Törnfågeln drack målmedvetet ur det ena sjunkna skeppet efter det andra. Ett sjunket skepp är en pendisk specialitet, ett litet glas jägmästerbrygd nedsänkt i en stor ölstånka, Törnfågelns absoluta favorit.

Efter den trettonde stånkan var min dyre make lika full som penningpungen var tom och vi började sakta masa oss hemåt. Det vore lögn att säga att jag själv var helt nykter, men i jämförelse med min käre make var jag som ett urlakat korvfjälster. Komna just utanför vårt hus hörde vi viskande röster inne i gränden där vi brukar slänga soporna, och sekunden därefter såg vi tre män med konstiga huvor över huvudena och varsin träpåk i handen. Min make är en mycket vänlig själ som aldrig gör någon förnär, och eftersom

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

han inte är särskilt liten till växten och tämligen härdad av sitt yrke så väntade jag mig inte något bråk, men då en av de tre männen steg fram och med en röst ynklig som en råttfjärt bad om alla våra pengar kunde han inte behärska sitt raseri.

Den som just öppnat munnen fick den stängd lika snabbt igen av Törnfågelns högernäve, och då han tog tag i skurkens fötter och började snurra runt honom var jag för ett ögonblick rädd att ölet skulle bli min tappre makes fall. Han höll sig dock på fötter och släppte taget om skurkens vrister just då hans huvud närmade sig vår husknut, och med en duns som av en klubbad oxe åkte han huvudstupa in bland avfallet i gränden. Hans kompanjoner, som under tiden gjort tafatta försök att klättra upp på Törnfågelns breda rygg för att stoppa hans framfart, skakades av som asplöv för en höststorm och fick även de smaka på Törnfågelns härdade knogar.

Efter att sålunda ha avklarat de hemska skurkarna klarnade min mans av ölet fördunklade sinne något och vi gick in i vår trygga boning och beslöt att tillbringa natten i grannens hövolm. Vår kära granne säljer halm till rika människor som lägger det på gatan utanför för att minska oväsendet från de järnskodda vagnarnas hjul mot stenläggningen. Vägg i vägg med vårt kök ligger hans varulager, och då vi inte orkar gå uppför trappen för att lägga oss sover vi där. Så även denna natt.

Väcktes av en galande tupp i soluppgången, med håret fullt av halm och min makes kraftiga armar runt min hals. Märkte förskräckt hur vår grannes tak försvunnit och hur hela marken bävade. Satte mig upp och såg till min förskräckelse att hela Pendon försvunnit under natten. Då mitt sinne klarnade upptäckte jag att vi låg i en halmkärra på väg mellan dignande sädesfält mot okänt mål. Lade mig ned och blundade och insåg att vi måste ha somnat i en färdiglastad varutransport. Somnade om för att låta min make ta hand om det hela då han vaknade.

Greve Riddar Merovald Klerke till Trimaris, 38 år,

Riddare av Sammanslutningen för Kungliga Anhängare, Innehavare av Albatrossens orden, Medlem av de Kämpande Tigrarnas orden, Kungliga portens väktare, Klerkeborg.

Väcktes klockan tio av ett fruktansvärt skränande utanför mitt rum. Skickade iväg den unga dam ur baron Antirs följe som följt mig till min kammare efter gårdagens bankett. Hon mumlade något om sin jungfrudom och klängde sig envist fast om min hals. Gav henne ett litet armband som min maka lämnat vid sängkanten och hon lät sig tydligen nöjas med detta.

Kallade på min åsna till kammartjänare och fick vänta flera minuter innan han lyckats fatta att jag behövde hans tjänster. Fick från den otvättade stövelslickaren höra några tafatta, stammande ursäkter för oljuden. Han hade mage att påstå att det var Nisus, en av mina dyrbara melukhiska jakthundar, som stått för oväsendet.

Blev påklädd och fick upp en enkel frukost, bestående av en kyckling, en halv rostbiff, lite rotsaksstuvning, ett stycke gott vitt bröd och en kagge nykärnat smör. Sköljde ner det hela med en kanna starkt, rött vin och ropade på min kära maka, som till min lycka den förlidna aftonen somnat i barnkammaren istället för att komma upp till vår kammare. Gick med henne igenom dagens göromål och bad henne ta fram det kardiska kungavinet till kvällens bankett. Hon gnölade något om en tom pengakista men jag skyndade snabbt ut ur rummet för att slippa hennes enformiga tjat.

Gick ned till mitt arbetsrum för att ta itu med dagens ärenden. En illaluktande bondtölp hade kommit för att klaga på att en av mina knektar hade tagit tre kycklingar från hans hönsgård. Jag lät naturligtvis hänga mannen i tummarna från murkrönet för hans oförskämdhet. Besvarade en begäran från greve Lankel om tjugo soldater genom att bränna brevet. Om han har problem med att krossa jordens maskar på sina egna domäner så är det bara desto bättre för mig. Planerade en jakt med min hovmarskalk och min jaktkapten. Vi beslöt att bjuda in hertig Dreverike, greve Porsmyra, baron Antir, baron Kettilsson och markis Angelmark till den 13:e sole. Drevkarlarna skall ge sig av tre dagar i förväg för att driva in villebrådet i Virpelskogen, och banketten efter jakten skall bestå av 8 eller 14 rätter, beroende på om hertigen kommer eller inte. Min idiot till hovmästare föreslog att vi kunde ordna en tornering i samband med jakten, men jag förklarade vänligt för honom att jag för länge sedan tröttnat på torneringar. Min bakdel värkte vid blotta tanken på en dyst.

Inspekterade med min oduglige vaktkapten, Riddar Merk, borgens försvarsanläggningar och mina trupper. Beslöt att beordra byns smed att komma upp någon dag och feja deras vapen. Merk hade mage att föreslå att en av hans väpnare var redo för riddarslaget, och jag beslöt att själv pröva väpnarens duglighet i strid. Riddar Merk kommer förmodligen att träna upp hans sköldarbete innan han vågar föreslå den unge spolingen en gång till.

Talade med min fogde och beslöt att dagsver-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

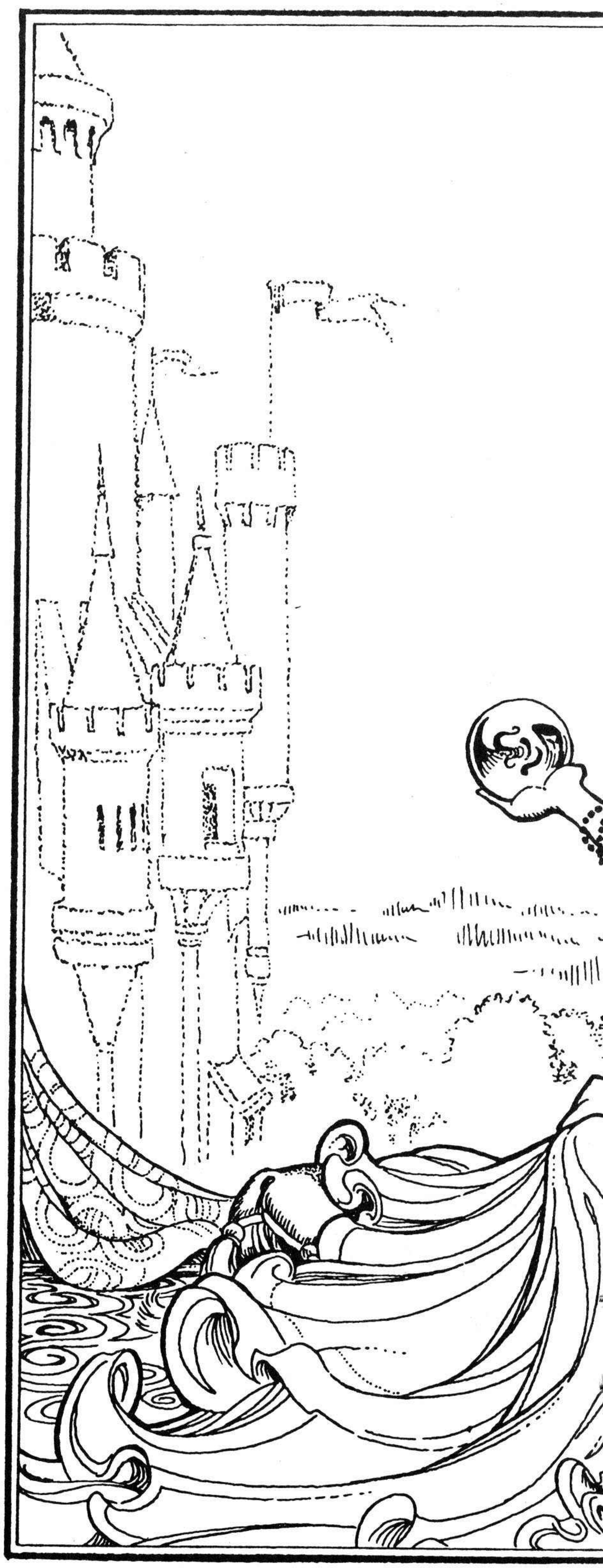
kena den närmaste månaden kommer att vara att förstärka borgens bröstvärn. Beslöt också att skärpa straffen för de bondtölpar som försökt smita ifrån det senaste årets skatt. Gav fogden i uppgift att hämta de som inte betalt fjolårets skatt ännu. Skickade med honom ett dussin soldater, för säkerhets skull.

Då min kammartjänare klädde mig inför kvällens bankett återvände fogden med fyra stycken smutsiga bönder. Ingen av dem visade mig någon som helst respekt, och otvättade och klädda i trasor som de var, var jag nära att omedelbart låta kasta dem i vallgraven. Beslöt att istället låta dem göra obetald handräckning i stallet i sex månader så att de gjorde ett ordentligt handtag istället för att bara lata sig. Då en av dem sade att han hade tre döttrar att försörja drog jag mig till minnes att min kära hustru nämnt något om att kökspersonalen behövde mer hjälp, och jag löste bägge problemen i ett.

Banketten förflöt enligt planerna, men den gycklartrupp som anlänt tidigare under dagen var föga roande. Att de vågade skämma ut mig inför baron Antir var mer än vad jag tålde, så jag förklarade dem fredlösa för kvällen, och alla satte genast igång att överösa dem med tomater och hundspillning. Detta lättade upp stämningen en smula, och det borde samtidigt lära dem att inte visa sig så odugliga en annan gång. Maten räckte gott, men kocken tycktes inte ha haft en bra dag så jag lät istället servera mer vin än vad som var tänkt. Detta är alltid ett bra recept för en lyckad bankett, och så även denna kväll.

Baron Antirs äldste son visade sig vara en trevlig ung man, så framåt kvällen drog jag honom avsides och frågade vad han tyckte om Emelli, min äldsta dotter. Han hade tydligen fått sin bägare fylld alldeles för många gånger under kvällen, och vid min fråga gjorde hans dåliga ölsinne honom så opasslig att han tvingades springa ut några minuter, och jag tog tillfället i akt att peka ut honom för min dotter. Hon gick, något motvilligt tycktes det mig, ut och tog hand om honom, och till min stora glädje och min dotters stora bestörtning slog han armarna om henne och bar henne resolut bort till sitt kvarter. De syntes inte till mer den kvällen, och jag lade på minnet att jag måste diskutera saken med baronen vid tillfälle.

Synen hade dock gjort mig törstig, så jag sade till Ylvaire, den vackraste av de tre döttrarna till den motspänstige bonden, att ta upp en kanna vin till min sovkammare, och gick själv dit i förväg. Då hon anlände såg jag till att dörren blev låst och sände bud till min fru att småttingarna måste ses till särskilt noga under natten...



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

MYNT, MÅTT OCH VIKTER

Mynt

I alla länder runt Aidne finns kungliga myntslagarverk som präglar landets officiella valuta. Alla länder har tre olika myntslag; kopparmynt, silvermynt och guldmynt. Hur mycket dessa är värda i förhållande till varandra varierar beroende på landet.

I Zorakin och Kardien gäller speciella lagar för myntprägling. Kopparmynt och silvermynt får bara präglas av det kungliga myntverket, men guldmynt får präglas av vem som helst. Guldmyntens värde varierar därför kraftigt. De finaste, dvärgadalerna, är värda upp till tjugofem silvermynt vardera, medan vissa gillen och adelsmän låter slå guldmynt med bara två eller tre silvermynts värde. De kungliga zorakiska riksguldalerna är värda tio silverdaler. De kungliga kardiermarken är värda fem kardiska silvermark. Ett trettiotal olika slags guldmynt cirkulerar på Aidne, de flesta präglade av olika adelsmän.

Eftersom ländernas penningsystem varierar kraftigt måste man växla pengar för att kunna använda dem i utlandet. Detta sker hos speciella penningväxlare, som alltid har ett stort lager av de aktuella valutorna hos sig. De tar 10% av den växlade penningsumman som betalning för sina tjänster.

De olika ländernas silvermynt motsvarar alltid 'ett DoD-silvermynt' i alla prislistor. Prislistorna i regelhäftena kan alltså användas som vanligt, men tänk på att räkna om alla priser till silvermynt först. Priserna är desamma i hela Aidne med omnejd, d.v.s. de som står i regelhäftena. En följd av detta är att det är betydligt billigare att handla i Erebos än i Kardien.

Växlingskurser

ZORAKIN

10 koppardaler (kd) = 1 silverdaler (sd); 10 silverdaler = 1 guldriksdaler (grd)

	Kardien	Caddo	Erebos
100 grd	180 kam	83 gd	60 rd
100 sd	90 smk	100 cd	120 sk
100 kd	90 kmk	120 ks	240 ör

KARDIEN

10 kopparmark (kmk) = 1 silvermark (smk); 5 silvermark = 1 kardiermark (kam)

	Zorakin	Caddo	Erebos
100 kam	55 grd	45 gd	33 rd
100 smk	111 sd	111 cd	133 sk
100 kmk	111 kd	133 ks	266 ör

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

CADDO

12 kopparskillingar (ks) = 1 caddodaler (cd); 12 caddodaler = 1 gulddaler (gd)

	Kardien	**Zorakin**	**Erebos**
100 gd	216 kam	120 grd	72 rd
100 cd	90 smk	100 sd	120 sk
100 ks	75 kmk	83 kd	200 ör

EREBOS

20 örtugar (ör) = 1 silverkrona (sk); 20 silverkronor = 1 riksdaler (rd)

	Caddo	**Kardien**	**Zorakin**
100 rd	138 gd	300 kam	167 grd
100 sk	83 cd	75 smk	83 sd
100 ör	50 ks	37 kmk	41 kd

LÄS TABELLERNA SÅ HÄR:

- Först visas hur landets olika myntsorter förhåller sig till varandra. I Caddo går det 12 kopparskillingar på en caddodaler, och det går 20 erebiska silverkronor på en riksdaler.
- Tabellerna visar hur de olika valutorna förhåller sig till varandra. Den första kolumnen visar landets egen valuta. I de följande tre kolumnerna står hur mycket man får omräknat till andra länders valuta. Att mynten inte är lika mycket värda i de olika länderna beror på att de är olika stora och innehåller olika halt av ädelmetaller. Om man tittar i tabellen över växlingskurserna i Zorakin framgår av tabellen att man får 83 caddiska gulddaler (gd) för 100 zorakiska guldriksdaler (grd). För 100 erebiska örtugar får man 37 kardiska koppardaler, eller 41 zorakiska kopparmark.

Exempel: En man vill växla 64 zorakiska guldriksdaler till kardiska silvermarker. Först gör man om dessa till silvermynt, som är vad man egentligen vill ha, och då man tittar i tabellen för Zorakins växlingskurser ser man att 64 zorakiska guldriksdaler motsvarar 640 zorakiska silverdaler. Jämför man med Kardiens kolumn, ser man även att 100 zorakiska sd motsvarar 90 kardiska sm. För 640 sd får man alltså 640 x 0,9 sm, d.v.s. 576 sm, en nätt liten förmögenhet.

Om du tycker att dessa regler är för krångliga eller omständliga kan du strunta i dem.

Mått och vikter

De mått- och viktenheter som används i Aidne skiljer sig från de vi använder i Sverige. De påminner om de som används i dagens USA och Storbritannien, men har förenklats lite. Det ger dock mer stämning att inte använda metersystemet i fantasy-rollspel. De som tycker att systemet som beskrivs här nedan är krångligt kan strunta i det om de vill.

Den grundläggande längdenheten är en aln, dvs 2/3 meter. På en aln går det två fot. En fot är alltså 1/3 meter. På en fot går det tolv tum. En tum är sålunda 2,75 cm. 1.500 alnar utgör en fjärdingsväg, dvs 1.000 meter.

Vikt mäts i skålpund, som motsvarar ungefär ett halvt kilo. På ett skålpund går det två mark om 240 gram. På en mark går det 12 lod. Ett lod är sålunda 20 gram. Ett lod delas upp i tio uns om 2 gram vardera. 10 skålpund är ett lispund. 100 skålpund utgör en centner, d.v.s. 50 kg.

En kanna är grundmåttet för vätskor. En kanna är 2 liter. På en kanna går det fyra kvarter om en halv liter vardera. Två kvarter, en halv kanna, är ett stop. 60 kannor (120 liter) är en tunna. En jungfru är 1/4 kvarter, d.v.s. 12,5 cl.

1 kanna = 2 stop = 4 kvarter = 16 jungfrur
1 skålpund = 2 mark = 24 lod = 240 uns
1 centner = 10 lispund = 100 skålpund
1 aln = 2 fot = 24 tum
1 fjärdingsväg = 1.500 alnar

1 kanna = 2 liter
1 stop = 1 liter
1 kvarter = 0,5 liter
1 jungfru = 12,5 cl

1 centner ≈ 50 kg
1 lispund ≈ 5 kg
1 skålpund ≈ 0,5 kg
1 mark ≈ 250 gram
1 lod = 20 gram
1 uns = 2 gram

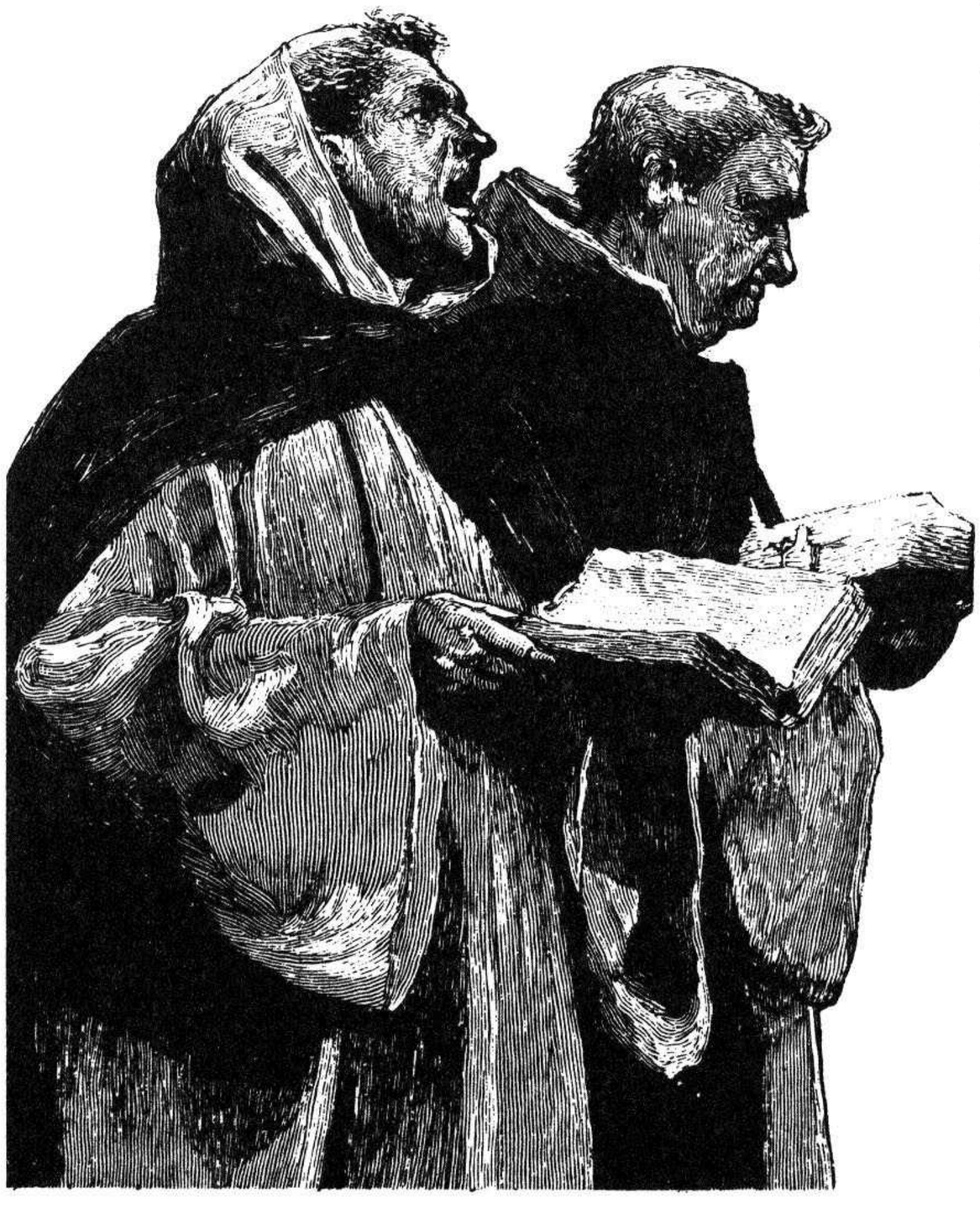
1 fjärdingsväg ≈ 1.000 meter
1 aln ≈ 65 cm
1 fot ≈ 30 cm
1 tum = 2,75 cm

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TIDSLINJE

Konfluxen 599 f.O.

En vacker sommardag år 599 lägger sig den Tredje Konfluxens skugga över kejsardömet Jorpagna.Från träskmarkerna i söder sänker sig ett moln av miljarder köttätande insekter över Ereb, och man räknar med att ungefär hälften av alla dess invånare går åt i denna fruktansvärda katastrof. Zorakins befolkning halveras, och all form av organisation och samhälle raseras. Kardien klarar sig något bättre, troligen på grund av sitt mer avlägsna läge. De allra västligaste delarna klarar sig nästan helt oskadade. Den tid som följer på konfluxen är kaotisk och oorganiserad, och det skall ta nästan 500 år innan nya kungariken uppstår.



Stabiliseringstiden 599-ca 100 f.O.

Sporadiska bosättningar av överlevande jorer och urinvånare i Zorakins kusttrakter och Kardiens inland. Allt fler svartfolk börjar uppträda och bosätter sig i bergen och skogarna. Ingen fast statsbildning finns, utan en anarki med vissa organiseringsförsök råder, främst från echthernas sida i Kardien och Mandelordens i Zorakin. Det mycket utspridda folket i området samlar sig i stammar för att lättare kunna försvara sig mot svartfolk och andra stammar.

599-595 Ett inbördeskrig rasar i Kardien mellan den joriske generalen Jegher och den unga kvinnliga advokaten Dirivin. Slutligen lyckas Valentin Echthe genom en list avbryta striderna.

590 Echthe dör och hans anhängare isolerar sig på Divras udde.

450-talet Legerdierna på Indar börjar lösa upp sina kollektiva jordbruk och bygger egna enskilda gårdar.

401 Mandelorden instiftas av Haakon Mandel. Dess anhängare sysslar främst med historieforskning, och orden är en av de få fungerande organisationer som finns. Orden är till en början religiös, men så småningom överger man allt mer dyrkandet av Ingeril, visdomens gudinna. Man ser sig som spridare av ljus i en mörk tid, och känner ett religiöst kall att sprida sina lärdomar.

367 Lyceet i Pendon grundas av Leon Inergryd, Mandelordens stormästare. Lyceerna är universitet drivna i Mandelordens regi, och så gott som kostnadsfria. Folk från hela Kopparhavet reser till lyceerna i Zorakin för att studera.

340-180 Ständiga gränsfejder mellan kardier och zorakier. En ömsesidig misstro grundläggs mellan de som bor öster och de som bor väster om Stirpaz. Floden är mycket fiskrik och längre upp mot bergen sägs det att man kan vaska guld. Kardien är liksom Zorakin ett stamsamhälle där den starkes rätt råder.

290 ca. Guld upptäcks på södra Grindanu av Mandelordens munkar, som under tvåhundra år i hemlighet lyckas gräva fram en enorm rikedom. Stormästaren Aquahom beslutar av rädsla för plundringar och inflation att den väldiga skatten skall lagras i lyceet tills vidare.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

178 De Trettio Tappras slag i Kardien. Echtherna och pennerna skickar ut sina trettio tappraste kämpar för att göra slut på striderna om rätten till Stirpazfloden. Striden slutar med att alla sextio dör och man beslutar att Stirpaz skall vara neutralt område och att alla skall få använda den men ingen skall få äga den.

154 Mitt på Indar grundas staden Indarsol av legerdierna. Luksilerna, den andra större stammen på Indar, grundar Luksilo med hjälp av dalker från Caddo.

100 ca. Echtherna har lyckats bygga upp ett eget, fungerande samhälle på Divras udde. Samhället bygger till stor del på slavar från Morëlvidyn.

93 Valien Valiensson föds i Framhundra.

Lindskiarnerkrigen 73-55 f.O.

Efter ett antal trakasserier från de zorakiska lindskiarnarnas sida utbryter krig mellan dessa och de omkringboende stammarna, som känner sig hotade av lindskiarnarnas expansionslusta och ąrrogans. Lindskiarnarna är mycket framgångsrika och de massakrerar de oorganiserade grannstammarna en efter en. Stadsstaten Pharynx kommer att lägga nästan hela Grindanu under sig.

69-66 Uppeggade av sina framgångar tågar pharynkerna förstärkta av en skvadron resar söderut och österut. Drällinge faller 68, och året därpå börjar belägringarna av Indarsol och Luksilo. Indarsol erövras, mycket som en följd av att de försvarande caddiska och erebiska legotrupperna inte kan samsas. Staden plundras och bränns.

66 Fred sluts och lindskiarnarna tillerkänns rätt till i stort sett hela norra, västra och mellersta Zorakin. Valien Valiensson, nybliven hövding över pennerna på södra Grindanu söker hjälp hos caddiska köpmän. Upprepade vädjanden om hjälp sänds till Kardien.

63 En grupp på tolv personer lyckas ta sig in i palatset i Pharynx och med en förgiftad dolk dödligt såra B'Della, lindskiarnarnas mest framgångrike general. De tolv ertappas och dör martyrdöden. Pennerna rustar och hyr in caddiska legotrupper mot löfte om att Pharynx skall bli en caddisk koloni.

63-57 Sent på året 63 avtågar en stor armé från Pendon och återerövrar Drällinge. Pharynkerna sviktar, försvagade av den kalla vintern, men till sommaren börjar motattackerna. Ett antal vapenvilor sluts bara för att brytas, och inte förrän på sommaren 57 inleder pennerna under Valien Valiensson sin stora offensiv, med anfall på ett flertal punkter i Indarrike, Likermark, och Slättebo. Offensiven slås tillbaka med stora förluster på bägge sidor, och då pharynkiernas utvilade reserver sätts in ser allt förlorat ut. I samma ögonblick kommer dock sensationella rapporter från nordost att echthernas hövding Vidar Odise har anfallit från Kardien och nu tågar mot lindskiarnarnas huvudstad. Pennerna gör ett sista desperat utfall och lyckas bryta igenom de tvekande pharynkiernas linjer, och efter ytterligare några månaders hårda strider har lindskiarnarna besegrats och Pharynx fallit.

56 Ordningen börjar återvända till Zorakin, som genom krigen allt mer enats till ett rike. En organiserad klappjakt på lindskiarnar tar form och de sista drivs upp i bergen. Förbundet mellan Valien och Vidar sluts, vilket innebär att de bägge länderna Kardien och Zorakin i evärderlig tid skall stötta varandra i nöd. Filtofia delas, och den västra biten skänks till Vidar Odise som tack för sina insatser. Pharynx framtida öde är ännu okänt, men Valien, som slagits av dess stora prakt, är mycket ovillig att lämna staden ifrån sig, trots påtryckningar från Caddo.

Konungatiden 55 f.O.–

55 Konungariket Zorakin utropas vid midsommartid i Pendon. Valien Valiensson blir Kung Valien I. Stora Tinget hålls, där konungen upphöjer sina närmsta män till frälse. Svarta piratankor från Morëlvidyn anfaller på hösten med Caddos hjälp Pendon och Pharynx, i hopp om att det nya och av krig försvagade riket skall ge vika. De tar gruvligt miste, men i hämndlystnad efter att ha blivit ivägdrivna bränner de stora delar av Pendon. En av de magnifika byggnader som förloras i elden är det gamla lyceet.

54 Slottet i Pendon börjar byggas på gamla Klosterudden. Caddo inleder en massiv handelsblockad mot Zorakin, som dock får hjälp av Kardien och barbarerna i Snoarskogarna.

50 Kung Valien skänker ett landområde i mellersta Zorakin till pamperna och lovar att de skall få vara ifred.

46 Skatten i Pendons lyceum upptäcks och man betalar Caddo *Pharynx lösen*, en summa motsvarande tre fulla båtslaster guld. Tvisterna om staden slutar och de bägge länderna etablerar trevande kontakter.

35 En grupp fanatiker tar sig in i den fortfarande glest befolkade staden Pharynx och bränner och skövlar de konstskatter som finns där.

27 f.O. Odo föds i staden Arno på Caddo

0 Odo börjar predika. Echtherna i Kardien tycker sig märka stora likheter mellan Valentin Ech-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

thes och Odos läror och somliga tror till och med att Odo är en reinkarnation av deras forne stamfader. I Zorakin får Vägen ett mycket stort gensvar, främst bland pennerna.

34 e.O. Den Lysande Vägen förbjuder all slavhandel, vilket får många echther att tappa tron till den Lysande Vägen och tror att Odo är en bluffmakare. De lämnar landet och bosätter sig bl. a. i Erebos och Trakorien.

57 I Zorakin avsätts greve Brandenholts av Axelina. Detta är enda gången som den zorakiske konungen använt sin rätt att avsätta vasaller för att de misskött sitt län.

60 I Faltrax utropar en faltrakisk storman vid namn Ovar sig själv till konung Ovar I av Kardien. Echtherna struntar i honom men visar ett visst stöd. Med vapenmakt lyckas Ovar bygga upp ett fungerande rike bestående av Faltraxnäs, Inmark, Goiana och Antivins udde.

60-130 De svarta piratankorna gör upprepade attacker mot Zorakins kuster där de bränner och plundrar. Endast de välbeväpnade caddiska och erebiska handelsfartygen är säkra i farvattnen runt Zorakin.

80 Då kung Ovar av Kardien dör under mystiska omständigheter bestäms det att hans son skall ta över riket. Kungatitelns arvsrätt motiveras hädanefter med sedvanerätten.

100 ca. Zorakins förläningar börjar allt mer bli ärftliga.

107 Mynt börjar präglas i Pendon.

126 En stor här av svartfolk vandrar ned från bergen. Kung Kruxhelm Armstarke hinner inte mönstra sin armé utan endast hertig Miskrun står beredd med ett dussintal riddare då svartfolkens båtburna förtrupper skall segla igenom det kritiska Blotferpasset ned mot hertigdömet Pharynx. För att undvika öppen strid häller man ned brinnande olja på svartfolken, som bränns ihjäl eller drunknar då de tar sin tillflykt i de strida forsarna. Den brinnande oljan driver dock vidare nedströms och sätter halva Grindanu i brand. De övriga hertigarna och kung Kruxhelm blir tämligen förgrymmade och sitter i rådslag i tre veckor medan svartfolkens huvudarmé skövlar sig fram genom Pharynx och fram till Torilskogen, där de relativt oantastade får slå sig ned. Hertig Miskrun försvinner då han i ensamt raseri störtar in i skogen.

Passen i norr är nu oframkomliga på grund av det mörker som sänkt sig under de senaste decennierna.

130 Piraterna från Morëlvidyn anfaller ånyo Pendon, denna gång med list. Under täckmantel som fredliga feliciska handelsmän lyckas över 300 pirater ta sig in i Pendon, där de plundrar och festar i tre dagar innan de slutligen blir så druckna att befolkningen kan slänga dem i vattnet.

Korstågens och fredens tid 130-370

I södra Kardien lyckas exarkerna egga upp den undersysselsatta krigarklassen att ge sig av på korståg. Orsakerna uppges naturligtvis vara religiösa, men det är förmodligen lika mycket för att krigarna skall få utlopp för sin stridslystnad på annat håll och av ekonomiska orsaker.

I Zorakin inleds den stora fredens tid. Stärkta av militära framgångar och en fungerande ordning i riket når man sin blomstring på 300-talet. Nya handelsavtal sluts med Berendia och Caddo, vilka i utbyte mot tyg, salt, och metaller får pälsverk, spannmål och hantverk.

132 Ringmuren runt Pendon börjar byggas och fullbordas efter två år.

154 Då Kleodrik I tillträder Kardiens tron undrar många vartåt det egentligen skall barka. Kleodrik är bara en pojke, barnslig, nyckfull och relativt korkad. Han visar sig bli en riktig tyrann på tronen.

137 Efter en konstig spådom lägger trakoriska krigsfartyg till på Kardiens allra nordligaste spets och grundar där staden Torilia. Kung Klodvig och hertig Ekker av Nordmark försöker förgäves driva iväg dem, men de har kommit för att stanna.

156 Karolu XI driver igenom att Zorakin skall vara ett arvrike och att varken Rikets Råd eller adeln behöver stödja kungens beslut.

168 Kardierna inleder ett massivt fälttåg mot Torilia och belägrar staden i sju år, men eftersom man inte lyckas blockera havsvägarna effektivt mot de mycket snabbare och mer lättmanövrerade trakoriska skeppen så kan staden hålla ut.

174 Den första zorakiska kolonialexpeditionen lämnar Kra. Man grundar kolonier på de obebodda öarna sydväst om Felicien. Öarna visar sig vara mycket användbara, främst p.g.a. hittills oupptäckta kvantiteter av färskvatten. Hakkai blir huvudbas.

196 Det första korståget avseglar från Skapen i Kardien med Efaro som mål. Det officiella syftet är att sprida den Lysande Vägen, men förmodligen drivs man lika mycket av äventyrslusta och girighet. På sommaren 199 når man nyckelpunkten Kwoske och erövrar staden efter sju månaders belägring. 212 ligger hela norra Efaro under korsfararnas kontroll. Caddo och Felicien passar på att dra fördel av den nya marknaden och börjar handla med bl. a. Sombatze.

200-250 Caddo börjar på allvar bygga upp sitt handelsimperium, vilket mycket är Zorakins förtjänst.

219 Det kungliga slottet i Faltrax i Kardien

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

eldhärjas av draken Tallerin. Kronprinsen och de två andra möjliga tronarvingarna dör.

221 Hertig Brand av Darensslätt dräper draken, som den senaste månaden härjat Gladaskogen.

222 Den senile kung Kleodrik II dör utan någon laglig tronarvinge. Hjälten Brand sätts på tronen och den brandiska dynastin börjar.

Den stora schismen
275 e.O.-

Den Lysande Vägens kyrka slits obönhörligt åt två håll och splittras. Stridsfrågan rör magins ställning i världen; dalkerna menar att magin är enbart destruktiv och skall förbjudas, medan man på fastlandet menar att magin är neutral och mycket väl kan användas i goda syften.

275 Det andra korståget avgår från Pendon och Ekeborg. Man riktar in sig på att återta de landområden man förlorat till efarerna men når bara dödlägen. Somliga av korsfararna anser att magi skall användas för att försöka bryta igenom, medan andra är emot. Det är nära att inbördes strider bryter ut, vilket bäddar för den Stora Schismen.

278 Den Stora Schismen. Brytningen mellan den Lysande Vägens kyrka på Caddo och den i Zorakin och Kardien börjar, då man inte kan enas om magins roll i det hela. Dalkerna hävdar att magin är enbart destruktiv och skall förbjudas, medan man på fastlandet menar att magin är neutral. Även handelsförbindelserna blir lidande.

281 Exarkerna i Arno och Ekeborg fördömer varandra. Splittringen är ett faktum.

285 Dalkerna anfaller under förevändning av korståg Morëlvidyn och lyckas upprätta och hålla ett brohuvud, borgen Osahiln.

287 Kardien inleder det tredje korståget mot Morëlvidyn. Män plundrar i några månader men blir slutligen tillbakadrivna. De dalkiska korsfararna håller sig hela tiden passiva, trots att de tillsammans med kardierna skulle kunna besegra piratankorna en gång för alla. Konung Brand Korsfararen och hans trupper stupar då de försvarar en karavan med sårade mot trehundra morëlvidyner. Några kilometer bort står en stor dalkisk styrka och åser blodbadet.

292 På sin myndighetsdag förklarar kung Brand IV av Kardien Caddo krig. Efter några små skärmytslingar till sjöss skickar dalkerna en armada mot fastlandet. Kardierna lyckas framkalla en magisk storm som skingrar skeppen. Konung Brand beordrar trots allas protester att flottan genast skall löpa ut och anfalla Caddo. Invasionen blir en stor framgång och man lyckas inta Sinto och Casso. Dalkerna måste betala ett stort krigsskadestånd. Många dalker flyr undan kriget till Zorakin.

310 På Caddo börjar man bygga katedraler till Odos ära. Fastlandet följer strax efter och en hetsig tävlan uppstår om vem som kan bygga den praktfullaste katedralen.

314 Den Ljusa Handen instiftas av exarken Zegedorn III i Ekeborg.

318 Katedralen i Ekeborg börjar byggas och står fullbordad efter sex år.

320- ca. Losdriverna breder ut sig norrut och penterna flyttar också norrut.

321 Katedralen i Pendon börjar byggas och står fullbordad efter åtta år.

353 Det fjärde och hittills sista korståget går mot Morëlvidyn och blir ett fiasko, främst p.g.a. dålig organisation och inre konflikter.

354 Karl Svärd instiftar Karlsorden.

369 Kardien förlorar sina sista besittningar i Efaro.

370 Zorakin går med i Berendiens krig mot Felicien, vilket visar sig bli ett dråpslag mot rikets handel, eftersom kriget slukar stora summor och felicierna effektivt lyckas blockera Zorakins hamnar. En långvarig ekonomisk uppgång får sitt slut.

381 ca. Illusister börjar anlända till Zorakin och Kardien från Trakorien.

392 Vid sjöslaget vid Selim krossas den zorakiska flottan av felicierna och landets kuster ligger öppna för fienden och pirater, vilka ivrigt börjar plundra.

394 Fred sluts mellan Felicien och Zorakin. Zorakin tvingas avträda sin östliga koloni, ögruppen Hakkai.

Svarta Tornet och Goiana
403 e.O.-

403 Ett oroväckande antal svartfolk börjar uppträda i Aidne-bergen. Hertigarna av Salamora och Inmark i Zorakin och hertigen av Inmark i Kardien har fullt sjå att hålla dem stångna. Svarta Tornet nämns för första gången. Illusisterna förbjuds av exarken Pergon IV.

405-415 Svarta tornets horder förhärjar den kardiska provinsen Goiana och hugger ned dess skogar. Kardien skickar trupper till området, men de tunga ryttarna massakreras i de täta skogarna där svartfolken gömt sig bland träden. Skogens befolkning dödas eller drivs på flykt och den kardiske kungen förlorar i praktiken allt inflytande över området. De skogsalver som lever där

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

kallar på hjälp från sina folkfränder och för att skydda skogen från övergrepp börjar skogsalver flytta till området från när och fjärran. Även en grupp satyrer kommer och gör sig kända som djärva och skickliga krigare.

410 ca. Skogsalver börjar slå sig ned i Goianas skogar norr om Aidnebergen.

424 Skogsalverna i Goiana grundar ett eget rike. Samtidigt avsätts kung Beronrik av Kardien och man vänder sig till echtherna. Dessa reorganiserar Kardien och flyttar huvudstaden från Faltrax till Ekeborg. Man utser sig själva till adel. Den Lysande Vägen införs i norra Kardien.

429 Vid Meditationen i Golena sluts ett förbund mellan skogsanden Enlil Talannen och Goianas folk.

457 Dansakademin i Goiana bildas.

466 Efter upprepade plundringar förklarar Zorakin Morëlvidyn krig. Året efter landstiger en stor här på Morëlvidyns kust, men genom magikern Lodekhiz' insatser blir den rejält krossad.

467 Fred sluts utan några landavträdelser.

496 Gråalver bosätter sig på Achene i Faltraxbukten.

498 Morëlvidynska pirater i farten igen. De anfaller Kardien och tar sig ända fram till Arntuna, ivrigt brännande och plundrande. Då kung Vidar III anländer med sin här flyr ankorna i panik, sånär som på deras hövding Illerest, som utmanar Vidar på envig på liv och död. Striden blir hård, men slutligen lyckas Vidar slå svärdet ur handen på pirathövdingen. I samma ögonblick faller konung Vidar död till marken, genomborrad av en armborstpil från en dold anka. Illerest tar av skam för sina hederslösa undersåtar livet av sig själv med Vidars svärd.

511 Förrymda zorakiska livegna och brottslingar grundar Fristaden, som blir ett nytt centrum för handeln mellan dvärgarna och Caddo.

529 Elidina av Goiana lämnar posten som autark till förmån för satyren Kispi.

536-540 Ett krig rasar mellan bergens orcher och Goianas alver. Orsaken är den stora folkökningen bland bergsstammmarna. Med Svarta Tornets godkännande försöker de etablera sig i Goianas skogar, men efter fem års sporadiskt krig drar de sig besegrade tillbaka.

539 Kispi stupar och efterträds av alvmannen Silon.

546 Uppretade av otaliga anfall från Aidnebergens svartfolk anfaller Zorakin Svarta Tornet.

555 Kriget mot Svarta Tornet slutar utan att några resultat uppnåtts.

591 Styrkor under den zorakiske hertigen Wilfred av Salamora erövrar Fristaden. Målet är att kunna överta den rika handeln mellan dvärgarna och Caddo, men handeln avbryts istället.

Regentlängd — Zorakin

55 f.O-15 f.O.	Valien I Rikesbyggare (93 f.O.-15 f.O.)
15 f.O.-6 e.O.	Girloff (46 f.O.-6 e.O.) Hertig av Pharynx
6 e.O.-12	Arviden Hårdhänte (36 f.O.-12 e.O.) Hertig av Salamora
12-44	Inergrid (34 f.O.-44 e.O) Hertig av Indarrike
44-59	Arviden II (1 e.O.-59) Hertig av Pharynx
59-107	Alexeris (24-107) Hertig av Yttersol
107-110	Valien II Myntslagare (70-110) Hertig av Dreverike
110-148	Kruxhelm Armstarke (74-138) Hertig av Likermark
138-156	Karolu XI (100-156) Hertig av Pharynx
156-183	Karolu XII Arvekonung (125-183) Karolu XI:s äldste son
183-199	Valien III (153-199) Karolu XII:s äldste son
199-227	Arviden III (179-227) Valien III:s äldste son
227-244	Gardigolf Skeppsbyggaren (184-244) Valien III:s andre son
244-270	Borodrik den Krokige (202-270) Gardigolfs äldste son
270-281	Girloff II (230-281) Borodriks äldste son
281-296	Borodrik II (265-296) Girloff II:s äldste son
296-308	Iberiko Bastarden (269-308) Girloff II:s andre son
308-330	Valien IV den Store (270-330) Girloff II:s tredje son
330-375	Valien V (294-375) Valien IV:s äldste son
375-388	Gederion (349-388) Kronprins Valien VI:s äldste son
388-405	Karolu XIII Landsplåga (348-405) Gederions äldste son
405-449	Karolu XIV (370-449) Karolu XIII:s äldste son
449-475	Valien VI (410-475) Karolu XIV:s äldste son
475-520	Ragnvald den Sköne (430-520) Valien VI:s brorson
520-533	Arviden IV Enhand (476-533) Ragnvalds äldste son
533-598	Arviden V Klenmodig (515-598) Arviden IV:s äldste son
598-599	Girloff III (537-599) Arviden V:s äldste son
599-	Valien VII Rättråde (567-) Girloff III:s äldste son

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Regentlängd — Kardien

Ovariska dynastin

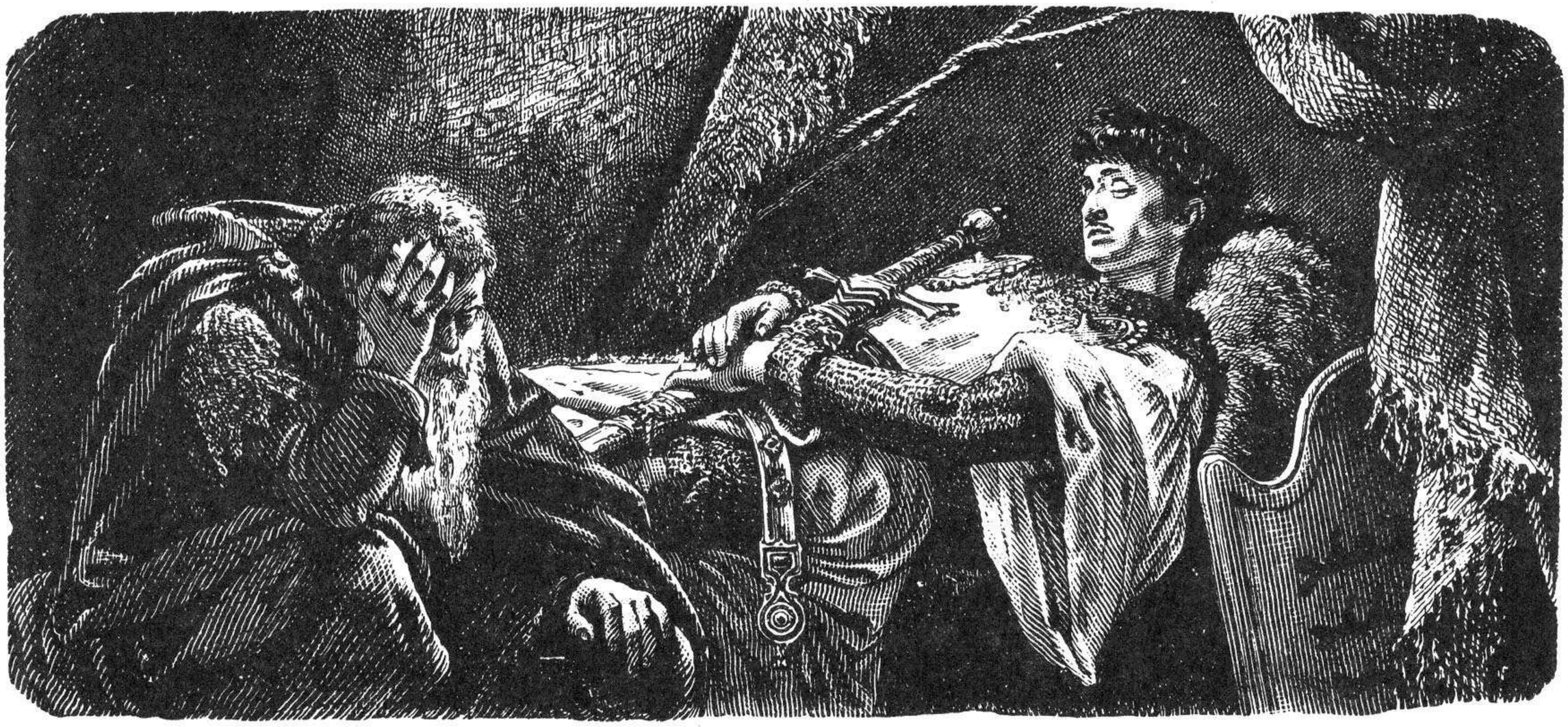
60 e.O.-80	Ovar Förstkonung (34 e.O.-80)
80-93	Gerion (54-93) Ovars äldste son
93-121	Mickel Jägaren (70-121) Gerions ende son
121-132	Klodvig (106-132) Mickels äldste son
132-134	Kossil den Skallige (109-134) Mickels andre son
134-162	Kleodrik Hovnarr (120-162) Mickels tredje son
162-199	Ovar II Enarme (140-199) Kleodriks äldste son
199-222	Kleodrik II (162-222) Ovar II:s äldste son

Brandiska dynastin

222-256	Brand Tallerinsbane (194-256) Hertig av Darensslätt
256-274	Brand II (221-274) Brand I:s äldste son
274-287	Brand III Korsfararen (251-287) Brand II:s äldste son
287-306	Brand IV den Store (275-306) Brand III:s äldste son
306-339	Ovar III (294-339) Brand IV:s äldste son
339-360	Kippin I (320-360) Ovar III:s äldste son
360-404	Kippin II den Milde (341-404) Kippin I:s äldste son
404-424	Beronrik den Gamle (404-491) Kippin II:s äldste son

Echthiska dynastin

424-464	Vidar II Rättråde (400-464) Hövding av echtherna
464-473	Valur (431-473) Vidar II:s äldste son
473-498	Vidar III Ankkuvaren (455-498) Valurs äldste son
498-530	Elfstan Fagerkind (473-530) Vidar III:s äldste son
530-541	Vidar IV (500-541) Elfstans andre son
541-592	Vidar V (523-592) Elfstans tredje son
592-	Vidar VI (550-) Vidar V:s äldste son



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

RELIGION

Den Lysande Vägen

Historia

Ör ungefär sexhundra år sedan föddes en son till en krukmakare i Arno på Caddo. Han fick namnet Odo och fick en ordentlig uppfostran i sin faders yrke. Han tillbringade mycken tid till att vandra omkring i naturen och åt att filosofera och det ansågs allmänt att han var en mycket märklig pojke. När Odo var 27 år gammal kom vändpunkten i hans liv, den uppenbarelse från Etin som manade honom att börja predika om Etin och den Lysande Vägen. Inom några generationer hade Odos nya tankar blivit de fullständigt dominerande runt Kopparhavet. Under sent 100-tal fick den även starkt fäste i Zorakin och Kardien.

År 278 kom så den stora Schismen inom den Lysande Vägens kyrka. Det gällde huruvida utövande av magi var förenligt med Odos läror eller inte. På Caddo hävdade man att all magi var destruktiv och förbjöd dess bruk med stöd av Odos brev till ereberna där han sade att *'I skall icke vränga Etins skapelse, ty då skall den bliva ett bländverk blott'*. På fastlandet menade man dock att all magi var neutral och att dess krafter kan användas antingen i strid mot läran eller i enlighet med den, beroende på magikerns val. Endast nekromantins och möjligen illusionismen 'vrängde Etins skapelse'. År 281 kom den slutgiltiga brytningen då exarkerna i Arno och Ekeborg fördömde varandra som kättare och avfällingar från den Sanna Vägen. Kyrkan splittrades i två konkurrerande organisationer och förlorade i och med detta mycket av sin kraft och framåtanda. Missionen har alltsedan dess inte givit samma resultat som tidigare.

Lära

Odos grundläggande tes var att solguden Etin var den ende sanne Guden och den ende som var värd att dyrka. Andra gudar var endast missuppfattningar av Etin eller lägre andeväsen. Som Odo såg det skall människan i liv och gärningar hylla den barmhärtige Etin och följa hans bud. Etin är allsmäktig och ser allt som sker i världen och då man dör tas ens själ ned till Dödsriket för att dömas för sina gärningar av Etin själv. De som allra bäst tjänat Etin blir helgon och får stanna vid sin skapares sida för att se ut över världen och leva i oändlig lycka. De som syndat allra värst och brutit Etins bud kastas i helvetet där kaos och mörker råder. De som hamnar mittemellan måste genomgå en lång och plågsam rening där de måste gottgöra sina synder innan de slutligen kan få evig ro.

Skapelsen

I begynnelsen svävade Etin i tomrummet och fyllde det med sitt ljus. Han skapade där Altor och gjorde världen till ett hem för levande varelser. De främsta varelserna gjorde han till sin egen avbild och kallade för människor. Genom andra, lägre, gudaväsens ingripanden förändrades somliga människor och nya raser uppstod. Alla naturkrafter och allt liv kommer dock ursprungligen från Etin, då endast Han besitter skapande kraft. Andra väsen som kallar sig Gudar kan bara modifiera och förändra det som Etin har skapat.

Med Odo som redskap uppenbarade Etin sin Lära för världen i syfte att rätta till allt det som hade gått fel bland de intelligenta raserna sedan de skapades. Om de bara följer Läran kommer de att leva ett bättre och mer givande liv än tidigare. Den som litar på Etin och bekänner sig till hans Lära lovas beskydd och möjlighet till frälsning. Målet är ett liv fyllt med respekt för andra varelser och för Läran. En grundtes är att man alltid skall visa andra människor den aktning man själv vill få tillbaka. I Läran ligger också en stark respekt för samhället. Genom att respektera lag och ordning respekterar man också sina medmänniskor.

Buden

Enligt Odo är Lärans grundsten de sex buden:

1. Etin är störst!
2. Missbruka inte Läran!
3. Hedra din familj!
4. Begå icke grymma handlingar!
5. Stjäl icke!
6. Håll ditt ord!

Sedvänjor

Odos ord nedtecknades av hans följeslagare i den Gyllene Boken. Denna skrift och lärda mäns

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

möts strax före gryningen för att äta en ordentlig frukost. Kyrkan bjuder alla fattiga på mat. När solen går upp börjar man dansa en traditionell långdans på helgedomens öppna gård och man håller på tills solen når sin höjdpunkt på himlavalvet. Detta är en ceremoni fylld av av folkets glädje och tacksamhet över att ha fått mottaga Läran.

Skulle det något år slumpa sig så att himlen på dagen för sommarsolståndet är mulen, ses detta som ett tecken på Etins missnöje över de troendes gärningar under det gångna året och alla människor och präster samlas då till en bön som pågår ända tills Etin är blidkad och solen tittar fram igen. Denna bön kan alltså pågå flera dagar med bara korta avbrott för mat och sömn.

Vid höstdagjämningen infaller den stora Ångerdagen, då man ser tillbaka på det år som gått. Envar skall rannsaka sin själ, ångra sina synder och rätta till de fel man begått mot andra. Vid vintersolståndet firar man solens återkomst med glada och livliga fester. Den 24:e dagen i årets sista månad firar man minnet av Odos födelse och man skänker gåvor till kyrkan och till varandra som påminnelse av vad mycket gott Odo givit världen. Till minnet av Odos död den 12:e dagen i årets fjärde månad fastar man i en vecka och avslutar därefter högtiden med väldiga sorgetåg. Femtiofyra dagar därefter hålls en stor fest till åminnelse av Odos återförening med sin fader i himmelriket.

Gudagåvor

Detta avsnitt anknyter till religionsreglerna i Gigant.

Etin kan bland annat skänka sina sändebud följande gudagåvor.

FÖRBANNA ODÖD

Sändebudet kan lägga en förbannelse över en odöd, vilken halverar dess grundegenskaper, förflyttning och färdighetsvärden. Sändebudet måste se den odöde och övervinna dess PSY med sin egen på Motståndstabellen. Förbannelsen varar 1T4+2 dygn. Flera förbannelser lagda över samma odöd har ingen extra effekt.

MAGISKYDD

Sändebudet kan inte förhäxas av någon normal besvärjelse. Däremot påverkas han fortfarande av alla fysiska besvärjelser.

SOLMAKT

Sändebudet kan frammana en starkt lysande energiglob mellan sina händer. Dess ljus är mycket starkt och har samma effekt som solen då det gäller förstening av troll och liknande. Globen drar en poäng PSY per minut från sändebudet. Globen kan även skicka ut BLIXTar mot sändebudets fiender. Dessa drar en PSY-poäng per Effektgrad från sändebudet. Alla dessa PSY-poäng återvinns på sedvanligt sätt.

EXORCISM

Genom att med sin egen PSY övervinna en andes PSY på Motståndstabellen kan sändebudet förvisa anden från världen och skicka den dit den hör hemma. Denna gudagåva kan också på-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

verka gastar på samma sätt som Förbanna odöd kan påverka odöda.

Organisation

Här beskrivs kyrkans organisation i Zorakin och Kardien. Den caddiska organisationen är snarlik men inte identisk.

BASNIVÅ

På gräsrotsnivå är kyrkan organiserad i församlingar som sköter den dagliga kontakten med de troende. Varje församling omfattar alla kyrkomedlemmar inom ett begränsat område och leds av en riark (församlingspräst). Han håller till i ett tempel i församlingens centralort, oftast någon mindre bondby. I församlingstemplet håller riarken regelbundna gudstjänster och mässor där man ber till Etin och undervisas i Läran. Eftersom mässorna alltid hålls på dalkiska är det dock inte så många som förstår något. Antalet gudstjänster beror på församlingsmedlemmarnas antal och fromhet, vanligtvis sker det två till tre gånger i veckan.

Riarken kan inte ägna sig åt kyrkan på heltid utan är ofta anställd som kunglig ämbetsman vid sidan av för att kunna ordna sin försörjning. Riarkerna kan, efter några år i tjänst för en liten summa pengar, köpa sig fria från celibatet och bilda familj för att vara säkra på att kunna livnära sig. Deras ställning går inte automatiskt i arv, utan en riarkson måste först utbilda sig till riark vid ett seminarium och därefter söka tjänsten för att kunna bli det.

LEDNING

Kyrkan leds av exarken i Ekeborg. Denne man har en ställning som motsvarar påvens och han anses som helig och den allra främste uttolkaren av Läran. Vid sin sida har exarken en kuria om sex tots-kerîgasser. Dessa bildar motsvarigheten till en kyrkoregering och är alla ansvariga för olika funktioner inom kyrkan.

Därunder är kyrkan uppdelad enligt hierarkisk modell. Varje land utgör ett kerisât och leds av en kerisgass (motsvarar ärkebiskop). Ett kerisât kan i sin tur vara uppdelat på flera bontisât (stift) under ledning av varsin bontisâl (biskop). Under bontisâlen står sedan församlingarna och församlingsprästerna.

FINANSER

Kyrkan finansieras av kyrkoskatten, som utgör en tiondel av ländernas totala produktion. Denna skatt tas upp samtidigt som skatten till kungen och adeln. Eftersom kyrkan själv och alla dess anställda är befriade från skatt så har den väldigt stora inkomster och mycket få fasta utgifter, vilket leder till att den är *enormt* rik. Detta avspeglas naturligtvis också på de ledande inom kyrkan, som ofta lever i oerhörd lyx. Man kan finansiera katedralbyggen och avlöna hundratals arbetare i flera år i sträck. Ingenting sparas då det gäller att visa upp kyrkans prakt och härlighet. De ursprungliga idealen om askes och fattigdom förglöms totalt och ingen är tillräckligt mäktig för att kunna förändra kyrkan utifrån. En förändring inifrån är utesluten eftersom det bara är de beslutande som förlorar på det.

Detta lyxliv har dock på senare århundraden rubbat förtroendet för den Lysande Vägens kyrka väsentligt och har lett till flera folkliga proteströrelser som den Ljusa Handen (se nedan) har slagit ned snabbt och brutalt. För kättare, d.v.s. de som predikar något annat än den Lysande Vägen, finns det bara ett straff; döden.

Kyrkan äger dessutom stora jordegendomar i de bägge länderna och låter dess ordnar livnära sig på dessa.

DEN LJUSA HANDEN

En av tots-kerîgasserna leder den Ljusa Handen, motsvarigheten till inkvisitionen. Den Ljusa Handen finns inte på Caddo. Den instiftades av exarken Zegedorn III år 314 som redskap för att övervaka Lärans renhet. Ljusa Handens uppdrag är att övervaka kyrkans ämbetsmän och präster och se till att de predikar i överensstämmelse med exarkens uttolkningar av Läran. Den skall också granska och eventuellt döma avvikande trosriktningar och se till så att folket inte leds på villospår av mörka makters förkunnare.

MAKTPOSITION

Kyrkan har en enormt stark ställning i Zorakin och Kardien, främst därför att kungarikenas ledare och adelsmän tillhör dess led. Kyrkan är annars tillräckligt rik och mäktig för att stoppa alla som kritiserar den och denna makt utnyttjar den om det behövs. Kyrkan har en gynnad position när det gäller skatter, tempelbyggen och rätten att äga land.

Det är fastslaget i lag att de två ländernas kungar måste bekänna sig till den Lysande Vägen, men för många härskare har det förmodligen bara varit en läpparnas bekännelse. Exarken räknas dock alltid bland de kungliga rådgivarna och det är få härskare som skulle våga ignorera hans råd fullständigt.

uttolkningar kring den utgör Läran, de tankar och regler som skall styra den Lysande Vägen. Gyllene Boken nedtecknades på dalkiska, det språk som talas på Caddo och därför måste alla kyrkans män ha så stora kunskaper i detta språk att de förstår skriften. De som inte förstår detta språk har ändå fått Bokens innehåll förklarat för sig och alla kan dess innehåll i stora drag utantill.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Envar tänkande varelse är välkommen att följa den Lysande Vägen och att bli medlem i kyrkan. Odo poängterade på sin tid att det skulle vara en mycket grym handling att utestänga någon varelse med själ från att närma sig Etin. Som anhängare av den Lysande Vägen upptas man genom Solceremonin där en präst nedkallar Etins välsignelse över den som nu skall börja vandra den Lysande Vägen.

Den Lysande Vägens symbol är solen. Odo sade att solen var Etins tecken inför världen. Genom solen kanaliserar Etin sin livskraft ut över världen och får den att leva. Därför spelar den en mycket viktig roll inom den Lysande Vägens tankar och riter. Den viktigaste religiösa festen på året är Soldansen, som inträffar vid sommarsolståndet då dagen är som allra längst. Enligt traditionen fick Odo då sin allra första uppenbarelse varvid han började dansa av lycka och glädje. Alltsedan hans tid samlas kyrkans medlemmar i den olika helgedomarna denna dag varje år. Man

Bland folken i gemen bekänner sig nio tiondelar till den Lysande Vägen, även om detta för många bara innebär att de visar sig i kyrkan då och då och att de följer Lärans bud. De enda undersåtar som öppet tillåts utöva andra religioner än den Lysande Vägen är de minoritetsfolk som bodde på halvön innan jorerna anlände. Även Mandelorden är tillåten, eftersom den anses harmlös och tjänar ett gott syfte. Den är dessutom stark utomlands och ofantligt rik och ett förbjudande av den skulle få allvarliga konsekvenser för den internationella handeln.

På Caddo har man en helt annan syn på detta problem. Där är man av gammal hävd religiöst tolerant och även om hetsporrar inom den dalkiska grenen av kyrkan velat få den Lysande Vägen till den enda tillåtna läran har detta aldrig varit genomförbart i praktiken av politiska skäl. De stora delar av befolkningen som hyser andra religiösa övertygelser skulle reagera negativt och allvarligt skada relationerna till andra länder och det politiska läget inom landet.

På fastlandet råder starka motsättningar mellan den Lysande Vägen och Mandelorden, den enda avvikande trosinriktning som är tilllåten. Man ser på världen på helt olika sätt och dyrkar andra gudar. Mandelorden hyllar förnuftet och präglas av stor tolerans och avsaknad av direkt religiös entusiasm. Mandelordens stormästare har successivt förlorat allt mer inflytande hos de bägge ländernas kungar, mestadels beroende på att den Lysande Vägen har ökat i makt.

FÖRHÅLLANDET TILL ANDRA RELIGIONER

Den Lysande Vägen anser sig vara den enda sanna religionen och Etin som den ende sanne guden. Andra religioner har på ett allvarligt sätt

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

missförstått hur det förhåller sig i gudavärlden och deras medlemmar bör tas ur sin villfarelse genom ett aktivt förkunnande av Läran. Hur energiskt detta sker varierar beroende på vilken inställning kyrkans ledare intar. Spridande av Läran med vapen i hand är fullt godtagbart, vilket bl. a. har lett till ett flertal korståg.

ODÖDA OCH MAGI

Enligt Odo är odöda en styggelse och en motbjudande förvriden version av det liv Etin har inympat i världen. Det åligger kyrkans tjänare att förinta de odöda varhelst det är möjligt och därmed ge deras osaliga själar frid. Spöken och gastar anses vara beklagansvärda varelser som inte kunnat få ro efter döden.

Magi har i alla tider varit den stora stötestenen inom den Lysande Vägen. Den ortodoxa trosinriktningen på Caddo hänvisar till Odos brev till ereberna där han sade att *'I skall icke vränga Etins skapelse, ty då skall den bliva ett bländverk blott'*. På Caddo är således alla slag av magi förbjuden, inklusive alkemism. Endast folk med gudagåvor får använda dessa.

På fastlandet hävdar man dock att all magi är neutral och att dess krafter kan användas antingen i strid mot läran (nekromanti och möjligen illusionism) eller i enlighet med den, beroende på magikerns fria val. Det finns vissa förbehåll eftersom somliga besvärjelser räknas som klart stridande mot Odos förkunnelse. Dessa får endast får användas mot otrogna. De är: KONTROLLERA VARELSE (A), BLINDHET (S), EPILEPSI (S), FRUKTAN (S), MÖRKER (E), FÖRBANNA VAPEN (E), MÖRKERVÄG (E), ILLUSION (I) och FATA MORGANA (I). Samtliga nekromantiska besvärjelser är förbjudna, i vilket syfte de än används.

Kätterier

Caddism

Detta innebär att man ansluter sig till den dalkiska ståndpunkten att magi är ogudaktig och destruktiv och måste förbjudas. Alltsedan den stora Schismen så är denna ståndpunkt förbjuden på fastlandet, även om entusiastiska dalkiska missionärer kommer för att predika i det fördolda.

Illusism

Denna irrlära är betydligt mer sällsynt och härstammar från Trakorien. Där finns åtskilliga läror som predikar att världen inte existerar utan att den i själva verket bara är en stor illusion. Det mänskliga medvetandet är bara delar av denna illusion och alla skeenden är helt slumpartade och kaotiska. Man menar att eftersom man tydligen ändå kan uppleva vissa saker som njutbara så kan man ändå ägna sig med liv och lust åt dessa. Stora delar av de 'religiösa' aktiviteterna består av sinnliga njutningar. I evighetens perspektiv spelar det ändå ingen roll vad som händer och vad man gör. Av anhängare av andra religioner anses illusisterna som totalt destruktiva, anarkistiska, kaotiska och oberäkneliga.

Då den okomplicerade och njutningsförordande läran faktiskt fick ett stort antal anhängare i Kardien på 380- och 390-talen såg sig exarken Pergon IV tvungen att i ett dekret år 403 fastslå att detta var en förorening och en förolämpning mot Odos Lära och att den var fullständigt oförenlig med den Lysande Vägens kärna. Alla illusister förvisades omedelbart till Trakorien, där läran har många anhängare.

Alltsedan detta betraktas magiskolan illusionism med misstänksamhet, eftersom flera ledande illusister ägnade sig åt denna form av magi.

De enkla

Denna grupp predikar att Odo aldrig avsåg att en kyrka skulle bildas för att predika hans lära. Varje människa är jämlik inför Etin och sådant som präster och en kyrklig organisation är ett meningslöst hinder för kontakten mellan dyrkare och gud. De enkla är de som står för de mest högljuda protesterna mot kyrkans lyxliv.

De enkla struntar i kyrkan och dess påbud och strävar istället efter att leva strikt i enlighet med vad den Gyllene Boken bjuder. Detta har gjort de enkla mycket suspekta i kyrkans ögon och Ljusa Handen ägnar mycken tid åt att övervaka dem och se till att de inte ställer till med förtret. Många av trosriktningens mer entusiastiska medlemmar har landsförvisats till mer toleranta stater runt Kopparhavet.

Moder jords kult

Älvfolken och penterna längst ute på Faltraxnäs dyrkar Moder Jord, bland alverna kallad Tevatenu och av penterna kallad Khallill.

Moder Jord anses vara källan till allt liv och saknar själv form. Hon är en av Urkrafterna som ger kraft och energi till universum.

Det finns inga stora, praktfulla tempel till Moder Jords ära. Istället dyrkas hon vid ett altare i en lövhydda eller strandgrotta. Där kan en dyrkare meditera och samla sina krafter i lugn och ro. I gryningen håller man en gudstjänst där gudinnan hyllas med sång, dans och poesi.

Tre gånger om året har kulten stora högtider; vårens ankomst, när växterna får sina löv och jorden vaknar efter vinterns dvala; sommarsol-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ståndet, då naturens prunkande grönska är som störst; och höstdagjämningen, när naturen lägger sig till vila efter sommarens manifestationer av prakt och härlighet. Vid dessa högtider samlas dyrkare från när och fjärran vid de platser som är särskilt välsignade av gudinnan. Golena är en sådan plats.

Eftersom Moder Jord är livskraftens gudinna ser hon odöda som ett monstruöst vanhelgande av livet. Att förinta odöda är därför en helig mission inom kulten. Även svartfolken är en del av Moder Jords skapelse, men dessas ansikten har vänts bort från henne av mörkare makter och de har totalt tappat kontakten med henne. Då älvfolken dessutom har en tendens att hellre fria än fälla försöker man in i det längsta undvika att döda svartfolken, men i försvaret av sina egna domäner mot dessa skövlande och hänsynslösa varelser tappar man ofta behärskningen och dödar dem utan urskiljning.

Moder Jord har inget organiserat prästerskap, men hon kan välja ut vissa enskilda individer som budbärare och deras uppdrag är att sköta kulten. Budbärarna skall också vara föredömen och leva ett liv helt i enlighet med gudinnans påbud. Dessa budbärare är klädda helt i grönt, livets färg, och de bär heller inte några föremål av metall. De räknas för det mesta som munkar.

Gudagåvor

Moder Jord kan skänka sina budbärare någon av följande krafter. Gåvorna drar sina krafter ur naturens energiflöden och de kan inte frammanas i områden som är helt döda, vanhelgade av onda makter eller artificiella.

För att aktivera en gudagåva skall budbäraren koncentrera sig en SR och sedan klara ett normalt PSY-slag. Varje försök drar 1 PSY, vilken återvinns på normalt sätt.

JORDENS STYRKA

Budbäraren drar kraft ur jorden och ökar sin STY med 10 under 1T8+8 SR.

SAMMANSMÄLTNING

En orörlig budbärare kan smälta samman med omgivningen och kan inte upptäckas med annat än besvärjelsen VARSEBLIVNING. Effekten varar i 1T4+2 minuter.

FÖRBANNA ODÖD

Budbäraren kan kasta en förbannelse över en odöd så att denne får sina grundegenskaper, färdigheter och förflyttning halverade. För att förbannelsen skall ha någon effekt måste budbäraren se den odöde och övervinna hans PSY med sin egen. Effekten varar i 1T4+2 dygn. Flera förbannelser på samma odöd har ingen extra effekt.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ORDNAR

På Aidne–halvön finns flera munk- och riddarordnar, främst inom den Lysande vägen. Deras uppgift är att sprida sin lära i världen, antingen genom mission eller med svärd i hand, samt att skydda sina anhängare.

Såväl riddare som munkar åtnjuter ett starkt stöd från kyrkan. I församlingarna mottas de som ärade gäster då de kommer. Skulle de råka i trångmål och kyrkan får kännedom om det, försöker den hjälpa på det sätt den kan, dock helst utan våld.

Munkordnar

Munkarna är oftast kringvandrande predikanter som stannar där de finner åhörare eller folk som behöver deras hjälp. De är bundna av ett fattigdoms- och kyskhetslöfte vilket medför att de inte får samla på sig några rikedomar och att de skall hjälpa de fattiga mot orättvisor och förtryck. Detta rimmar ganska illa med den Lysande Vägens kyrka, som är oerhört rik och vars prästerskap ofta lever i ofantlig lyx och flärd.

Andra munkar lever uteslutande i kloster där de ägnar sig åt att be och samla religiösa skrifter.

Mandelorden

HISTORIA

Mandelorden grundades år 401 f.O. av Haakon Mandel, en from man som av en händelse råkat upptäcka ett litet bibliotek från Jorpagnas tid i en ruinhög i Luksilo. Vetgirig som han var samlade han genast en skara likasinnade och började röja upp i biblioteket och byggde upp ett nytt hus.

Böckerna som stod i hyllorna var skrivna på ett gammalt språk och det tog ett tag innan man lärde sig det ordentligt, men när det väl var gjort var det som om en ny värld öppnat sig. Böckerna beskrev tiden innan konfluxen, berättade alla de gamla sagorna och sägnerna och visade hur man en gång i tiden hade levt. En tjock lunta i guldbelagt skinnband var en bönebok tillägnad Ingeril, en visdomsgudinna som beskyddade de som sökte Kunskapen i hennes namn.

Efter att ha slukat vad biblioteket hade att bjuda spred man sig i små grupper för att samla fler lärjungar och inhämta mer kunskap. Man ser det som sitt kall att dels finna kunskap, dels att ge kunskap. En ordensbroders liv går alltså ut på både forskning och undervisning.

År 367 f.O. grundades lyceet i Pendon och det blev snabbt ett populärt mål för vetgiriga män från Kopparhavets alla hörn. Man byggde fler lyceer och under sin storhetstid på 200-talet f.O. hade man ett tjugotal runt om i Zorakin. Man utgjorde därmed den enda fasta organisationen i hela området. Efter denna blomstring på 100- och 200-talen föll orden i glömska något, men Pendons lyceum finns ännu kvar, om än inte i sin ursprungliga form. Orden har ungefär 3.000 aktiva anhängare, men de studenter som blivit noviser vid ordens lyceer är betydligt fler.

LÄRA

Haakons anhängare, som mestadels var excentriska äldre herrar och utstötta, följde genast Ingerils kall och blev troende. Haakon lär att endast genom att studera de gamla skrifterna kan man få full insikt i världens flöden, och då man får det är man ett med Ingeril och har inget att frukta. Endast kunskapen kan skänka verklig Lycka. Sinnliga njutningar kan inte ge någon beständig lycka eftersom man tröttnar på dem om man får för mycket av dem, men Kunskapen är outtömlig, oändlig och outgrundlig. Estetiska upplevelser är obeständiga, medan Lärdomen och Kunskapen alltid skall bestå. Man ser sig som spridare av ljus i en mörk tid, och alla som inte tror på Ingerils läror anses vara oupplysta. Mission är givetvis en viktig del av Mandelordens aktivitet, men man inser också att det skulle vara absurt om alla blev försoffade forskare.

ORDEN

För att kunna organisera sin undervisning grundade man lyceer där lärjungarna kunde samlas för att ta del av de Lärdes kunskaper. Ordens anhängare delas upp i två grupper; *noviser* och *Lärde*. De tidigare befinner sig ännu så länge på forskningsstadiet, medan de senare har passerat detta och kan ägna sig åt att lära ut i förvissning om att de är frälsta.

Noviserna sköter allt fysiskt arbete i lyceerna och försörjer de Lärde. Orden får pengar genom blygsamma inträdesavgifter och frivilliga donationer, men man försöker i största möjliga mån vara självförsörjande.

2:a Orden till Odos minne

År 112 e.O. samlades den Lysande Vägens kuria för att diskutera vad som kunde göras för att sprida Odos läror än mer. Man beslöt att instifta 2:a Orden till Odos minne, i folkmun Odo-orden. Dess uppgift skulle vara att grunda kloster runt om Kopparhavet för att utifrån dessa börja missionera. De skulle dessutom samla information

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

om de områden de levde i och undervisa alla som ville bli undervisade i Odos läror i sina kloster. Det lät bra och man beordrade ett stort antal anhängare att ge sig av under ledning av några bontisåler. Det strorslagna projektet blev dock ett misslyckande. Man hade underskattat de kringboende folkens självständighet och överallt utom på Aidne och Caddo drevs munkarna iväg.

Orden kom därmed att fylla samma funktion som Mandelorden, dvs man undervisade och forskade, men till skillnad från mandelbröderna avlade man de traditionella klosterlöftena för att bättre kunna hedra Odo och ägna sig åt sitt arbete. Odobröderna tog trots flera förbud kontakt med mandelbröderna och man lärde mycket av varandra.

Odo-orden var från början direkt underställd exarken men då projektet misslyckades drog han sin hand ifrån Odobröderna och beordrade dem att återgå till sina tidigare sysslor, vilket man dock inte gjorde. Orden kom att bli helt självständig och utgör den enda rent ortodoxa inriktningen inom den Lysande Vägen. Man håller mycket hårt på sina klosterlöften om fattigdom, lydnad och celibat, och kritiserar de som inte gör det.

Riddarordnar

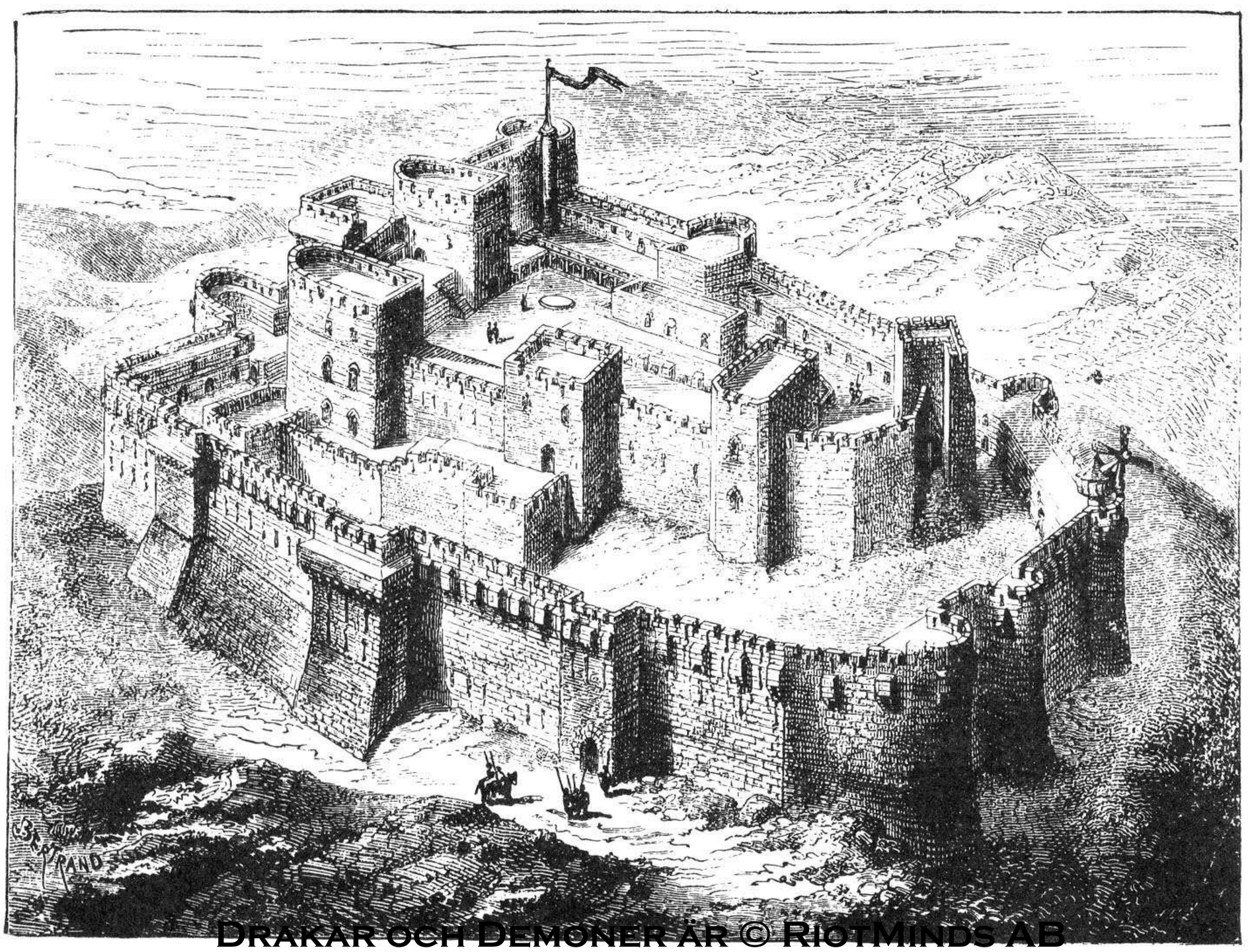
Riddarordnarna är den Lysande Vägens krigiska gren. De har tagit som sin uppgift att vårda sjuka, skydda pilgrimer, att bekämpa ett visst folk eller en viss religion, att samla på sig stora rikedomar, eller att bara fungera som en legostyrka. Många ordnar har både kloster/borgverksamhet och en 'verksamhet i fält', d.v.s. att ordensbröderna inte nödvändigtvis behöver tjäna i ett kloster komplex, utan lika gärna kan försöka ordens mål i mindre grupper eller på eg .d. En ordens främsta funktion är oftast ; .rt fungera som ett socialt skyddsnät och .st- rerande organisation för en grupp likasin

Nya riddare i ordnarna sänds ofta ut .ind- re uppdrag i världen för att lära känna den. De uppmanas då att söka upp ondskan, förtrycket och grymheten och göra vad de kan för att bekämpa den, antingen med fredliga medel eller med svärd i hand. Precis som munkarna är riddarna bundna av fattigdoms- och lydnadslöften, men de har rätt att skaffa sig så god utrustning som krävs. De skatter som faller dem i händerna skall antingen förstöras eller tillfalla kyrkan. De ideal som riddarna har som sitt rättesnöre liknar i mycket de traditionella riddaridealen; höviskhet, heder, ärlighet, rättvisa o.s.v.

De ordnar som nämns här nedan är de största riddarordnarna. Mindre ordnar och undergrupper inom de nämnda förekommer. SL skall känna sig fri att skapa egna riddarordnar om han så vill och kan då använda beskrivningarna nedan som modell.

Riddarna är ofta bundna av en mängd regler, t. ex. att aldrig använda sig av magi, att alltid bära sin ordens färger i strid, att aldrig bruka alkohol, att inte spela hasardspel, att betala hälften av allt krigsbyte till orden, att aldrig neka till en utmaning i en ärlig duell, att alltid komma då orden kallar, att alltid visa barmhärtighet mot motståndare som sträcker vapen, osv. Straffen för överträdeler varierar från bötesstraff till uteslutning ur orden.

Förmåner som ofta ankommer alla ordens-



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

bröder är fri kost och logi i ordens institutioner och på vissa värdshus, skattebefrielse då man är i ordens tjänst, tullfrihet, frihet att endast kunna dömas av orden istället för av det vanliga rättsväsendet, rätt att bära vapen, sänkta avgifter vid broar, färjor, badstugor, bibliotek, avgiftsbelagda vägar, mm, gratis tjänster hos vissa hantverkare, t. ex. smeder och allt vad SL kan hitta på.

Typiska förpliktelser som alla riddare lider av är att regelbundet behöva tjäna i någon av ordens borgar (om man vanligtvis har tjänst i fält), att närvara vid vissa regelbundna möten, att betala en viss del av all inkomst till ordens skattmästare, osv. Mer krävande förpliktelser kan t. ex. vara fattigdomslöften, celibat, nykterhet (i tjänst eller alltid), offer eller ceremonier vid särskilda tillfällen (allt från fem gånger om dagen till någon gång om året), tjänsteplikt i kloster eller i sjukstugor, mm.

En klar fördel med att vara medlem av en orden är den säkerhet som detta innebär. Man själv vet (och alla andra vet) att man har ett stort antal 'bröder' som hjälper till vid dispyter. Den som rånar eller förolämpar en ordensmedlem vet att han inte kommer undan rättvisan. En orden innebär också en social trygghet: man har alltid minst ett 'hem' dit man kan ta sin tillflykt. Som medlem i en internationell orden behöver man aldrig ha problem med språk, valuta, lagar, förordningar, m.m., då man alltid kan få hjälp av utländska ordensbröder.

Solriddarna

Solriddarna utgör den Lysande Vägens egen officiella krigarorden och grundades i Ekeborg då den Stora schismen började. Endast kardier och zorakier av adlig härkomst har rätt att inträda i orden. Solriddarnas främsta funktion är som kyrkliga trupper som skall skydda kyrkan och dess helgedomar. Man är den överlägset största orden i området och har aldrig haft några problem att rekrytera medlemmar.

Liksom hos det högre prästerskapet inom den Lysande Vägen följs inte solriddarnas löften om celibat och fattigdom slaviskt, främst eftersom dess medlemmar är adelsmän vana vid ett flärdfullt och bekymmerslöst leverne. Endast de som utnyttjar de privilegier som deras ridderskap för med sig på ett sånt sätt att någon klagar, löper risk att straffas.

Solriddare är oftast organiserade i kompanier stationerade runt om i länderna. Man har inga krigare på andra sidan Kopparhavet, utan denna tunga börda har helt lämnats över till de övriga riddarordnarna. Kompanierna består av mellan 50 och 100 riddare med en eller två väpnare vardera. Vid inträdet i orden blir man automatiskt väpnare och det har ofta blivit konflikter då väpnare av hög härkomst tvingas tjäna en riddare av lägre börd. Vid inträdet betalar man en ganska stor summa pengar, omkring 1.000 silvermynt, men då behöver man å andra sidan inte bekymra sig om mat och husrum för resten av sitt liv; det sörjer kyrkan för. Solriddarnas borgar fungerar ofta som kloster, d.v.s. man anställer lekmän från orten för att bruka borgens jord och svara för dess försörjning.

Solorden styrs av exarken i Ekeborg och bontisâlerna. En prior utgör motsvarigheten till en överste som ansvarar för ett kompani och till sin hjälp har priorn en kapten för var tionde riddare. Solriddarna är oftast mycket disciplinerade i strid och utgör tillsammans med S:t Justins orden en av de allra starkaste trupperna kring Kopparhavet. Så gott som alla riddare och väpnare har en eller två stridshingstar vardera och strider huvudsakligen med lans och svärd från hästryggen, men de är även tränade att använda pikar och närstridsvapen till fots.

Solriddarna bär svarta mantlar och vapenrockar med en gyllene sol antingen på bröstet eller i övre högra hörnet över hjärtat. Ridderskapet bär vita bälten och sporrar och kaptenerna utmärks genom sina svarta hjälmplymer och gyllene halskedjor. Priorerna bär dessutom en guldbrosch på bröstet. Alla vapen och rustningar tillåts. Solriddarna uppvisar ofta en arrogant attityd gentemot de andra riddarordnarna och man känner ett brinnande hat mot S:t Justins orden. Solorden har sammanlagt ungefär 1.500 riddare och 2.500 väpnare.

S:t Justins orden

Justin från Metera var en fattig skomakarlärling då han år 233 e.O. kallades upp till exarken i Arno för att dömas för brott mot kyrkofriden. Han hade av en händelse funnit ett svärd i en krypta i kyrkan i Arno och skulle nu dömas för störande av griftefriden och överträdelse av vapenförbudet i alla kyrkor. Då exarken fick se det svärd som Justin hade funnit och fick höra den skräckslagne lärlingens berättelse släpptes han dock omedelbart fri.

Justin hade i en dröm fått veta var svärdet fanns och sedan känt en oemotståndlig dragning att bryta sig in i kryptan och hämta det, trots att han visste att han skulle dömas till döden. Då han som i trans öppnade kryptan hade han hört en ständig röst i sitt inre: *"Etin är med Dig!"*. Exarken trodde utan omsvep på hans berättelse, lät döpa Justin och gjorde honom till härförare för Solriddarna i Arno.

Det svärd som skomakarlärlingen Justin från Metera hade funnit var Odos eget.

Justin blev mycket framgångsrik och lyckades så gott som på egen hand avvärja flera piratan-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

grepp mot Arno. Svärdet, som bar namnet Gawalot, var hans ständige följeslagare och den direkta orsaken till att han klarade sig igenom den ena faran efter den andra. Då Justin dog av ålder år 274 begravdes han samman med sitt svärd och förklarades som helgon. Året efter avgick det första korståget och många följde med bara för att hedra Justins minne. Han hade visat sig vara en hård men rättvis man, ett sant föredöme för alla riddare och lekmän.

Då den Stora schismen började splittrades Solriddarna och den caddiska grenen tog namnet S:t Justins orden, vilket upprörde kardierna och zorakerna till ursinne. Den Lysande vägens populäraste helgon hade själv använt sig av ett magiskt svärd och skulle sålunda helt klart ha stått på fastlands-sidan. Dalkerna menade att svärdet var heligt och inte magiskt och Schismen vidgades ännu mer.

S:t Justins riddare är en direkt motsvarighet till solriddarna på fastlandet men har behållit Justins ideal i betydligt större utsträckning än solriddarna har gjort. Disciplinen är oerhört sträng och även de minsta brott mot Justins förkunnelser bestraffas. I strid är man fruktansvärda krigare som kan krossa i princip allt motstånd.

Liksom Solriddarna bedriver man ingen korsfararverksamhet utan fungerar bara som kyrkans eget skydd mot invasioner. Det har dock hänt att man har kallats in i krigen mot Erebos. Sin *mission*, som utgörs av en ett eller två år lång expedition på fastlandet i syfte att vinna erfarenhet och att härdas, tillbringar de oftast i Felicien och trakterna kring Grynnerbergen och i de vidsträckta skogarna norr därom.

S:t Justins riddare bär purpurfärgade mantlar och vapenrockar med en gyllene vågskål och ett gyllene svärd på. Ridderskapet bär vita bälten och sporrar, kaptenerna bär en enkel guldkedja runt halsen och priorerna bär vita mantlar med ordens vapen på höger sida. Alla vapen och rustningar tillåts, men eftersom man huvudsakligen slåss till fots föredrar man lätta rustningar. Svärdet är ett av naturliga skäl favoriserat vapen. Ordens specialitet är att slå tillbaka kavallerian-grepp och man återgäldar solriddarnas brinnande hat med samma mynt. Ordens mycket stränga disciplin och effektivitet gör dem till osedvanligt skickliga krigare. S:t Justins orden har sammanlagt ungefär 1.000 riddare med en eller två väpnare vardera.

S:t Williams orden

Under det andra korståget, som gick mot Efaro år 275 e.O., medföljde en krigare som hette William Korp. Han var son till Hertigen av Likermark och hade redan som ung upplevt syner som manade honom att gripa till vapen i Odos tjänst. Då han var 23 år medföljde han korsfararna mot Efaro och gjorde sig snabbt känd som en tursam och skicklig krigare och mer än en gång inträffade händelser i hans omgivning som uppfattades som mirakler.

Då han togs tillfånga i det hopplösa försvaret av borgen Akra brändes han på bål av de vildsinta anfallarna. Just i detta ögonblick uppenbarades en månskära på himlen trots att det var mitt på ljusa dagen. Fienderna tog detta som ett dåligt omen och flydde i panik och borgen kunde därmed räddas. Williams anhängare grundade till hans åminnelse S:t Williams orden och tog till sin uppgift att beskydda, härbärgera och vårda pilgrimer och handelsresande som färdas till Akra, som kom att betraktas som en viktig helgedom. Man ber ofta till S:t William i hopp om att han skall beskydda dem.

S:t Williams Orden är ganska liten och förfogar förutom över borgen i Akra endast över två andra borgar, en i samma område och en vid ett annat av de ställen där S:t William upplevde ett av sina mirakler. Orden styrs av en stormästare och ett råd bestående av sex av de mest erfarna kämparna. Dessa bär titeln prior, och tillsammans fungerar de som kommendanter på de tre borgarna. Ridderskapet består av sammanlagt 75 erfarna krigare med två väpnare var. Resten av styrkorna utgörs av 45 sergeanter, 225 armborstskyttar och 225 fotsoldater, fördelade ganska jämnt på de tre borgarna, plus ytterligare 60 armborstskyttar och 15 sergeanter på ordens tre fartyg (se nedan).

S:t Williams Orden har inga riddare i fält, utan alla bröder tjänstgör vid ordens tre fasta anläggningar som läkare, munkar och krigare, eller ombord på något av de tre fartygen. Riddarna har av ekonomiska skäl bara en stridshingst var, och dessa är i ganska dålig kondition på grund av bris-ten på foder och motion.

Borgen Akra ligger isolerad på en fientlig kust, vilket kräver att orden har ett antal fartyg till förfogande. Flottan styrs av en amiral med tre kaptener under sig, en på varje fartyg. Skeppen är vardera bemannat av tre underofficerare och tolv matroser. Varje skepp kan även ta ombord cirka 90 soldater utan att de behöver ligga på varandra. Det behövs därför två av skeppen för att man helt skall kunna utrymma någon av borgarna. Varje skepp har normalt 25 soldater (varav 5 är sergeanter) ombord som skydd. Skeppen har blå segel med en gyllene månskära på den främre mastens största segel.

Nya riddare måste börja som vanliga meniga fotsoldater. Om en sergeant dör befordras den dugligaste menige soldaten och väpnarna väljs ut bland de bästa sergeanterna. Det är endast väpnarna som kan upphöjas till riddare inom orden (av stormästaren).

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Ordens finanser går ihop genom bidrag från pilgrimer, donationer från hemlandet, avgifter vid inträde i orden, samt plundring. En rik baron valdes nyligen till 'hedersstormästare' och i värsta fall kan man utverka pengar från det hållet. Skattmästaren håller reda på alla inkomster och utgifter och är direkt underställd stormästaren. S:t Williams Orden är inte rik, men har aldrig lidit brist på något, och förråden och prakten är fullt nöjaktiga.

Ordenslöftet är *"Jag, NN, lovar och svär härmed vid mitt svärd och min heder att alltid tala sanning, att alltid hålla mitt ord, samt att aldrig höja min röst mot en överordnad; så skall mina ord vara. Jag lovar och svär tillika vid mitt svärd och min heder att aldrig resa vapen mot en ordensbroder, att alltid lyda min ordens regler och att alltid hålla ordens bästa framför mitt eget bästa; så skall mitt sinne vara. Jag lovar och svär tillika vid mitt svärd och min heder att bekämpa de otrogna, att beskydda och läka de svaga och sårade, och att verka för att S:t William och S:t Williams Orden alltid skall hållas högt i ära och betraktas med gott anseende; så skall min handling vara på det att jag skall betraktas som en hedervärd ordensbroder och åtnjuta ordens privilegier."*

S:t Williams ordens symboler är den månskära som uppenbarade sig på himlen då S:t William dog. Ordens medlemmar bär därför ljusblå vapenrockar med en liggande, gyllene halvmåne på bröstet. Även sköldarna har detta märke. Ridderskapet har gyllene sporrar och blå hjälmbuskar som tecken på sin rang. En priors tecken är dessutom en gyllene halskedja och en smal krona utan utsmyckningar. De bröder som är av adlig börd får bära sin ätts vapen i övre vänstra hörnet av skölden.

Enligt S:t Williams ursprungliga förkunnelse får man aldrig utgjuta en annan människas blod, så bröder i hans orden får inte använda skarpa vapen, utan endast utnyttja klubbor och slungor i strid. Denna regel följs dock endast av de mest ortodoxa i ridderskapet och av de frommaste lekmännen. Såväl armborst, svärd och lans är inofficiellt tillåtna vapen. S:t William själv slogs bara med en stridsklubba.

S:t Williams Orden har tre egna officiella helgdagar då ingen annan verksamhet utom bön och sömn tillåts. Ordensbröderna skall då vara klädda i vita tunikor, de måste fasta hela dagen och de måste ägna alla dygnets timmar, från solens uppgång till dess nedgång, åt bön med avbrott endast för att offra en symbolisk måltid till helgonets minne. Dessa tre dagar, som firas till åminnelse av Williams födelse, död och kanonisering, infaller på våren, försommaren och vid midvinter.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ALKEMI

I Ereb Altor gäller andra naturvetenskapliga lagar än i vår värld. Ingen har någon annan förklaring till detta än att Gudarna har skapat världen sådan. I Ereb Altor finns t. ex. magiska kraftflöden som genomsyrar allt levande och dött. Genom magi kan man frigöra denna kraft och omforma den för egna syften. Genom alkemi kan man ta vara på substansers inneboende kraft och få dem att samverka på olika sätt. Det som framställs vid en magisk process brukar kallas för *besvärjelse*. Det som framställs vid en alkemisk process och som sedan kan föra sin kraft vidare till en användare kallas *elixir*. De ingredienser som används vid framställningen brukar kallas *ämnen*.

Vad kan man göra med alkemi?

I princip begränsas alkemins möjligheter bara av alkemistens egen fantasi. Det enda som är absolut omöjligt är att förvandla oädla metaller (t. ex. järn, bly och tenn) till ädla metaller (t. ex. guld, silver och platina). SL har en mycket viktig roll då rollpersonerna skall göra egna elixir.

Det som följer här nedan är bara några få exempel på alkemiska ämnen och är tänkt att tjäna som modell då SL skall komponera egna recept.

Ingredienser

I princip kan vad som helst användas som alkemiskt ämne, eftersom magin genomsyrar hela universum. Det finns dock vissa substanser som man vet har en extra god förmåga att samla på sig magisk kraft. Framförallt vävnader från drakar, älvfolk, urträd, samt mithril och diamant kan uppvisa ett ovanligt starkt utflöde av magi, vilket gör att dessa ämnen används oftare än andra i alkemiska sammanhang.

Man kan dela upp alla alkemiska elixir i fyra kategorier beroende på deras funktion i elixiret, nämligen *basämnen, effektorer, komponenter* och *katalysatorer*.

Basämnen

Basämnet är det ämne i ett elixir som utgör grunden, det man utgår från. Det kan jämföras med mjölet i en deg eller vattnet i kaffe. Basämnet är oftast en vätska som antingen drickes eller appliceras på ett visst föremål. Basämnet har ingen annan funktion i elixiret än att utgöra 'stommen' som man sedan bygger vidare på.

Effektorer

Det är effektorn som bestämmer vad som skall hända när elixiret väl aktiveras och börjar verka. Effektorn är oftast någonting som har den önskade egenskapen, t. ex. örnfjädrar för flygförmåga eller ett orch-öga för mörkerseende.

Komponenter

Med komponenterna kan man styra ett elixirs verkan åt ett visst håll. Det är nämligen komponenterna som bestämmer hur elixiret skall aktiveras och hur länge det skall verka. Det är även komponenterna som bestämmer hur kraftfullt elixiret maximalt kan vara. Denna kraftfullhet uttrycks i Elixirstyrka, förkortat ES. Elixirstyrkan har ungefär samma funktion som en besvärjelses Effektgrad.

Om ingen komponent används aktiveras elixiret då det sväljs av någon och verkar därefter i 1 SR.

Katalysatorn

Katalysatorn är det förmodligen viktigaste ämnet i ett elixir, då det är detta som frigör de olika ingredienserna inneboende kraft och förvandlar den förmodligen ganska äckliga sörjan man rört ihop till ett alkemiskt elixir. Observera att det aldrig krävs några besvärjelser för att göra ett elixir, utan man använder sig av de olika ämnenas inneboende kraft istället.

Alla katalysatorer har ett Katalysatorvärde (KV) mellan 1 och 25 som visar hur mycket kraft det kan frigöra, d.v.s. hur hög ES som elixiret kan ha. Alkemisten bestämmer själv hur högt ES hans elixir skall ha, men ES kan inte vara högre än KV. Om KV däremot är högre än ES, så läggs hälften av det överskjutande KV till ES.

Alla katalysatorer, oavsett deras KV, kan användas av alla alkemister.

Hur gör man egna recept?

Att göra ett eget recept till ett alkemiskt elixir är inte särskilt svårt, men det krävs lite fantasi. Antingen så kan SL hitta på recepten på de elixir som en rollperson vill göra, eller så kan spelaren få föreslå ett recept som SL sedan godkänner.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Till att börja med behövs ett basämne. Därefter tillsätts en eller flera effektorer som bestämmer vad elixiret skall göra, och därefter behövs det några komponenter ur tabellerna nedan. Till sist tillsätts en katalysator som frigör den inneboende magiska kraften i ämnena.

När man hittar på egna recept är det naturligtvis mycket viktigt att ingrediensernas anskaffningsbarhet står i relation till elixirets kraft. Det är t. ex. enbart löjligt att man skulle kunna flyga om man åt gräs, eller att man skulle kunna göra ett osynlighetselixir på enbart sötvatten, men lyckas man t. ex. blanda harpyeblod med drakormsfjäll kan den bedriften vara värd några minuters flygförmåga. Om SL märker att de ingredienser han föreslagit är alldeles för enkla att få tag på, kan han mycket väl bestämma att elixiret inte fungerar eller har kortare verkningstid än normalt.

Då SL bestämt sig för ett recept kan han presentera den för alkemisten, som antas ha bedrivit långa och kostsamma studier för att få tag på det. SL kan om han är på det humöret dessutom hitta på några rejält komplicerade tillagningsmetoder och andra speciella omständigheter som måste tillkomma för att elixiret skall fungera.

Alkemisten måste också bestämma själv vilken styrka (ES) hans elixir skall ha. Den slutgiltiga ES bestäms av vilken katalysator alkemisten använder.

Nedan följer, under rubriken 'Exempel på ingredienser', en rad exempel på hur alkemiska formler kan se ut. Observera att endast basämnet och effektorn ges; komponenter och katalysatorer finner du i de tabellerna. Dessa ingredienser kan användas till alla elixir (om SL tillåter det!).

TILLAGNINGSMETODER

Många ingredienser måste tillredas på ett alldeles speciellt sätt. De kan t. ex. krossas (försök med en diamant!), rostas (t. ex. över magisk eld), kokas (i diverse mystiska vätskor), torkas (t. ex. under en förmörkad sol), doppas i syrabad eller passera genom en orchs matsmältningssystem. Många av dessa procedurer bör dessutom utföras vid vissa tidpunkter på året, då Gudarna är välvilligt inställda och himlakropparnas rörelser fördelaktiga. De 'rätta perioderna' kan för vanliga elixir vara en hel månad eller så, medan man kanske bara har några minuter på sig för att tillreda riktigt kraftfulla ingredienser.

SL måste naturligtvis själv avgöra vad som krävs i ett alkemiskt elixir. För att rollpersonen skall få reda på receptet krävs viss forskning. Som regel kan man ta att ju starkare och mäktigare elixiret är, desto mer svåranskaffade skall ingredienserna vara, desto mer komplicerade tillredningsmetoder krävs, desto snävare beredningstidpunkter har man och desto längre forskning krävs.

KVANTITETER OCH KVALITETER

Ett elixirs utseende beror förstås på vad som finns i det, men de flesta elixir är i vätskeform. Vätskan kan vara klumpig eller grumlig, färgad eller klar, illaluktande eller väldoftande, rumstempererad, iskall eller varm, osv. SL måste själv använda sin fantasi då han beskriver en alkemists kreationer.

Vad gäller de kvantiteter som krävs av alla de olika ingredienserna, varierar det också. Det kan räcka med ett enda dun eller hårstrå, men det kan också krävas flera kilo av ett ämne för att få fram ett enda gram av den verksamma beståndsdelen. Istället för absoluta kvantiteter kan man istället mäta vad som behövs i pengar, eftersom det man oftast vill ha reda på är hur mycket den nödvändiga kvantiteten kostar.

SL måste då först bestämma hur frekvent förekommande ämnet är hos drog- och örthandlare. Denna frekvens mäts i ÄF (ÄmnesFrekvens). Sötvatten, saltvatten, människoblod, m.fl. vanliga ämnen har t. ex. ÄF 1, medan drakögon, vampyrklor och hår från en sfinxvinge har ÄF 5.

Regeln för kostnadsberäkning är att varje ingrediens kostar 1T100+100 sm/ÄF/dos. Det orchöga (ÄF 2) som krävs i ett elixir som skänker användaren mörkerseende, kostar således mellan 201 och 300 sm per dos. Detta omfattar såväl råvaran som de tillsatser som krävs för att preparera det på ett riktigt sätt. Speciella ingredienser, t.ex. draktänder och basiliskklor, kan oftast inte köpas utan måste införskaffas genom farliga expeditioner. Alkemisten kan då ofta själv bestämma ett pris. Han kan få en kniv i magen för den förolämpning det innebär att erbjuda några äventyrare 100 sm för att anskaffa en benknota från en dödsriddare, men kan förmodligen locka några idioter med 1.000 sm.

En dos elixir brukar vara mellan en och två deciliter vätska som måste drickas och sväljas i en följd. Detta tar en SR. Man måste svälja hela dosen för att elixiret skall ha någon effekt alls. En alkemist kan göra flera doser av samma elixir när han ändå håller på, men han kan inte koncentrera sig på att framställa flera olika elixir samtidigt.

ELIXIRSTYRKA (ES)

Alla elixir har en elixirstyrka (ES) som avgör hur kraftfullt det är. ES bestämmer många saker. Ju högre ES, desto större chans är det att elixiret verkar när det används, men desto svårare och dyrare blir det att göra. Alkemisten bestämmer i princip själv vilken ES hans elixir skall ha.

ES används bl. a. för att se om elixiret verkar. Då det skall användas sätter man in användarens PSY eller FYS på 'Aktivt motstånd' på motståndstabellen och ES på den översta vågrätta raden.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

FYS används då användaren är omedveten om att han påverkas av elixiret, men då användaren vill att det skall verka används det som är lägst av FYS och PSY. Slå därefter 1T100. Om resultatet är lägre än eller lika med resultatet i listan har elixiret verkat.

Normalt kan ett elixir inte ha högre ES än alkemistens FV i Alkemi (om grundreglerna används, dividera CL med 20 för att få ett FV), men genom att använda en kraftfullare katalysator än vad som behövs kan man ändå trissa upp ES. Antag t.ex. att en alkemist med FV 4 (20%) har gjort ett elixir. ES är då maximalt 4. Genom att använda en katalysator med KV 20 kan han dock öka sitt elixirs styrka till 12. Hälften av överskottet (i detta fall 20-4=16; 16/2=8) får nämligen läggas till ES.

FÖREMÅL SOM ANVÄNDARE

Man behöver inte nödvändigtvis låta någon dricka av ett elixir för att det skall verka, utan man kan lika gärna låta ett föremål ta del av elixirets kraft. Vad man gör då är att först och främst blanda i en komponent som ändrar elixirets aktiveringssätt. Genom att blanda i någon av de komponenter som nämns i tabellen 'Aktiveringssätt' och därefter låta ett föremål 'suga upp' kraften i elixiret kan man få det att aktiveras antingen vid beröring av en person eller ett föremål, eller vid åkallan, d.v.s. då användaren yttrar ett kommando, eller slutligen så kan elixirets krafter komma i dagen då ett av alkemisten förutbestämt villkor uppfylles.

Föremålet måste vara antingen en juvel eller ett färdigt föremål av trä eller metall. Då man låter ett föremål 'suga upp' elixirets kraft kan man även lagra in flera doser i ett och samma föremål. Detta görs genom att öka antalet doser elixir som föremålet skall suga upp till det önskade och därmed även den tid som föremålet skall ligga i. Hur många doser ett föremål kan hålla beror på vad det är gjort av:

Material	**Max antal doser**
Mistel	2 doser
Silverlind	4 doser
Idegran	7 doser
Urträd	10 doser
Övriga träslag	*1 dos*
Järn	2 doser
Silver	2 doser
Guld	4 doser
Platina	5 doser
Mithril	10 doser
Övriga metaller	*1 dos*
Jade	2 doser
Rubin	3 doser
Smaragd	4 doser
Diamant	10 doser
Övriga ädelstenar	*1 dos*

Exempel på ingredienser

Basämnen och effektorer

Det finns ett otal basämnen och effektorer och det är här som SL kan använda sin fantasi som allra mest. De exempel som ges här nedan tjänar bara till som modell för hur man kan kombinera basämnen och effektorer. Som grundregel kan man ta att basämnet skall vara en vätska av något slag; ju mäktigare elixir desto mer svåråtkomlig skall ingrediensen vara. Till ett elixir som förvandlar folk till grodor kan man ta t. ex. en dl grodslem, till ett elixir som ger förmågan att tala med djur kan det krävas äggvitan från ett harpyeägg, medan det till ett elixir som höjer användarens KAR med 1 kan räcka med en skopa källvatten.

Effektorerna brukar inte vara så svåra att hitta på. De är oftast kroppsdelar från varelser som besitter de önskade egenskaperna. Till vissa saker måste man dock hitta på annat, t. ex. Buktala och Fjärrskrift. Även här gäller regeln att ju kraftfullare ett elixir är, desto mer svåråtkomliga skall effektorerna vara. Lyckas man inte hitta på en tillräckligt bra effektor kan man alltid ta flera stycken som passar ganska bra. Kom ihåg att ingen kan säga emot SL!

Observera att de ingredienser som nämns här nedan inte räcker för att göra ett helt elixir. Man måste dessutom tillsätta komponenter som bestämmer verkningstid och aktiveringssätt och en katalysator.

ANTIMAGI

Basämne: tio gram meteoritstoff. **Effektor**: trettio gram järnfilspån. Användaren skyddas som av besvärjelsen.

BLYFOT

Basämne: en halv dl saft från pressade mistellöv. **Effektorer**: en krossad tånagel från ett troll och tre nypor liliansört. Elixiret gör att användarens ena fot blir tjugo kilo tyngre.

BUKTALA

Basämnen: en halv dl olivolja och en tesked nektar från purpursippan. **Effektorer**: en tunga från vardera en groda, snok och kameleont, två morrhår från en alfin och sporer från en röd flugsvamp. Användaren får förmågan att buktala.

ELEMENTARSKYDD

Basämne: vatten. **Effektorer**: ett drakfjäll som rostats och krossats, en halv dl källvatten, saften från en pressad svartblister, ett stött fingerben från en ung manlig orch, en nypa magnesiumpulver och vätgas. Fungerar som symbolist-besvärjelsen.

FJÄRRSKRIFT

Basämne: en halv dl smält svinfett. **Effekto-**

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

rer: en nypa salpeter, sju nypor aska från alm eller ask. Användaren får förmågan att kasta symbolistbesvärjelsen FJÄRRSKRIFT.

FLYGFÖRMÅGA

Basämne: tårar från en silveralv. **Effektorer**: en fladdermusvinge eller tre örnfjädrar, en idegran som bränts av drakeld, en droppe kvicksilver. Användaren kan röra sig obehindrat i luften med en hastighet av 1 m/SR/ES.

FÖRSTENING

Basämne: lera. **Effektorer**: ett öga från en basilisk kokt i källvatten, femtio gram aska från en mumies svepning och femtio gram pulver från ett krossat minotaurhorn. Användaren förvandlas till sten.

FÖRSTORA/FÖRMINSKA

Basämnen: tre mistelbär och havsvatten. **Effektorer**: hundra gram pulveriserad bark från illusionsträdet, svett från en varelse/sav från en växt med önskad storlek och ett löv från en gyllenbuske. Användaren får önskad STO. ES måste vara minst 0.5 per STO. Avrunda uppåt.

FÖRSTUMMA

Basämne: en halv dl sav från stryparrankan. **Effektorer**: en torkad och smulad tunga från en reptilman, tio gram smulad renlav, tio gram krossad krita. Användaren kan inte tala.

FÖRVANDLING

Basämne: En halv dl blod eller tio hårstrån från den person som skall förvandlas. **Effektorer**: femtio gram kokt hjärta och hjärna från det djur man vill förvandla sig till, tjugo gram uran, fyra droppar demonblod och en pulveriserad tand från en metamorph. ES måste vara minst 1 per PSY den önskade varelsen har.

HELA

Basämne: en halv dl alvtårar. **Effektorer**: en pulveriserad spets av ett enhörningshorn, en pulveriserad nagel eller askan från tio hårstrån från en nymf och en lök från svanblomman. Helar 1 KP per ES plus 1T6.

HJÄLTEMOD

Basämne: en halv dl bläckfiskbläck. **Effektorer**: några hårstrån från en karkion, en halv dl blod från en jätte, ett smulat pergamentark och ett kokt gethjärta. Användaren får +10 på skräcktabellen och +2 på alla FV i strid.

JÄRNNÄVE

Basämne: tre matskedar extra jungfrulig olivolja. **Effektorer**: askan från ett bränt fingerben från ett troll, trettio gram järnfilspån och ett spenatblad kokt i saltvatten. Användarens STY ökas med 0,5 per ES. Avrunda uppåt.

KONTROLLERA ODÖDA

Basämnen: en dl ren alkohol och tre droppar alvblod. **Effektorer**: en halv tesked smält silver blandat med drakblod, en vitlöksklyfta, ett torkat och stött olivlöv och en pulveriserad tand, nagel eller klo från det slags odöda monster som skall kontrolleras. Användaren kan, genom att med sin PSY övervinna den odöda vareisens PSY, tvinga honom att ge sig av.

KVICKHET

Basämne: en dl källvatten. **Effektorer**: en droppe kvicksilver, tre morrhår från en vessla och en krossad pärla. Användaren kan göra saker dubbelt så fort som normalt.

KÄRLEKSDRYCK

Basämne: en halv dl skogsalvstårar. **Effektorer**: tre torkade och smulade rosenkronblad, en nypa jasmin och ett dun från en svanmö. Användaren blir förälskad i den som ger honom/henne elixiret.

MÖRKERSEENDE

Basämne: en matsked sötvatten. **Effektorer**: ett öga från en mörkerseende humanoid, två nypor stött fosfor, en nypa torkad morotsblast samt 1 dl morgondagg samlad efter en natt med fullmåne. Ger användaren samma mörkerseende som den varelse man tog ögat ifrån.

OSYNLIGHET

Basämne: en dl lönnsav. **Effektorer**: en nypa diamantstoff, två älvvingar, tre hårstrån från en källnymf, sav från en tårpil.

SMIDIGHET/TRÖGHET

Basämne: havsvatten. **Effektorer**: tre uns pulveriserad benvävnad från ett smidigt eller trögt djur/monster, fem torkade och krossade löv från korsörten uppkokat i en dl havsvatten, en matsked kalk, en nypa gummi arabicum, fem morrhår och några blodsdroppar från en katt. Användaren får djurets/monstrets SMI.

STYRKA/KLENHET

Basämne: en halv dl getmjölk. **Effektorer**: 10 droppar blod från ett starkt/klent djur eller monster, 3 krossade löv från korsörten och 1 droppe svett från en jätte. Användaren får monstrets/djurets STY och SB.

SVÄRDSKÄRPA

Basämnen: en dl silverlindssav samt tre droppar jättebläckfisksbläck. **Effektor**: en pulveriserad basiliskklo. Det vapen som doppas i detta elixir gör dubbel skada.

TELEPATI

Basämne: en dl okryddat brännvin. **Effektorer**: tio gram metamorph-hår upplöst i en halv dl saltsyra, hundra gram poppelaska. Användaren kan kommunicera mentalt med alla inom ES x 10 meters radie. Han kan inte läsa deras tankar.

VARSEBLIVNING

Basämne: en dl dagg samlad en stjärnklar natt. **Effektorer**: trettio gram kokt hydrakött, en pressad och krossad galgört och tio gram silverstoff. Användaren blir förhäxad som av besvärjelsen.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Komponenter

VERKNINGSTID

Genom att blanda i någon av följande ingredienser bestämmer man elixirets verkningstid. Stoff är det som blir över då man t. ex. sågar itu något eller krossar det.

Ämne	Form	Verkningstid
Kvicksilver	Flytande	Omedelbar
Uran	Stoff (stött i mortel)	1 SR
Tenn	Flytande (smält)	2 SR
Koppar	Flytande (smält)	1 minut
Ask	Aska (av magisk eld)	10 minuter
Alm	Aska (av salamandereld)	30 minuter (±1 minut)
Jade	Stoff (typ sågspån)	1 timme (±2 minuter
Guld	Stoff (förgasad och kondenserad)	3 timmar (±5 minuter)
Idegran	Aska (av drakorms–eld)	12 timmar (±10 minuter)
Idegran	Aska (av drakeld)	48 timmar (±20 minuter)
Silverlind	Aska	1 vecka (±1 timme)
Meteorit	Stoff	1 månad (±1 dag)
Diamant	Stoff blandat med urträdsaska	1 år (±1 vecka)
Mithril	Smält över vulkaneld och blandad med drakblod.	Permanent.*

*: Varje användande av denna ingrediens drar 1 PSY permanent från alkemisten).

AKTIVERINGSSÄTT

Normalt aktiveras alla elixir då de kommer i kontakt med de syror som finns i alla levande varelsers magsäckar.

Genom att blanda något av nedanstående ämnen i elixiret kan man 'föra över' elixirets krafter till ett föremål och dessutom styra hur elixirets verkan skall aktiveras. För att få in elixirets kraft i det önskade föremålet måste föremålet ligga i blöt i elixiret i minst en dag per ES per dos. Vanliga föremål är svärd, ringar, amuletter eller vanliga bruksföremål.

En juvel måste vara värd minst 1.000 sm och kan innefattas i ett föremål. Stoff och aska blandas i elixiret varpå föremålet läggs ned på vanligt sätt. Föremålet kan då vara av vilket material som helst.

Med *beröring* menas beröring vid en varelse mottaglig för elixirets effekt. Om ett trollspö med elixiret Förstora/Förminska råkar komma åt ett träd kan det mycket väl hända att trädet antar den önskade storleken. Det kan därför vara en god idé att förvara alla alkemiska föremål på säkra ställen.

Ett *villkor* som aktiverar ett elixir bestäms av alkemisten då han tillverkar föremålet. Den handling som alkemisten utför exakt samtidigt som han tillsätter komponenten kommer i framtiden att aktivera elixiret. Det kan vara t. ex. en rörelse, yttrandet av ett ord eller en mening, eller läggandet av en besvärjelse.

Med *åkallan* menas yttrandet av ett ord eller en mening. Det som alkemisten yttrar i det ögonblick han tillsätter komponenten kommer i framtiden att utlösa elixirets verkningar.

Ämne som föremålet är gjort av	Form	Aktiveringssätt
Brons	Stoff	Beröring (max ES 3)
Granat	Stoff	Beröring (max ES 7)
Mistel	Fibrer	Beröring (max ES 12)
Järn	Stoff	Beröring (max ES 15)
Silverlind	Aska (av magisk eld)	Beröring (max ES 20)
Mithril	Stoff	Beröring (max ES 25)
Rubin	Stoff	Villkor (max ES 5)
Diamant	Stoff	Villkor (max ES 10)
Mithril	Smält*	Villkor (max ES 13)
Urträd	Fibrer	Villkor (max ES 15)
Smaragd	Stoff	Åkallan (max ES 5)
Diamant, smaragd	Stoff	Åkallan (max ES 10)
Mithril	Smält*	Åkallan(max ES 13)
Urträd	Aska (av drakormseld)	Åkallan (max ES 15)
Urträd	Aska (av drakeld)	Åkallan (max ES 20)

*: och blandat med drakormsblod som förhindrar att den smälta metallen stelnar.

Exempel: Genom att doppa ett järnsvärd i elixiret Svärdskärpa aktiveras elixiret varje gång det vidrör någon. Om man dessutom blandat diamantstoff och urträdsaska i elixiret håller effekten i sig i 1 år (±1 vecka).

Om man låter en stav av silverlind ligga en månklar natt i ett Osynlighetselixir kan man genom att beröra någon med staven aktivera elixiret och göra den berörde osynlig. Om man dessutom blandat askan från en av en salamander förbränd alm kan man få Osynligheten att hålla i sig i 30 minuter. Staven fungerar en gång per dos som den sugit åt sig, dock högst tre gånger.

Katalysatorer

Katalysatorerna frigör de magiska krafterna i elixiren och förvandlar dem från illaluktande sörjor till alkemiska elixir. Vilken katalysator som helst kan användas till vilket elixir som helst av vilken

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

alkemist som helst. ES kan aldrig vara högre än KV.

Ämne	Form	KV
Satyrsvett	Vätska	5
Tårar från en silveralv	Vätska	6
Sav från belladonna	Vätska	7
Modersmjölk från en kattman	Vätska	8
Honung från jättebin	Vätska	9
Hajfett	Vätska	10
Förstenat troll	Stoff	11
Pegashov	Stoff	12
Insektoidblod	Vätska	13
Kokt jätteamöba	Vätska	14
Gift från en ambiorm	Vätska	15
Saliv från en syrödla	Vätska	16
Cykloptårar	Vätska	17
Slem från tunnelmasken	Vätska	18
Blod från en lycantrop	Vätska	19
Idegransaska bränt av ett irrbloss	Stoff	20
Idegransaska bränt av en eldhäst	Stoff	21
Spik från en mantikora	Stoff	22
Blod från en vampyr	Vätska	23
Äggvita från ett hydraägg	Vätska	24
Skal från ett drakägg	Stoff	25

Exempel: En alkemist med FV 12 i Alkemi (CL 60%) vill göra ett elixir med ES 18. Han måste då använda en katalysator med KV 24. Om han använder en katalysator med KV 10 så får elixiret ES 10, torts att alkemisten förberett de övriga ingredienserna för ES 12.

Tidpunkter

Vid vissa tidpunkter är de yttre förhållandena särskilt gynnsamma för att blanda ihop alkemiska elixir. Det beror på att de olika himlakropparnas positioner då inverkar på planeten Altors magiska kraftflöden så att krafterna kan frigöras lättare. Även motsatsen gäller; vid vissa tidpunkter är det speciellt olyckligt att försöka blanda ihop alkemiska elixir. Här nedan följer en liten lista på vilken effekt vissa tidpunkter har på elixiren.

Omständighet	Ändring av ES
Fullmåne	+1
Stjärnklar natt	+1
Partiell solförmörkelse	+1
Allhelgonnanatt	+1
Sommarsolstånd	+1
Total solförmörkelse	+2
Vår– och höstdagjämning	+2
Nymåne	–1
Mulen natt	–1
Vintersolstånd	–1
Månförmörkelse	–2
Konflux	–10

Alkemi

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

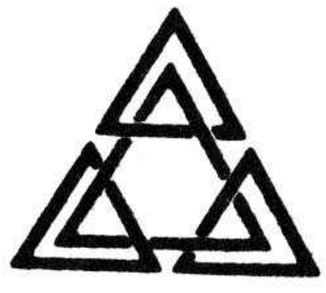
Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson, genom att blanda olika ämnen, framställa alkemiska elixir. En alkemist kan framställa i princip vilka elixir som helst, oavsett sitt FV. Om man har ett lågt FV är det dock mindre chans att man gjort helt rätt och det är därmed även mindre chans att elixiret verkar som det skall.

Då en alkemist skall framställa ett alkemiskt elixir börjar han med att säga till SL vad elixiret skall göra och vilket ES det skall ha. ES kan vara maximalt alkemistens FV i Alkemi (CL/20 om grundreglerna används), även om det senare kan höjas över detta med hjälp av kraftfulla katalysatorer. Då SL, med hänsyn till vad elixiret skall göra, bestämt vilket basämne och vilken effektor som krävs, meddelar han alkemisten detta samt hur lång tid det har tagit att få fram denna information, vanligtvis en dag per ES som elixiret har. Om alkemisten har receptet sedan tidigare tar det bara en timme per ES. SL säger också hur ingredienserna skall tillredas. Kom ihåg att SL:s ord är lag! Protesterar alkemisten mot SL:s recept kan SL låta honom göra elixiret på sitt eget sätt, bara för att han skall få konstatera att endast SL kan ha rätt i detta fall.

Alla basämnen och effektorer som skall användas i alkemiska elixir kräver mycket noggranna förberedelser innan de kan användas. Dessa preparationer tar 12 timmar per ämne per ES. Ett elixir innehållande ett basämne och fyra effektorer och har ES 10 kräver alltså 60 timmars förberedelser innan man kan börja blanda ihop dess ingredienser.

Komponenter och katalysatorer kräver inga preparationer förutom de som står angivna i tabellerna.

När alla elixirets ingredienser är preparerade och ihopblandade slår SL ett dolt slag för alkemisten för att se om alkemisten gjort rätt. Slaget, som görs med 1T20+alkemistens FV i Alkemi (CL/20 om grundreglerna används), måste vara högre än elixirets ES. Om slaget lyckas kommer elixiret att ha önskad effekt då det används. Om slaget misslyckas tittar man istället efter i misslyckandetabellen för att se vad som händer då elixiret används.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Misslyckandetabell för alkemiska elixir:

Färdighetsslaget misslyckas med	Effekt:
1-2	Någon av ingredienserna har prepareras på ett felaktigt sätt och elixiret har bara halv effekt. Om möjligt halveras ES, annars halveras verkningstiden.
3-4	Ingrediensernas krafter frigörs inte och elixiret har ingen verkan alls. Ingredienserna kan inte återanvändas. Elixiret smakar mycket illa och användaren tar 1T4 KP i skada och är så illamående att han inte kan röra sig på 1T20 minuter.
5-6	De ingredienser som användes var dåliga. Elixiret smakar mycket illa och dess enda verkan är att det orsakar 1T6 KP i skada på användaren, som dessutom måste vila sig i 1T4 timmar, under vilka inga förlorade KP läks.
7-8	Alkemisten har lyckats virra ihop begreppen ordentligt och har preparerat ingredienserna på fel sätt. Användaren tar 1T10 KP i skada och blir mycket illamående. Han måste vila i 1T10 timmar, under vilka inga KP läks.
9-10	Totalt misslyckande. Alkemisten har lyckats glömma en ingrediens eller använt fel ingredienser. Elixiret ger en felaktig, gärna motsatt, effekt, som i vilket fall är mycket olämplig för användaren. Denne tar dessutom 1T6 KP i skada.
11-12	Något går fel redan i tillverkningsprocessen och elixiret exploderar. Alkemisten och alla andra som eventuellt befinner sig i laboratoriet tar 1T10 KP i skada och laboratoriet totalförstörs.
13-14	Elixiret blir direkt livsfarligt. Användaren drabbas av en fobi från fobitabellen (sid. 8 i Magihäftet, EDD), tar 1T20 KP i skada och ligger medvetslös i 1T6 dygn. Under denna tid helas inga förlorade KP.
15+	Alkemisten har lyckats framställa ett dödligt gift med STY 3T10. Om giftet inte dödar, förstör det ett av användarens sinnen (1 – syn, 2 – hörsel, 3 – smak, 4 – lukt, 5 – känsel, 6 – rörlighet) och ger honom 1T20 KP i skada. Användaren ligger dessutom medvetslös i 2T10 dygn under vilka inga förlorade KP kan läkas.

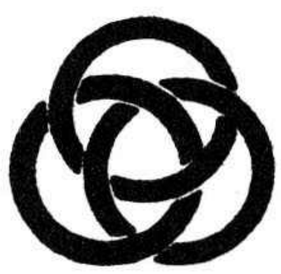
Om det är ett föremål som utsätts för elixiret minskas dess BV med det antal KP som egentligen skall tas i skada. Minskas BV till 0 har föremålet frätts sönder och upplösts. Elixiret har ingen verkan på föremål om slaget misslyckas.

Alkemistens laboratorium

Alla alkemister måste ha ett laboratorium för att kunna preparera de ingredienser som krävs i alla elixir. Här nedan följer en lista på typiska och nödvändiga verktyg och hjälpmedel i ett laboratorium. Ett komplett laboratorium med all nödvändig utrustning kostar mellan 1.000 och 2.000 guldmynt beroende på hur många skickliga glasblåsare det finns i staden man beställer utrustningen i. finns det många glasblåsare eller någon som är erfaren i detta slag av arbete blir priset lägre. Det månatliga underhållet (glas har en förmåga att gå sönder) är ungefär 100 silvermynt. Detta oproportionerligt höga pris beror på att det mesta av allt material måste specialbeställas hos en mästerglasblåsare. Dessa finns endast att tillgå i de allra största städerna, vilket lett till att de flesta alkemister själva har höga FV i glasblåsning och framställer all sin utrustning själv. Till denna löpande kostnad kommer eventuell hyra av rummet eller byggnadskostnad om man skall låta bygga laboratoriet själv. Man behöver dessutom köpa pergament och bläck så att man kan nedteckna resultaten av sina experiment.

De flesta alkemiska ämnen är dessutom mycket dyra. Många går helt enkelt inte att köpa, utan måste anskaffas genom expeditioner och äventyr. Om SL inte vet kostnaden på en ingrediens som han anser går att köpa är den 1T100+50 sm/ES för en dos.

Ett laboratorium bör ha stenväggar och stengolv på grund av den stora brandrisken. Det måste ha stora fönster som släpper in mycket ljus eftersom ljuset från vanliga vaxljus och oljelampor ofta inte räcker till. Rummet måste dessutom vara väl ventilerat eftersom många av de gaser som uppkommer vid de alkemiska processerna är giftiga. Det måste ha minst två arbetsbänkar och gott om hyllor att ställa alla ingredienser på. En bokhylla med receptböcker är oumbärlig. Den kanske allra viktigaste 'möbeln' är en stor, öppen spis på vilken man kan hetta upp ingredienser.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Pryl	Användning
Alkohol	För att lagra vävnader och göra rent verktyg.
Blåsbälg	För att kunna hetta upp eldar.
E-kolv	Ser ut som en upp-och-ned-vänd glastratt med botten. Används till att hetta upp vätskor utan att alltför mycket flyktiga gaser frigörs.
Fyrfat	För upphettning av mindre kvantiteter till låga temperaturer.
Fyrglas	För att hetta upp och blanda ämnen.
Glasburkar	För att förvara ämnen.
Glasflaskor	För att förvara vätskor
Glasstav	För omrörning i vätskor.
Keramikkärl	För förvaring av ljuskänsliga ämnen.
Kittel	För att hetta upp större mängder vätska.
Kniv	Bl. a. för att skära spån ur metallstycken.
Kolvar	För att hetta upp vätskor och blanda gaserna och sedan ta vara på de avkylda gaserna i vätskeform.
Lins	Förstorings- och bränglas.
Mortel	För att kunna pulverisera porösa ämnen.
Mätglas	Ett graderat glasrör som används då man måste mäta upp exakta kvantiteter vätska.
Pincetter	Kan vara bra att ha till allt möjligt.
Pipett	Ett mycket smalt glasrör med avsmalnad mynning. Används för att droppa vätskor.
Prisma	För att dela upp en ljusstråle i i dess spektrum.
Provrör	För att hetta upp och blanda vätskor.
Retort	En kolv med en lång nedåtriktad hals med smal mynning. Används för att destillera vätskor.
Skalpell	Bl. a. för att kunna dissekera djur och ta vara på dess vävnader, men även för att skrapa loss pulver från solida ämnen.
Smältdegel	Används till att smälta metaller.
Tratt	Både av glas, metall och porslin behövs.
Trefot	För att kunna hetta upp föremål.
Tänger	För att kunna hålla i upphettade föremål.
Vattenbalja	Stor. För hastig avkylning och som brandsläckare.
Vaxljus	För upphettning och upplysning.
Vedlår	För att hålla elden vid liv.
Våg och måttsats	För att väga upp exakta kvantiteter.
Öppen eld	Ett måste.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

LINDSKIARNAR

Mycket lite forskning har bedrivits i lindskiarnarnas liv och leverne, helt enkelt därför att de har varit så avskydda av allt och alla. Mycket lite fakta om deras kultur har dessutom blivit kända, eftersom de aldrig levt tillsammans med andra folk. Man vet därför mycket lite om deras sedvänjor och ursprung, men man vet i varje fall så pass mycket som att de inte är besläktade med något annat folkslag på Altor. Somliga tror att de har magiskt ursprung, andra menar att de är ett slags hybrid mellan resar och något annat folk, men inget är känt.

En lindskiarn är mellan 175 och 225 centimeter lång och har gul–vit, slät, nästan pälsaktig hud. Den är mycket mjuk och len att känna på, men den är segare och beständigare än koläder. Huden skyddar utomordentligt väl mot kyla och blåst, och lindskiarnar tycks därför inte lida av att de inte har någon som helst kroppsbehåring.

Antagandet att lindskiarnarna har magiskt ursprung och skapats för ett enda speciellt syfte stärks av flera faktorer. De är nämligen, in i minsta detalj, perfekt anpassade till krigare. Deras fötter, mest liknande en elefants, är stora och stadiga. Den stora längden och den väldiga kroppshyddan, upp till 300 kg, gör dem till jämbördiga motståndare till vad som helst. Deras hud skyddar mot vädrets alla påfrestningar, mot kyla och hetta, mot hugg och slag, och det faktum att de inte har något hår på kroppen gör att de är näst intill immuna mot eld. Deras händer tycks vara perfekt anpassade för att kunna greppa ett föremål så stadigt som möjligt, eftersom lillfingret är neddraget till handleden som en extra tumme. Dessutom är lindskiarnarna oerhört starka, kvicka i handling och tanke, och förvånansvärt smidiga i förhållande till sin storlek. Ögonen sitter brett isär, och deras synfält är betydligt större än människors, dvärgars och alvers.

Den kanske mest avgörande egenskapen för lindskiarnarnas duglighet i strid är deras mentala förmågor. Följande utdrag ur "Beskrifvning af lindeskjarnere" av Ondhur Haakonssen lär bäst kunna beskriva denna egenskap:

"...lindeskjarnerne slåss alltid tyste. De tyckes mig icke have några slag av herskrin, icke heller kommandorop eller andra order. Redan innan batalierne tyckes de ha alla planer för striden klara, så att de hele tiden hvet hvad de skall göre. Hvad som än måtte hända under batalien, så kan de alltid röre sig samordnat och i bäste disciplin. Detta sker alltid utan att någon officier säger åt dem vad de skall göre.

Mig synes detta endast ha en rimmelig förklaring; de kunna kommunicera utan ord. Huru dette skjer står över min sinnesförmåga, men man har sagt mig att sommelige magiker kunna göre detsamme..."

Lindskiarnar talar dock jori då de talar. Hur detta kommer sig vet man inte, men det är förmodligen detta som givit upphov till föreställningen att de på något sätt är släkt med människorna.

Sammantaget gör lindskiarnarnas förmågor och utformning dem till superba krigare. Inte ens en järnklädd riddare till häst kan känna sig säker i strid mot de snabba, skickliga och starka lindskiarnarna. Trots att de vid tiden för lindskiarnerkrigen på 100-talet f.O. inte var fler än ett tusental, lyckades de utan problem krossa allt motstånd. Det var först då Valien ingrep och sammankallade större styrkor beridna riddare som man kunde kuva lindskiarnarna.

Lindskiarnarna slåss i slutna fyrkantsformationer och de använder företrädesvis spjut eller långsvärd tillsammans med en sköld. De tycks ha svårt för att sikta och spänna bågar, ty de använder sig så gott som aldrig av missilvapen. Istället litar de till sin massiva tyngd i anfallen.

Motiven för lindskiarnarnas expansiva aggressivitet i början av 100-talet f.O. är helt okända. De bara marscerade ned från bergen, kuvade befolkningen i Pharynx och byggde sig en stad. De försökte lägga hela Zorakin under sig, men misslyckades på grund av sin fåtalighet.

Än mer förvånad över lindskiarnarnas sinnelag blir man om man studerar dem lite närmare. Man kan lätt tro att ett så aggressivt folk är barbariskt och saknar kultur, men sanningen är raka motsatsen. De konstskatter som hittades i det övergivna Pharynx betraktades som ovärderliga och tydde på att de var mycket skickliga hantverkare och konstnärer, skickligare än någon människa. Endast dvärgarnas allra finaste smide kunde mäta sig med lindskiarnarnas, och endast de mest framstående alverna kunde prestera konstverk i klass med deras.

Lindskiarnarna har dock en svaghet; deras uppenbara motvilja mot järn. I hela Pharynx återfanns inte ett enda järnföremål, och rustningar eller vapen av järn användes mycket sällan. Först trodde man att detta berodde på att de okultiverade lindskiarnarna inte kände till järnsmideskonsten, men senare upptäckte man att detta inte kunde vara fallet, eftersom de kunde bearbeta metaller med betydligt högre smältpunkt än järnet. Lindskiarnarnas motvilja mot järn har skapat antagandet att de är varelser skapade av magi.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Lindskiarnarna kallas också för pharynkier eller pharynker efter den stad de grundade. Efter lindskiarnerkrigen, som slutade 55 f.O., lever det 100-tal individer som återstår av rasen i största hemlighet i några undanskymda och otillgängliga dalgångar i västra delen av Aidne–bergen samt i östra delen av Snoarskogen, mellan skogen och bergen. De har under de 650 år som gått sedan dess levt ostörda, och de personer som upptäckt dem har förslavats eller dödats. Spelarnas rollpersoner kan under inga omständigheter vara lindskiarnar efter år 55 f.O., såvida inte hela spelargruppen är lindskiarnar. Om kungen eller någon annan adelsman fick veta att lindskiarnarna fortfarande existerade skulle en stor armé genast ge sig av för att utrota dem. Lindskiarnarna har dock sedan krigens tid till stor del fallit ur vanligt folks minne, och det är inte säkert att en lindskiarn blir igenkänd som sådan. Han blir troligen tagen för en rese eller ett troll, vilket i och för sig inte är bättre...

Dvärgar och älvfolk har ingenting emot lindskiarnar så länge de är fredliga, men risken är stor att de underrättar människor om deras existens.

Lindskiarn

Hemvist: Var som helst
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 3T6

Grundegenskap		Typvärde	
STY	3T6+10	21	SB: 1T6
STO	2T6+12	18	KP: 18
FYS	5T6	18	
SMI	3T6	11	
INT	3T6	11	
PSY	5T6	18	
KAR	2T6+3	10	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Nävar	8	1T6
1 Trampning	10	1T8

Naturligt skydd: 4 poäng hud. Immuna mot vanlig eld, halverad skada av alla besvärjelser.
Förflyttning: L8
Färdigheter & Förmågor: Lindskiarnar är alltid krigare, eftersom de inte kan använda besvärjelser. FV för vapen och sköld ligger på 1T10+ 10. Upptäcka fara och Lyssna 18, Telepati 20 (en obegränsad form av TANKEÖVERFÖRING, kostar inga PSY–poäng, kan riktas till PSY x 1T10 individer).

Kontakt med järn drar 1 PSY–poäng per timme, tills PSY når 0, då medvetslöshet inträder. Om kontakten då upphör återvinns poängen på normalt sätt, men varje ytterligare timmes kontakt med järn sänker PSY med 1 permanent.

Lindskiarnars truppvärden (till gigant)

Fält	Skog	Berg	Underjord[1]	Träsk[1]	Magi
4	4	3	0,5	1	–6

1) Lindskiarnar har såvitt man vet aldrig slagits under jord eller i träskområden.

Lindskiarnar är disciplinerade. Deras stridsvärden halveras i mörker. En lindskiarn i varje manipel har alltid minst FV 15 i Taktik, medan en ledare för flera maniplar alltid har FV 20 eller mer. Lindskiarnarnas förmåga att få ut sina order mentalt ger dem +1 på styrkemodifikationen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ALTERNATIVT SKADE-SYSTEM TILL IDD

Eggvapen

Vapen	Ingen rustning	Mjukt läder, tyg*	Hårt läder	Ringbrynja	Plåt
Dolk	1T4+1	1T4	1T4–1	1T10–8	1T20–19
Kortsvärd	1T6+1	1T6	1T6–1	1T10–6	1T20–17
Bredsvärd	1T8+1	1T8	1T8–1	1T10–3	1T20–13
Tvåhandssvärd	2T10	2T10	2T8	2T8–2	1T20–9
Handyxa	1T6+2	1T6+1	1T6–1	1T10–4	1T20–15
Tvåhandsyxa	2T10+2	2T10	2T8	2T8–2	1T20–9
Hillebard	3T4	2T6	1T10	1T10–2	1T20–12
Infektionsrisk	*3%*	*2%*	*2%*	*0,5%*	*0,5%*

Krossvapen

Vapen	Ingen rustning	Mjukt läder, tyg*	Hårt läder	Ringbrynja	Plåt
Trästav	2T4	1T6	1T4	1T6	1T20–18
Klubba	1T6	1T4	1T4–1	1T8–1	1T20–16
Stridsklubba	1T8	1T6	1T4	1T8	1T20–14
Stridshammare	1T6+2	1T6+1	1T4+1	1T6+2	1T20–12
Stridsgissel	1T10	1T8	1T6	1T10	1T20–12
Stridsslaga	1T10	1T8+1	1T6+1	1T10	1T20–10
Infektionsrisk	*1%*	*0,5%*	*0,5%*	*0,5%*	*0,5%*

Stickvapen

Vapen	Ingen rustning	Mjukt läder, tyg*	Hårt läder	Ringbrynja	Plåt
Spjut	1T6+1	1T6	1T4	1T10–2	1T20–14
Lans	1T10+1	1T10	1T8	1T10–1	1T20–12
Pik	1T10+3	1T10+2	1T10	1T20–5	1T20–12
Spetum	2T8	2T8	2T6	1T20–4	1T20–13
Kortbåge	1T6+1	1T6	1T6–1	1T8–1	1T20–15
Långbåge	1T8+1	1T8	1T6	1T10–1	1T20–10
Armborst	2T6+2	2T6+1	2T6	2T10–4	1T20–8
Infektionsrisk	*5%*	*4%*	*4%*	*6%*	*3%*

* = Med 'tyg' avses tygpolstring eller vaddering, inte kläder. En person som bara har vanliga kläder på sig faller in under kategorin 'ingen rustning'.

Istället för att slå skada enligt tabellen på sid. 57 i EDD (sid. 29–30 i grundreglerna) kan ovanstående tabell användas. Korsa den kolumn som motsvarar målets rustning med den rad som motsvarar anfallarens vapen för att få fram den tärningskombination som skall användas för att slå skada. På detta sätt kommer de olika vapentypernas egna för– och nackdelar fram. T. ex. är en stridsklubba effektivare mot en ringbrynja än mot en läderrustning.

Observera att detta system inte förutsätter att rustningarna är helt kompletta. En 'ringbrynja' är här t. ex. bara själva brynjan, inte ringbrynja med den näst intill obligatoriska tygpolstringen. 'Plåtrustning' innebär bara själva plåten, utan polstring under. Man kan, och bör, därför använda flera rustningar på varandra.

Om man bär flera olika slags rustningar utan-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

på varandra används den tärningskombination som ger minst skada och två skadepoäng dras dessutom ifrån skadan för varje extra rustning man bär.

Exempel: Krigaren Ivar bär ringbrynja över hela kroppen och under denna bär han tygpolstring motsvarande mjukt läder. Han slåss med ett bredsvärd. Ivar blir anfallen av riddaren Justin, som slåss med en tvåhandsyxa och bär tygpolstring, ringbrynja, och plåtrustning på hela kroppen. I första SR träffar Justin och eftersom ringbrynjan ger en lägre maximal skada än mjukt läder skall Justin slå med 2T8–4 för skada (tygpolstringen ger ytterligare –2). Ivar slår tillbaka och träffar. Eftersom plåt erbjuder det bästa skyddet mot bredsvärd och Justin bär två andra rustningar under, skall Ivar slå 1T20–17 för att se hur mycket skada han gör. Slår han under 16 är slaget för löst och för dåligt riktat för att överhuvudtaget göra skada.

Plåtförstärkt ringbrynja eller läderrustning kan simuleras på två sätt.

Det ena, som är mer realistiskt men kräver ett extra tärningsslag, är att bestämma hur många procent av rustningen som består av plåt. En brigantinrustning kan t. ex. bestå av en läderjacka täckt till 90% av plåt och varje gång bäraren träffas slår man 1T100. Blir slaget 90 eller mindre träffar attacken plåten, och rustningen räknas då som plåt med läder under. Blir slaget däremot över 90 har attacken inte träffat plåten, och rustningen räknas därför bara som läder.

Det andra sättet är lite enklare och snabbare men inte riktigt lika realistiskt. Plåtförstärkt läderrustning räknas då som hårt läder med två poängs extra absorption mot kross– och huggskador.

Särskilda Effekter

Naturligtvis kan man få särskilda och perfekta träffar även med det alternativa systemet. Det vanliga systemet används för att bestämma när detta sker.

- Vid perfekta träffar gör attacken, oavsett vilken rustning målet bär, maximal skada plus maximal SB. Särskilda träffar gör maximal skada för den rustning som målet bär plus maximal SB, *dock ej mindre än tre poäng sammanlagt!* Om man använder det alternativa stridssystemet med träffområden (EDD sid. 48–51) finns dessutom speciella regler för vad som händer. Perfekta och särskilda slag simulerar flera saker som kan hända i en strid. För det första finns det inga rustningar som inte har några glipor. De flesta hela plåtrustningar är t. ex. öppna i knä– och armveck samt armhålor. Glipor kan dessutom uppstå mellan plåtarna då man utför vissa rörelser.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

En ringbrynja kan tämligen lätt få en reva som lämnar kroppen oskyddad. Läderrustningar kan ha svaga punkter där lädret är ruttet eller trasigt. En rem kan ha slitits av så att skyddet lossnat. Vissa vapen är dessutom speciellt dödliga om de träffar på vissa delar av kroppen. Ett krossvapen som träffar höften skickar upp bensplitter i buken, där de skadar vitala organ. Ett eggvapen som träffar på insidan av låret eller i axeln och skär in mot kroppen skär av en pulsåder. Enklast simuleras alla dessa effekter av perfekta och särskilda slag.

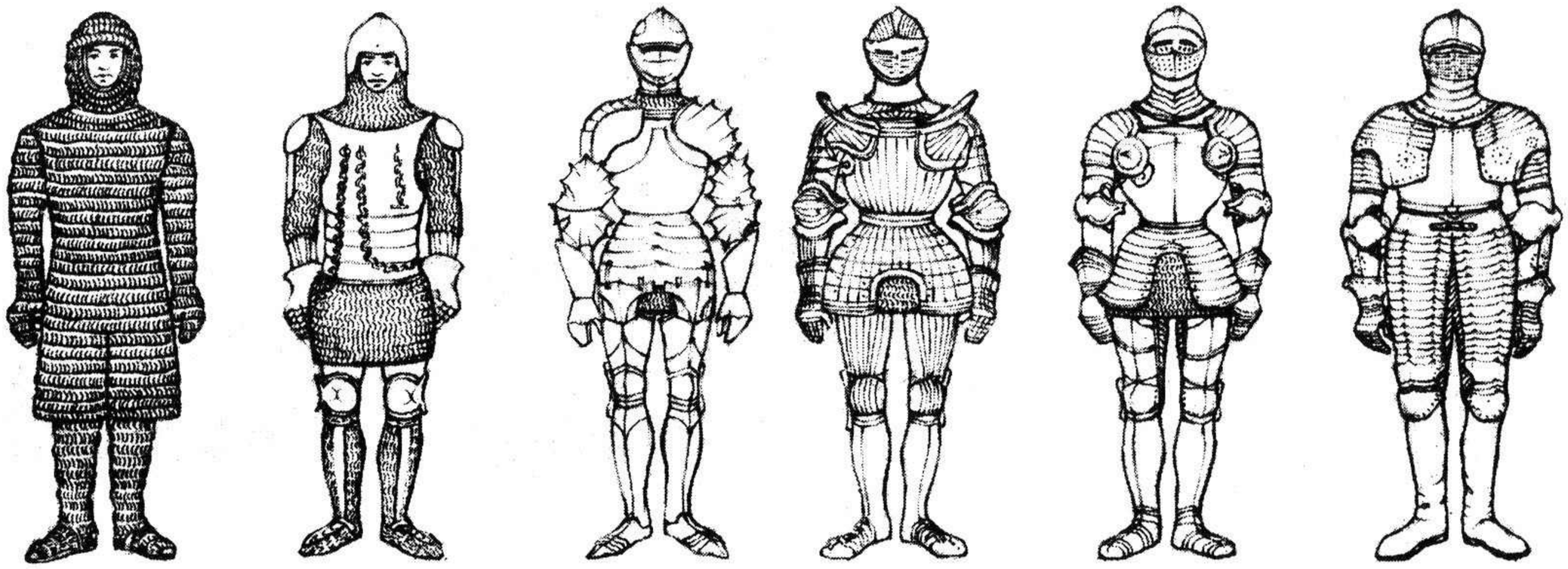
- Stridsbonus används som vanligt, d.v.s. en viss tärningskombination slås och läggs till den vanliga skadan, oavsett rustning. Detsamma gäller beridna attacker med lans; hästens stridsbonus läggs till den normala skadan för rustningen.
- Infektionsrisken varierar som synes mellan olika vapen– och rustningstyper. Farligast är stickskador, som kan vara djupa även om de kanske inte gör så mycket skada. I de fall som risken är 0,5% slår man först en T100; blir resultatet 01 slår man vilken tärning som helst. Blir resultatet av detta slag jämnt är såret infekterat (se sid. 51 EDD), men blir resultatet udda har ingen infektion tillstött. Om skadan orsakas av ett speciellt smutsigt vapen är risken för infektion tre gånger så stor som normalt.
- Plåtrustningar har en stor nackdel; om de träffas av ett hårt slag deformeras de och är till mer skada än skydd för bäraren tills denna kan få bort bucklan. Om ett vapen, oavsett vilket, träffar ett plåtskydd och gör mer än fem poäng i skada uppstår en buckla som ger bäraren –1 på alla färdigheter som kräver att den kroppsdelen kan röras obehindrat. I strid är alla bucklor på överkroppen till hinder. Man kan naturligtvis få flera bucklor och man kan i teorin få hur mycket minus som helst. Enklast tas en buckla bort hos en rustningssmed, men man kan även försöka själv om man har tillgång till en verkstad och verktyg. Det krävs då ett lyckat slag i Hantverk: smide för att kunna ta bort den. Om man misslyckas får man försöka igen tills man lyckas. Det tar en halvtimme för varje slag.

Som synes är t. ex. bara ringbrynja tämligen ineffektivt som skydd, men dess stora fördel är den minskade risken för infektioner eftersom den sällan ger upphov till öppna sår. Den skada man tar med ringbrynja på kroppen är snarare av kross–karaktär. Det stora undantaget är stick–vapen, som om de träffar och gör skada tar med sig den uppbrutna ringen in i såret och ökar risken för infektion. Detta är även orsaken till varför stickvapen gör så pass stor skada mot ringbrynja; träffar man så träffar man djupt, och i så fall kommer de ringar som följer med in i såret att tillfoga ännu mer skada.

Som också framgår erbjuder plåtrustningar ett väldigt gott skydd mot de flesta vapen, särskilt som man så gott som alltid bär minst tygpolstring under (annars skaver plåtarna mot kroppen).

Metoden att slå en mångsidig tärning och dra bort en massa poäng har sina fördelar. Istället för att slå 1T20–14 kan man väl lika gärna slå 1T6, tycker man kanske. Skadan varierar ju i varje fall mellan 1 och 6 poäng. Skillnaden är att med 1T20–14 är det 70 % chans att man inte gör någon skada alls! Detta är också fallet med t. ex. ett spjut, som lätt glider av en plåtrustning. Detta för också med sig att det, om man bortser från perfekta och särskilda slag, t. ex. bara är 5% chans att göra skada på en plåtrustning med en dolk.

I strider mot vilda djur som inte använder vapen används det vanliga systemet. Det nya stridsystemet för främst fram metallrustningarnas för– och nackdelar gentemot lädrets, men mot vilda djurs attacker (bett, hugg, slag, snärtar, kramar, o.s.v.), är det vanliga systemet med rustningars absorbering fullt godtagbar. I de fall som SL känner att det blir orealistiskt kan han hitta ett vapen som ungefär motsvarar djurets attack och hitta en rustningsanpassad tärningskod. En enhörnings attack med ett horn kan t. ex. motsvaras av ett spjut, en hästs spark av en stridsslaga, o.s.v. Skador av fall från höga höjder sköts som vanligt.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

STRIDSFÄRDIGHETER

Tornerlans

Typ: STR
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 3
BC: 0
Denna färdighet är en utveckling av färdigheten Lans i Expert-reglerna. Allt en person kan göra med färdigheten Lans kan han göra med Tornerlans. Dessutom kan han använda de speciella, trubbiga tornerlansarna på följande sätt:

- En träff av en tornerlans vållar 2T6 i skada, utan SB. Alla skydd fungerar som vanligt. (Det är inte meningen att man skall skada motståndaren, även om det är svårt att helt undvika det.)
- Om en angripare träffar motståndarens sköld, bröst, mage eller huvud och slaget samtidigt hade ett differensnummer på 5 eller mer, har han en viss chans att vräka motståndaren ur sadeln. Låt angriparens FV i Tornerlans övervinna försvararens FV i Tornerlans. Ett lyckat försök innebär att motståndaren kastas av sin häst. Bägge kontrahenterna kan på detta sätt samtidigt kastas ur sadeln. Den fallande får 2T6 i skada från fall och stöt. Rustningens absorbering halveras eftersom dess tyngd orsakar extra skada i fallet.
- Om en tornerlans träffar sitt mål är det 50% chans att den knäcks.
- Med ett lyckat färdighetskast kan riddaren klara av en ringränning, stäkning eller kvintanridning. Vid speciellt svåra manövrer kan SL lägga till lite grann till spelarens slag.

Om riddarens färdighetsslag får ett särskilt resultat är handlingen så elegant genomförd att åskådarna applåderar, och blir slaget perfekt hälsas han med rejäla ovationer. Ett perfekt slag kastar alltid motståndaren ur sadeln. Vid ett fummelslag trillar man alltid själv av.

Stavkamp

Typ: STR
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 3
BC: 0
Detta är en särskilt utvecklad teknik för att slåss med den mer än manshöga ekstaven; sålunda är färdigheten något bättre än färdigheten Trästav, även om man använder samma vapen.

- Det är möjligt att angripa och parera med vapnet i samma SR.
- Staven vållar 2T6+SB i skada.
- Om angreppet träffar målets ben, måste målet lyckas med ett SMI-kast för att inte falla omkull. Detta gäller endast mot humanoider.

Stavkamp är en populär färdighet bland munkar och vandrare eftersom den oskyldiga stav de stödjer sig på raskt kan försvandlas till ett effektivt försvarsredskap.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LEGENDARISKA VAPEN

På Aidne-halvön har i alla tider förekommit vapen som ansetts vara magiska eller heliga i sin konstruktion. Här nedan beskrivs de tre mest omtalade. Inget av de tre är egentligen avsedda att hamna i vanliga rollpersoners händer.

Kvällulv

Svärdet Kvällulv smiddes enligt legenderna av grottguden Kvälles dvärgatjänare någon gång just före den andra konfluxen. Det tre fot långa svärdet har en kolsvart klinga med ett guldinlägg som avbildar en slingrande drake.

Många sagor och legender omvärver Kvällulv. En av de mest kända är Kvädet om Trymvild, hjälten som i sin jakt på dvärgakungens krona fann svärdet och tvingades ta sitt liv då han funnit kronan. Svärdet rymmer nämligen förbannelsen att det kräver en renhjärtad varelses blod varje gång det dräpt en ond varelse. I gengäld gör svärdet bäraren näst intill oövervinnerlig.

Kvällulv har varit förlorat sedan år 12 e. O., då dess bärare Grymboll Jägaren försvann spårlöst i Nordbergaskogen.

Drakdrape

Detta långspjut är av okänt ursprung och härkomst; somliga vill ha det till att det smiddes av Garkhôn Drakskaparen själv som ett straff mot hans drakars högmod. Andra menar att det är en helig relik från det fjärran Akrogal, där de lärdes drakkunskap vida överstiger Erebs lärdes.

Drakdråpe är nästan fyra alnar långt och har en spets av en okänd, silverglänsande spets som är hårdare än någon annan känd metall. Skaftet är av ett glänsande svart träslag, översållat med magiska runor av okänt ursprung.

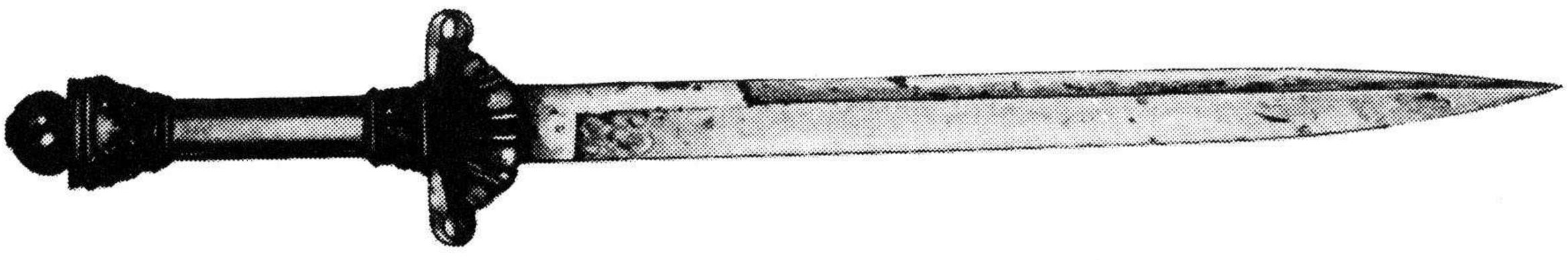
Spjutets mest kända bedrift är förmodligen dess dråp av draken Tallerin som höll Kardien i skräck i flera månader innan hjälten Brand stötte spjutet i drakens hjärta. Där tidigare inga andra vapen bitit skar detta spjut in som glödgat järn i en smörklick. Ångerfull och förvirrad av drakens snärjande blick kastade Brand spjutet ner i Hertilfallets forsar, och sedan dess har det varit försvunnet.

Drakdråpe lär inte ha några andra magiska egenskaper än att det kan genomtränga drakars diamanthårda fjäll. Det är å andra sidan bara de allra främsta krigarna som kan använda spjutet, ty för sämre kämpar gör sig spjutet så tungt att det bara kan användas som ett spett. Mäktiga kämpar kan däremot hantera spjutet som om det vore en videkvist.

Xkalliduck

Xkalliduck är ett heligt svärd av mystisk härkomst. Det kom enligt sagorna till denna världen genom två gudinnor, vilka överlämnade klenoden till de ädla riddarna av Siliedgers orden på ett gästabud för länge sedan. Efter att i många år ha tjänat det godas sak försvann Xkalliduck på ett mystiskt sätt, enligt ryktena genom den slemme Herr Morgan Musselhjärnas försorg.

Xkalliduck synes på alla sätt vara gjort av den hemliga legering som alverna använder i sina vapen, men alverna själva hävdar bestämt motsatsen. Det är i vilket fall ytterligt lätt och smidigt, men ger bäraren sådan kraft i slagen att han med lätthet hugger ned en hundraårig ek i ett hugg. Detta brukar dock inte behövas, ty svärdet utstrålar sådan kraft att alla fiender flyr vid detta blotta avlägsnandet ur dess skida. Svärdet, som är knappt en och en halv fot långt, skiner i silver och guld. Gyllene runor på klingan röjer dess namn.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ATT HÅLLA EN TORNERING

Att anordna en tornering är ett kostsamt och omständligt företag. Först kommer månader av planering; inbjudningar måste skickas ut, plakat måste handskrivas, härolder måste skickas ut för att kungöra torneringen, menyer måste bestämmas, mat köpas in, rännarbanor måste byggas, praktrustningar måste smidas och praktdräkter sys, o.s.v. Räkna med minst två månaders planering före en större tornering.

Därefter måste man bestämma hur torneringen skall tillgå, d. v. s. vilka moment som skall förekomma. Man bör välja minst ett av de 'fredliga' momenten, ringränning, bågskytte, kvintanridning, tornej och stäkning; samt minst en av de mer krigiska aktiviteterna: strider till fots, dyst och bohord.

I dysten och bohorden kan man antingen låta striden fortsätta då någon blivit slagen ur sadeln, eller så kan man bestämma att alla som åkt av sina hästar är utslagna direkt.

Vinnare blir den som lyckats bäst sammanlagt i grenarna. Vanligtvis består torneringen av fem eller sex grenar, med ett pris både till de individuella segrarna och den sammanlagde.

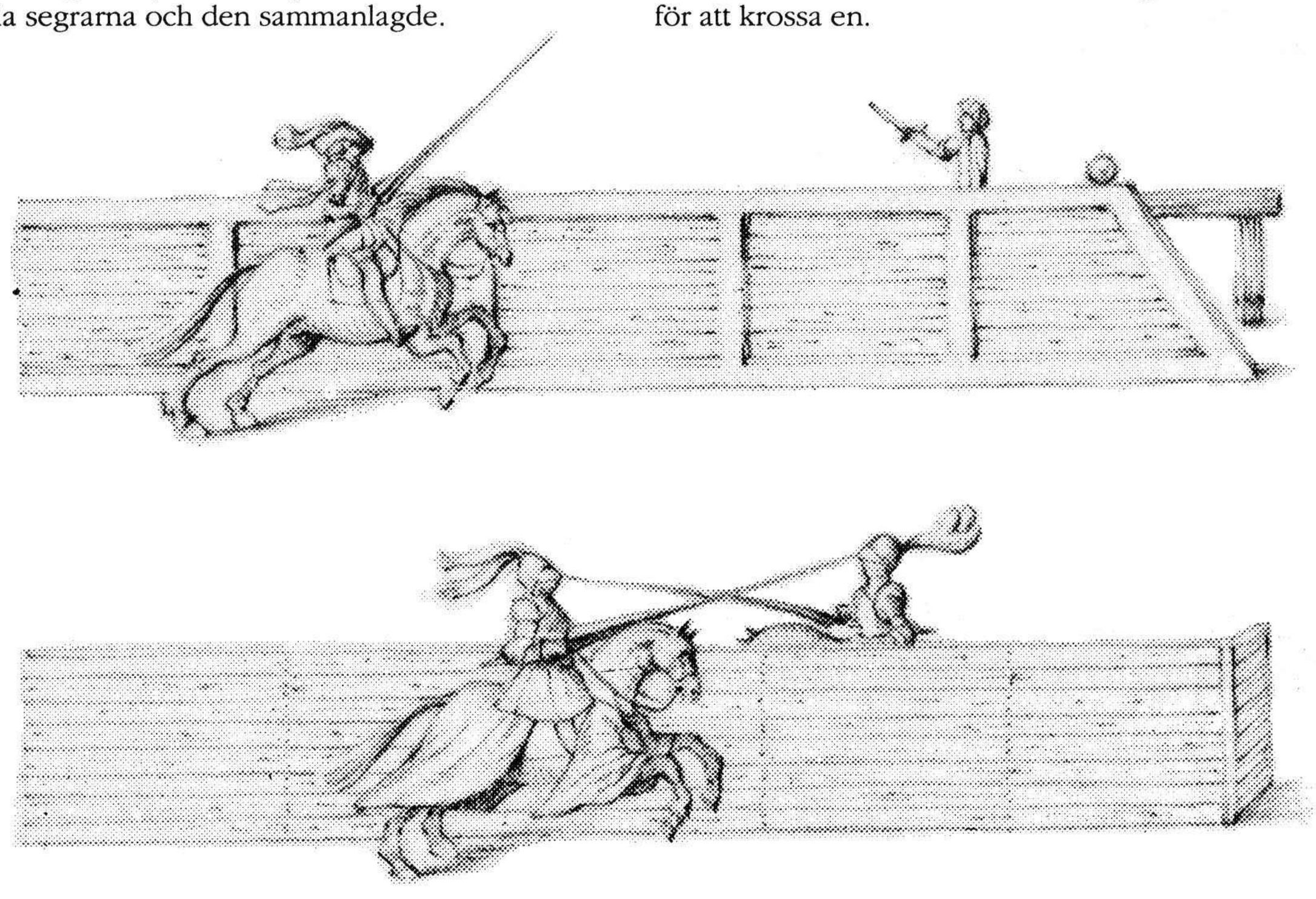
KOST OCH LOGI

Husrum måste finnas åt alla deltagande riddare, antingen i arrangörens borg, i närbelägna herresäten, eller i allra värsta fall i tält i närheten. Arrangören måste vidare kunna bjuda på frukost på morgonen, bröd och vin under dagen, samt en ståtlig bankett på kvällen. Eftersom man bara kan utkämpa en strid åt gången på rännarbanan, så kan det ta många dagar att utkämpa alla dyster. Räkna med ungefär 1 dag per var trettionde deltagare om man bara har en rännarbana.

KOSTNADER

Härolder/utropare/skrivare: 100 sm
Mat: 30–50 sm/deltagare/dag
Rännarbana och läktare: 300 sm
Förstapris: 250 sm och uppåt
Egna utgifter: Praktrustning: 4.000–5.000 sm
Kläder, fanor, m.m.: ca 1.000 sm

Tjusningen med torneringen uppväger säkerligen dessa kostnader. Man måste ju tänka på att man själv blir bjuden till ett stort antal torneringar, och därmed tjänar man förhoppningsvis igen pengarna. Vid en tornering får man tillfälle att visa upp all sin prakt och ståt, men kommer man som en lumphög kan man räkna med att alla de bästa riddarna kommer att göra sitt bästa för att krossa en.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

DANSAKADEMIN I GOLENA

Efter Meditationen i Golena (se kapitlet om Politik; Goiana) omvandlades denna lilla kustbosättning gradvis till Goianas lärdomscentrum. Lärda män och kvinnor som ville studera vad som hänt under meditationen samlades här och gradvis växte en akademi fram. Den bildades formellt 457 e.O. och gjorde Golena till Goianas största boplats, med flera hundra invånare.

Vid akademin är det möjligt att studera lärdomsfärdigheter som har med naturen att göra (t.ex. Zoologi och Botanik), animism och harmonism (se Gigant) samt dans- och musikfärdigheter av de flesta slag.

Golenas dansmästare

Alverna i Golena är välkända för sina danser. Det var Telidor som startade danskollegiet i Golena, inspirerad av vad han upplevt under Meditationen och kontakten med Enlil Talannen. Telidor tyckte sig ha fått insikt i verklighetens dans, de hektiska rörelser där elementen, verklighetens beståndsdelar, samspelar med varandra. Genom att komma i harmoni med elementen kan en dansare anpassa sig och flyta med i rörelserna.

Den som uppnår FV B5 i en dans föräras titeln Dansmästare. Han får lov att undervisa vid akademin och bär då mästardräkten av brandgult sidentyg.

De sju elementardanserna räknas inte som magi, även om de har fantastiska effekter. Danserna har inte sitt ursprung i magikernas manipulerande av verkligheten utan kommer från ett rakt motsatt tankesätt. En elementardansare rör sig i harmoni med elementen och uppnår på detta sätt särskilda effekter. Danskollegiet i Golena är den enda kända institutionen i Ereb som lär ut dansfärdigheterna och hit kommer munkar och andra från när och fjärran för att studera dem.

Elementardanser

Typ: särskild
Grundegenskap: FYS
Kostnad: 12
BC: 0
Kategori B

Man måste lära sig var och en av de sju danserna som separata färdigheter. Den som dansar kan bara förflytta sig och inte göra någonting annat. När man dansat så många minuter som ens FV tillåter förlorar man koncentrationsförmågan på grund av utmattning. Man måste vila i 120-(FYS x 2) minuter innan man kan dansa igen. Tidsbegränsningen är för samtliga danser:
FV B1: Danstid FYS/2 minuter.
FV B2: Danstid FYS minuter.
FV B3: Danstid FYS x 2 minuter.
FV B4: Danstid FYS x 3 minuter.
FV B5: Danstid FYS x 4 minuter.
Från FV B3 och uppåt skyddar danserna mot alla skada som en elementar av rätt sort kan tänkas vilja göra dansaren. Om man har FV B4 eller mer kan en dans ha samma effekt som symbolist-besvärjelsen ELEMENTARSKYDD. Man måste då använda den dans som svarar mot rätt elementar. Om man har FV B5 eller mer kan dansen fungera istället för besvärjelsen FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR.

Vattendans

Detta var den första dansen som utvecklades av Telidor. Den gör det möjligt att gå (dansa) på vatten. Från FV B3 och uppåt ger den också dansaren förmåga att finna vatten. Detta fungerar på samma sätt som animist-besvärjelsen.
FV B1: Förflyttning L1.
FV B2: Förflyttning L2.
FV B3: Förflyttning L3. Dansaren kan FINNA VATTEN.
FV B4: Förflyttning L4. Dansaren kan FINNA VATTEN.
FV B5: Förflyttning L5. Dansaren kan FINNA VATTEN.

Elddans

I samband med kriget 403-425 förhärjades delar av skogarna i Goiana av svåra bränder och många intelligenta varelser omkom. Dansmästaren Zeidon började under 440-talet fundera över över om det skulle vara möjligt att undgå att skadas av elden om man befann sig i harmoni med eldens innersta natur. Utifrån dessa tankar började han och hans lärjungar utveckla elddansen, en livlig dans med snabba rörelser som återspeglar eldens väsen. Den som dansar elddansen kan skydda sig mot skador då han färdas genom eld. Hur väl den skyddar beror på hur skicklig man är i färdigheten Elddans. Skyddet är personligt.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FV B1: Dansen halverar alla skador vållade av naturlig eld. Magisk eld påverkas inte. Förflyttning L1.
FV B2: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig eld. Skador av magisk eld minskas till 3/4. Förflyttning L2.
FV B3: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig eld. Skador av magisk eld minskas till 1/2. Förflyttning L3.
FV B4: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig eld. Skador av magisk eld minskas till 1/4. Förflyttning L4.
FV B5: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig eld. Skador av magisk eld minskas till 1/8. Förflyttning L5.

Drakeld räknas som magisk eld. Avrunda nedåt där det behövs.

Kölddans

FV B1: Dansen halverar alla skador vållade av naturlig köld. Magisk köld påverkas inte. Förflyttning L1.
FV B2: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig köld. Skador av magisk köld minskas till 3/4. Förflyttning L2.
FV B3: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig köld. Skador av magisk köld minskas till 1/2. Förflyttning L3.
FV B4: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig köld. Skador av magisk köld minskas till 1/4. Förflyttning L4.
FV B5: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig köld. Skador av magisk köld minskas till 1/8. Förflyttning L5.

Luftdans

Dansen gör det möjligt att levitera och färdas (dansa) genom luften i alla möjliga riktningar. Vidare ger dansen, om dansaren vill, samma effekt som besvärjelsen VINDKONTROLL.
FV B1: Förflyttning F1. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E1.
FV B2: Förflyttning F3. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E2.
FV B3: Förflyttning F6. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E3.
FV B4: Förflyttning F10. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E4.
FV B5: Förflyttning F15. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E5.

Jorddans

Denna dans gör det möjligt att färdas (dansa) genom fast materia, ungefär på samma sätt som besvärjelsen JORDVÄG. Den som slutar dansa då han är inne i materian dör omedelbart.
FV B1: Förflyttning F1.
FV B2: Förflyttning F2.
FV B3: Förflyttning F3.
FV B4: Förflyttning F4.
FV B5: Förflyttning F5.

Ljusdans

När dansaren utför denna dans börjar hans kropp utstråla ett starkt sken. Skenet kommer inte från själva kroppen utan från en aura som omger dansaren. Aurans diameter är FV x 2 meter och allt inom auran är väl upplyst. Om området är belagt med magiskt mörker måste MÖRKER-besvärjelsens effektgrad övervinna dansarens FV för att det fortfarande skall vara mörkt.
FV B1: Förflyttning F1.
FV B2: Förflyttning F2. Skador av BLIXT halveras.
FV B3: Förflyttning F3. Skador av BLIXT minskas till 1/4.
FV B4: Förflyttning F4. Skador av BLIXT minskas till 1/8.
FV B5: Förflyttning F5. Besvärjelsen BLIXT skadar inte dansaren.

Mörkerdans

När dansaren utför denna dans börjar hans kropp utstråla mörker. Mörkret kommer inte från själva kroppen utan från en aura som omger dansaren. Aurans diameter är FV x 2 meter och inget ljus inom auran kan lysa. Om området är belagt med magiskt ljus måste LJUS-besvärjelsens effektgrad övervinna dansarens FV för att det fortfarande skall lysa. Dansaren påverkas inte av mörkret utan uppfattar klart och tydligt allt som finns inom auran. Med FV B3 och högre har man fullständig mörkersyn. Denna fungerar som mentalistbesvärjelsen.
FV B1: Förflyttning F1.
FV B2: Förflyttning F2.
FV B3: Förflyttning F3.
FV B4: Förflyttning F4.
FV B5: Förflyttning F5.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

AIDNE-HALVÖN

Landområden & Vattendrag:

GRYPPAS VIK
Antivins udde
VIKTE ÄLV
NORDER-ÄLV
Snoar
LINNS FLOD
ÖREVDAGA
DAGGA ÄLV
ÖREVE ÄLV
FIRKAXFLOD
GOIDA ÄLVEN
Jnmark
FALTRAX-BUKTEN
Aidne-Bergen
INMARKASJÖN
Acheme
Faltraxnäs
PHALTOFLODEN
Jnga-
Kullaem
Divasolåten
GONLUNK ÄN
INSPI
EKEBORGS-FLODEN
AKHIR
EKETORPS-BUKTEN
GRIDEFLODEN
Oivras udde
STIRPASVIKEN
Grindanu
JÖSTEFLODEN
PENDON-BUKTEN
JOLRAN
Jn-
berg
CADDO BUKTEN
SÖLÅN
Jndar
GRÄNSTRÖMMEN
ICKERLVA
NIGGEFORA
HVIDEFLOD
ÅMDA
DAKKILO BUKTEN
Dakkilo
DRAKKÄFTEN
Beyural
SOLESUND
Caddo
APEBERGEN
RÄNNAN
KOPPARHAVET

Kulle, 500 mö.h.
Berg, 1.000 m.ö.h.
Berg, 2.000 m.öh
Berg, 5.000 m.öh
~ = ÄLV
~ = Flod

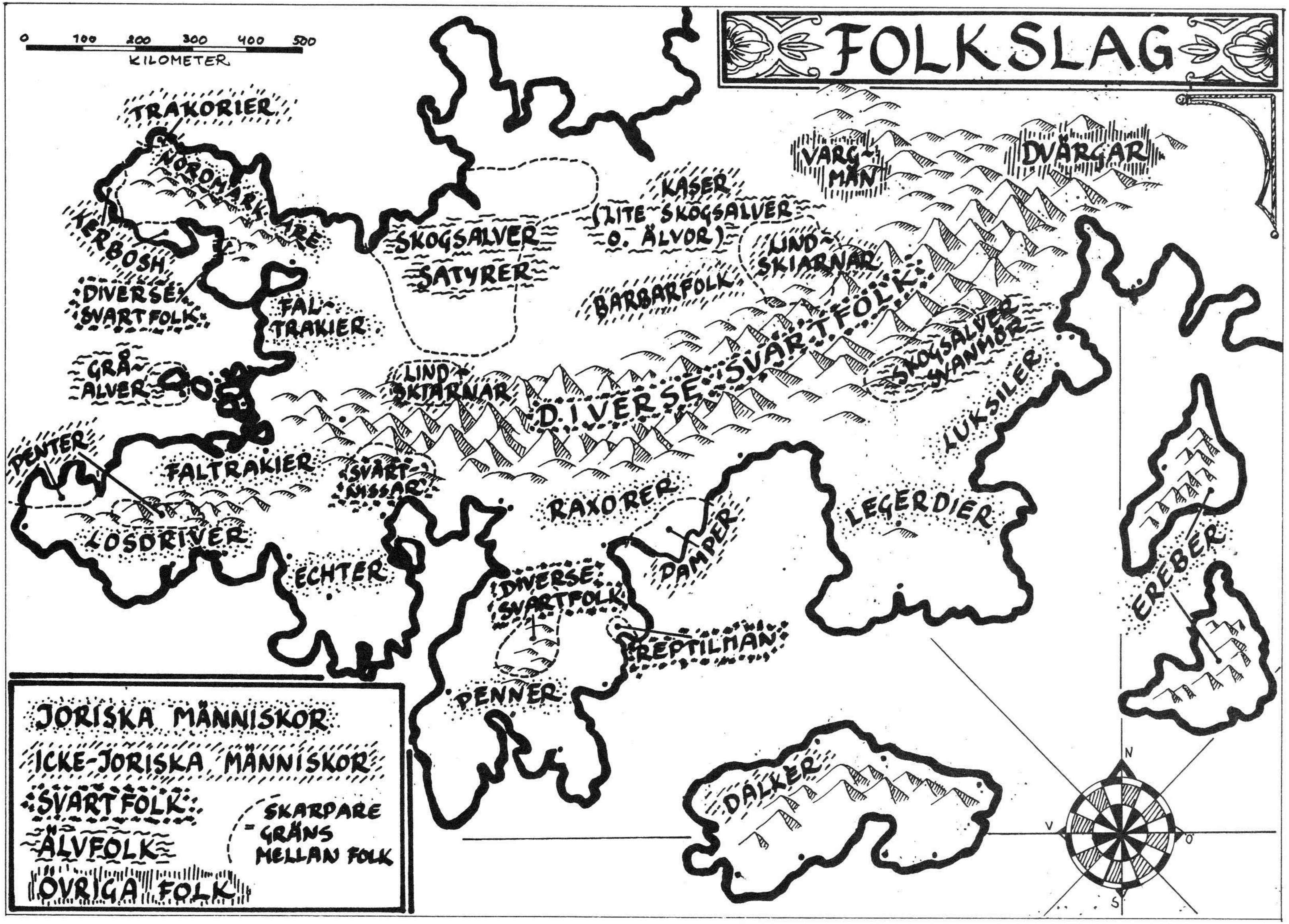
Jndar: Namn på landområden

RÄNNAN: Namn på vatten

N V Ö S

0 100 200 300 400
Kilometer

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Vegetation

Marsklandet

Snöarskogen

Nordbergaskogen

Brynhildurs skog

Glada skogen

Toril-skogen

Grimmaniträsket

0 100 200 300 KILOMETER

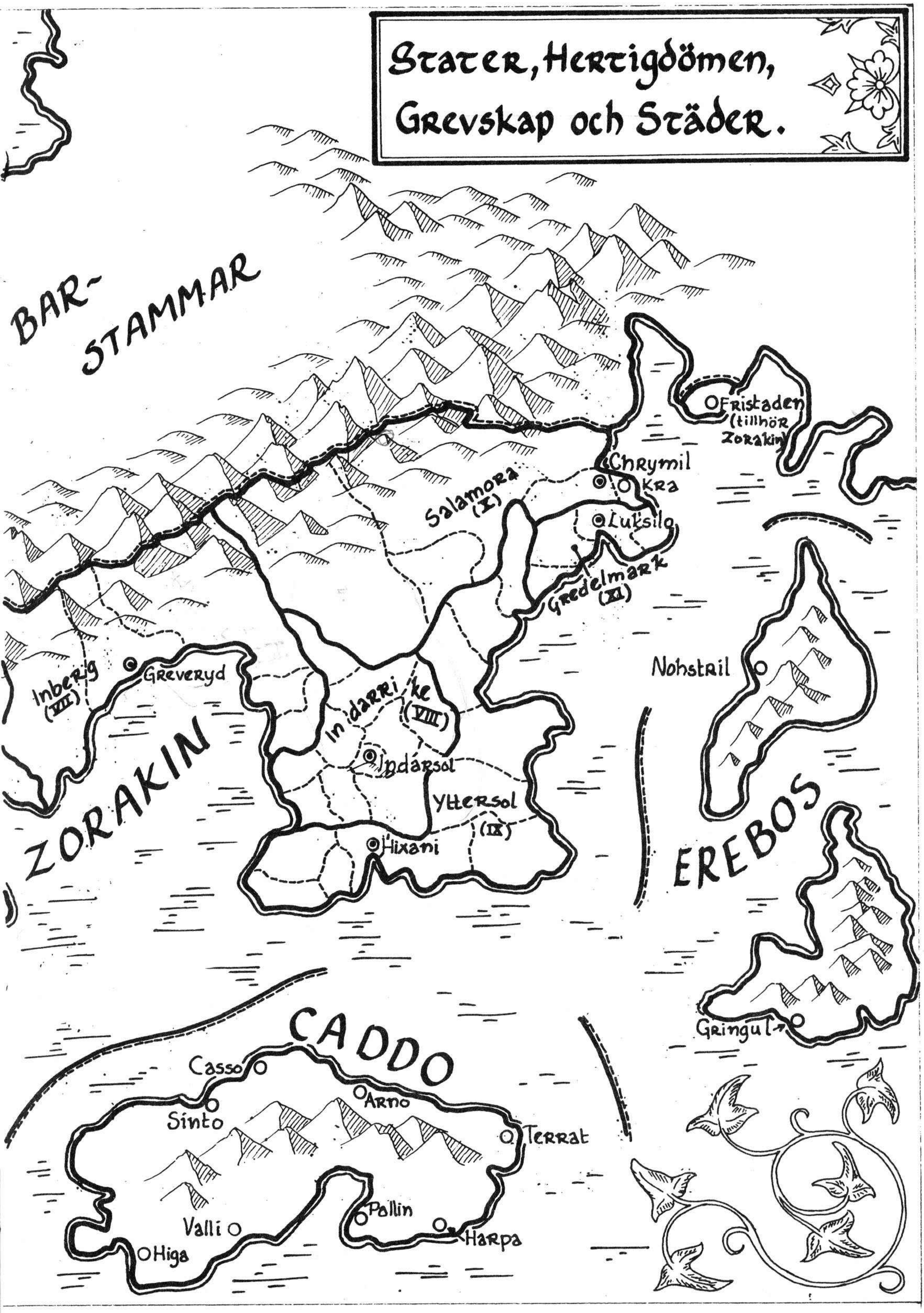
- Odlad mark
- Stäpp
- Kala berg
- Träsk
- Tät skog
- Blandad växtlighet
- Flod
- Sjö
- Stad

V Ö S

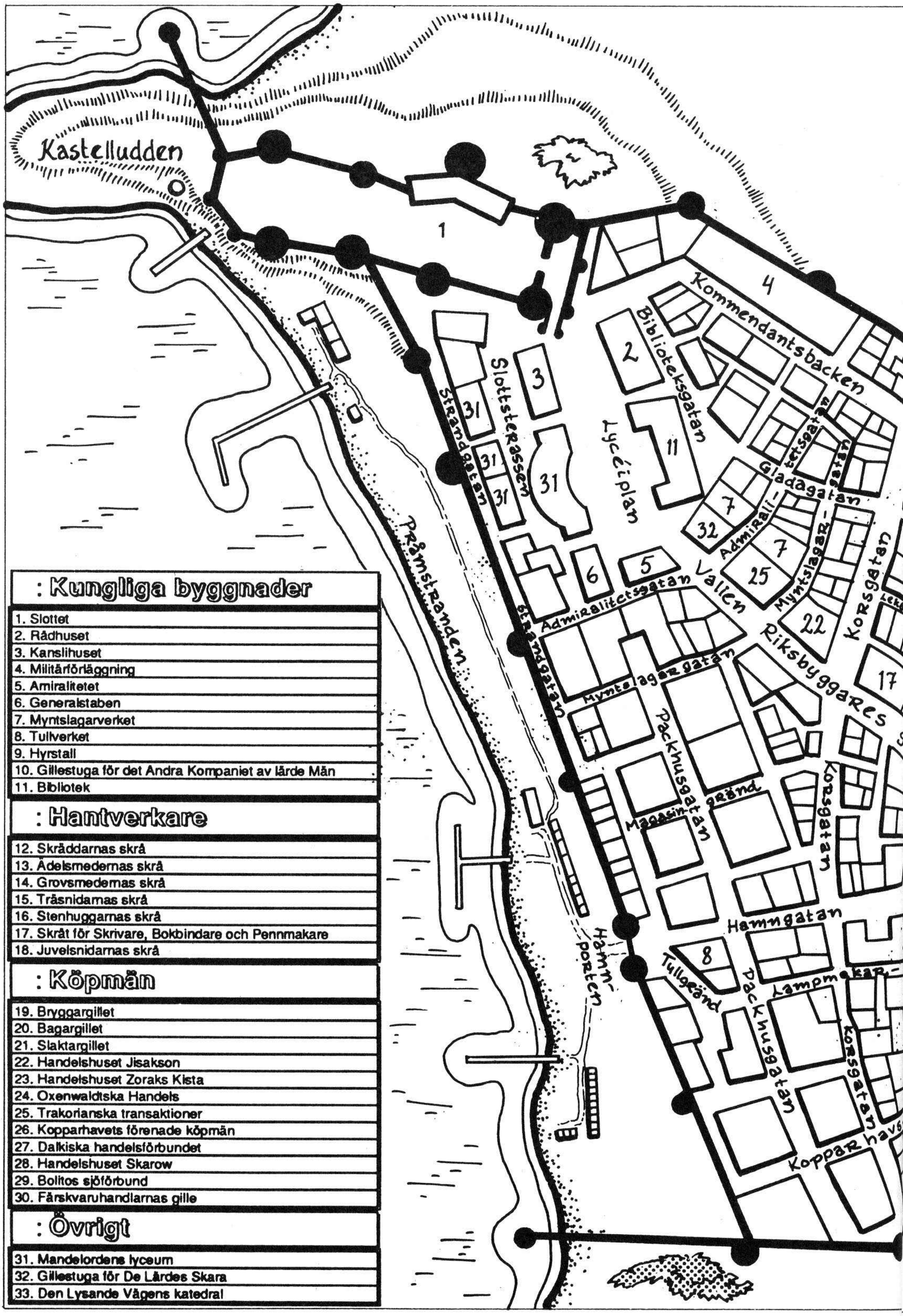
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Stater, Hertigdömen, Grevskap och Städer.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



: Kungliga byggnader

1. Slottet
2. Rådhuset
3. Kanslihuset
4. Militärförläggning
5. Amiralitetet
6. Generalstaben
7. Myntslagarverket
8. Tullverket
9. Hyrstall
10. Gillestuga för det Andra Kompaniet av lärde Män
11. Bibliotek

: Hantverkare

12. Skräddarnas skrå
13. Ädelsmedernas skrå
14. Grovsmedernas skrå
15. Träsnidarnas skrå
16. Stenhuggarnas skrå
17. Skrået för Skrivare, Bokbindare och Pennmakare
18. Juvelsnidarnas skrå

: Köpmän

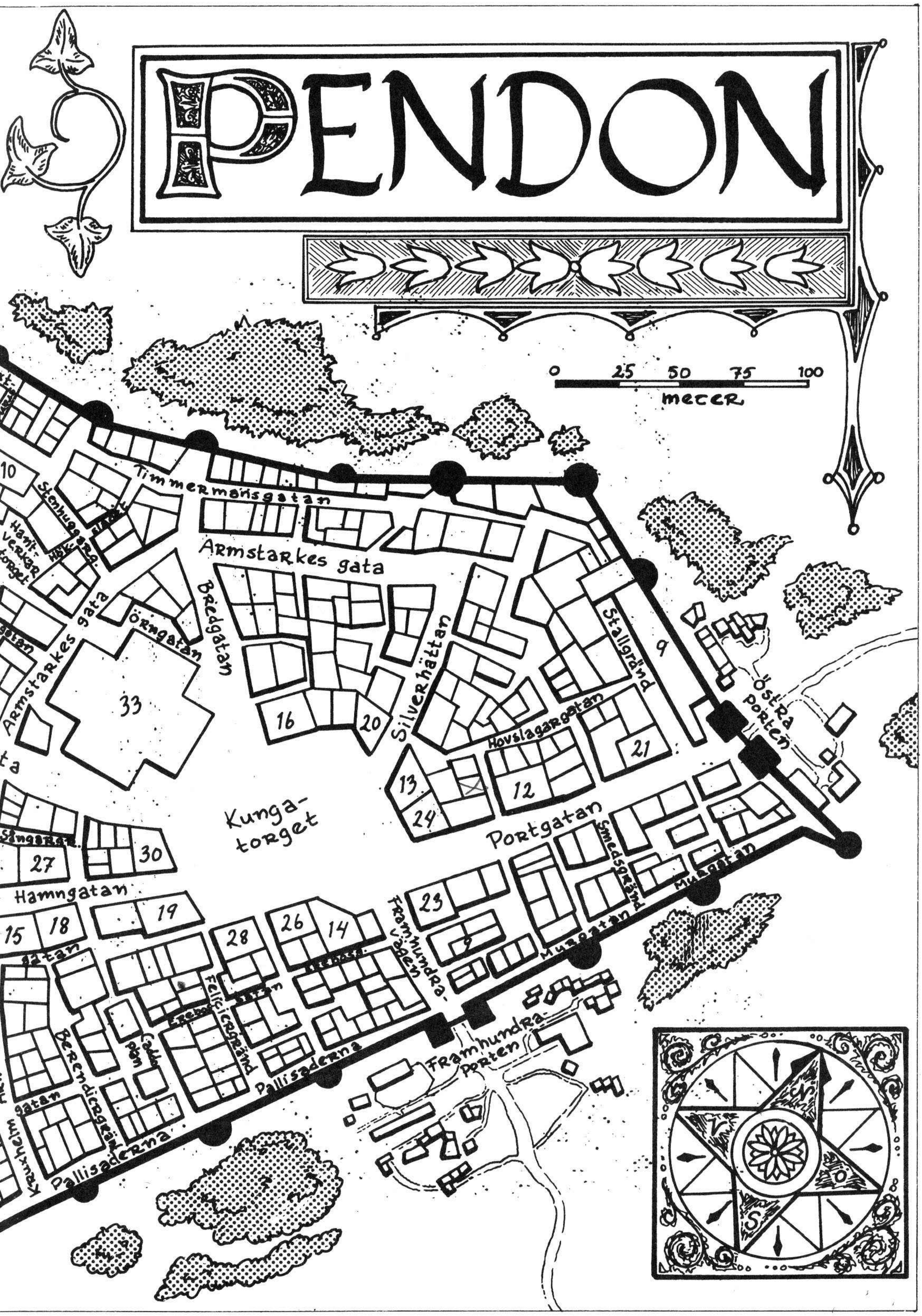
19. Bryggargillet
20. Bagargillet
21. Slaktargillet
22. Handelshuset Jisakson
23. Handelshuset Zoraks Kista
24. Oxenwaldtska Handels
25. Trakorianska transaktioner
26. Kopparhavets förenade köpmän
27. Dalkiska handelsförbundet
28. Handelshuset Skarow
29. Bolitos sjöförbund
30. Färskvaruhandlarnas gille

: Övrigt

31. Mandelordens lyceum
32. Gillestuga för De Lärdes Skara
33. Den Lysande Vägens katedral

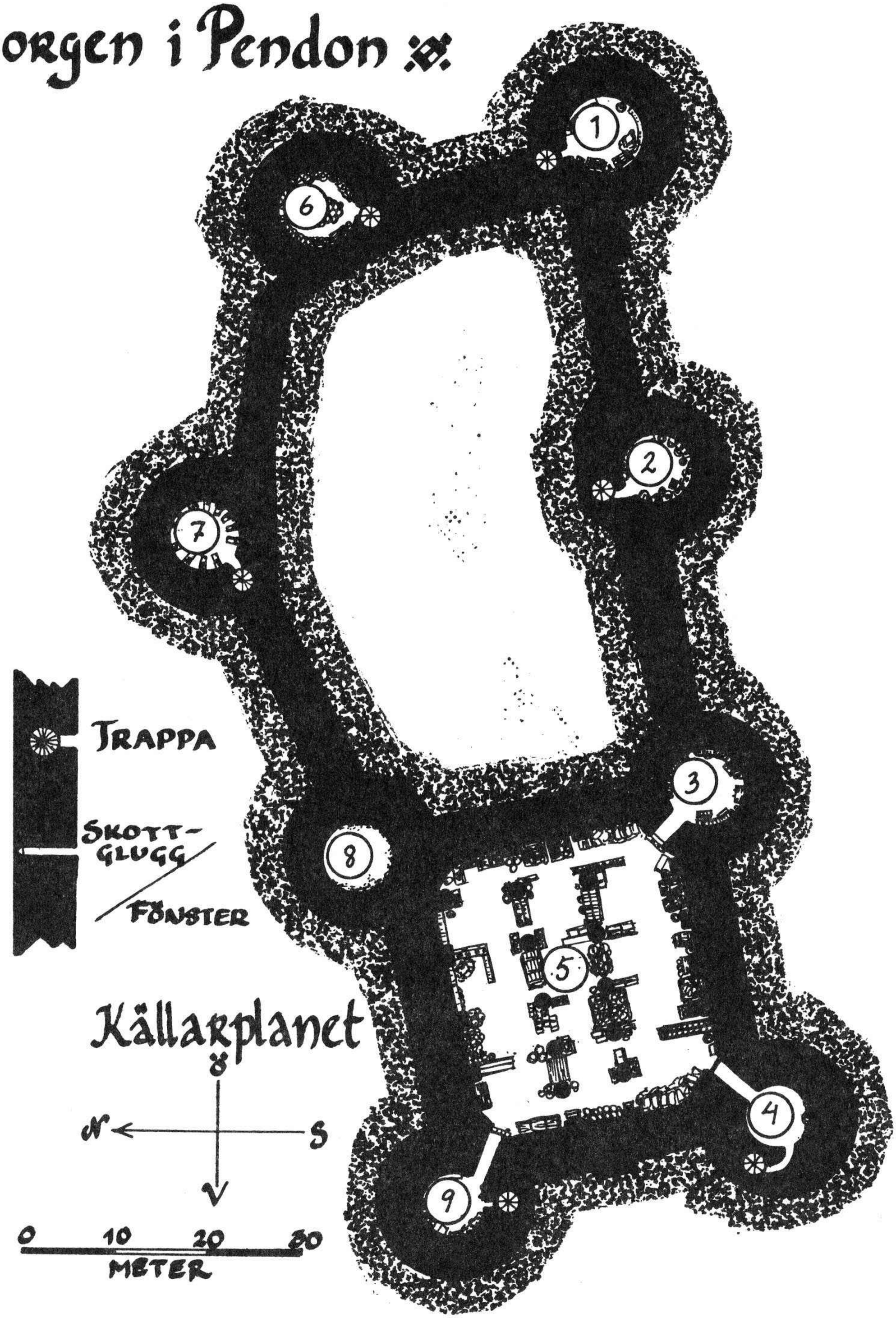
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

PENDON

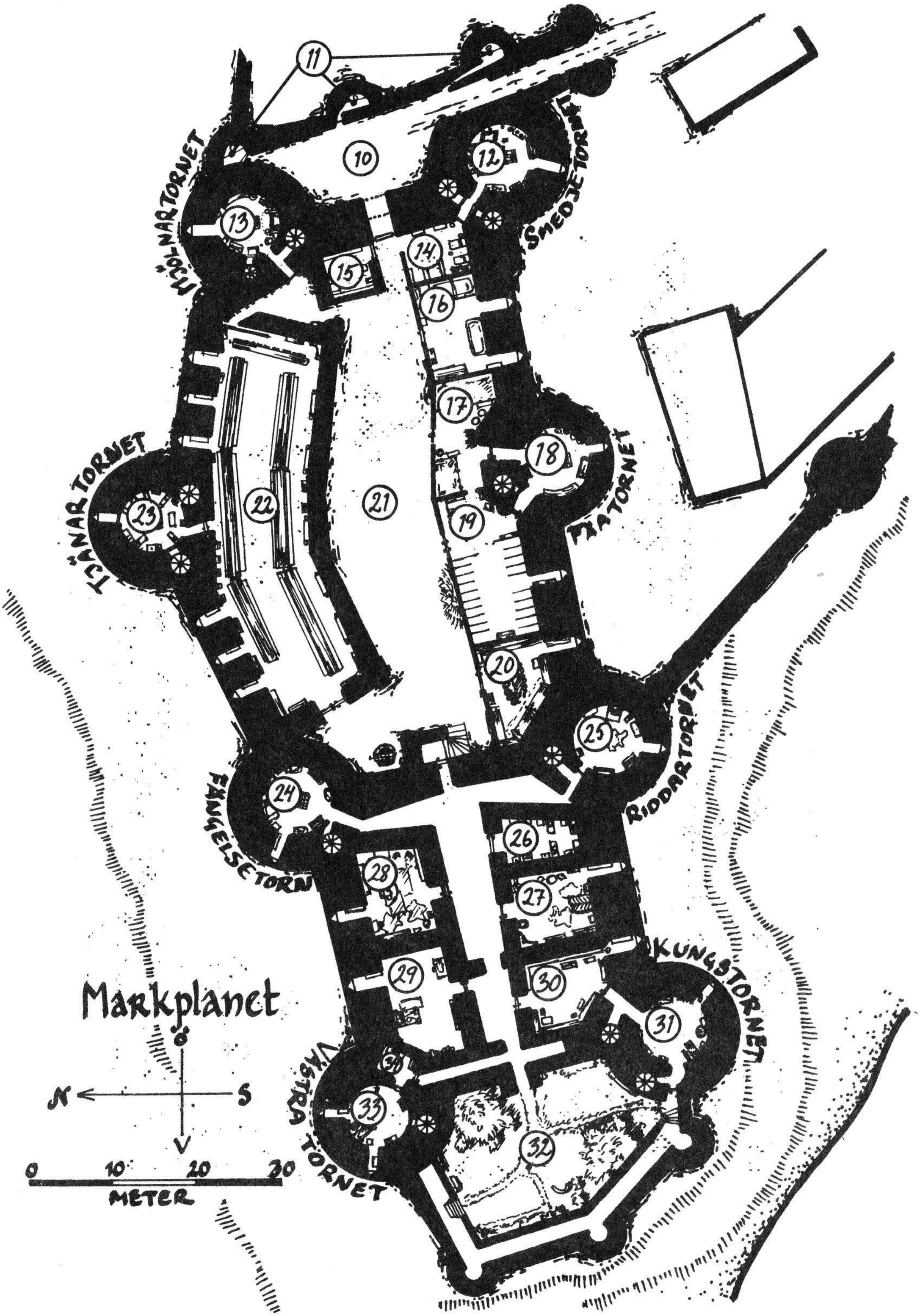


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

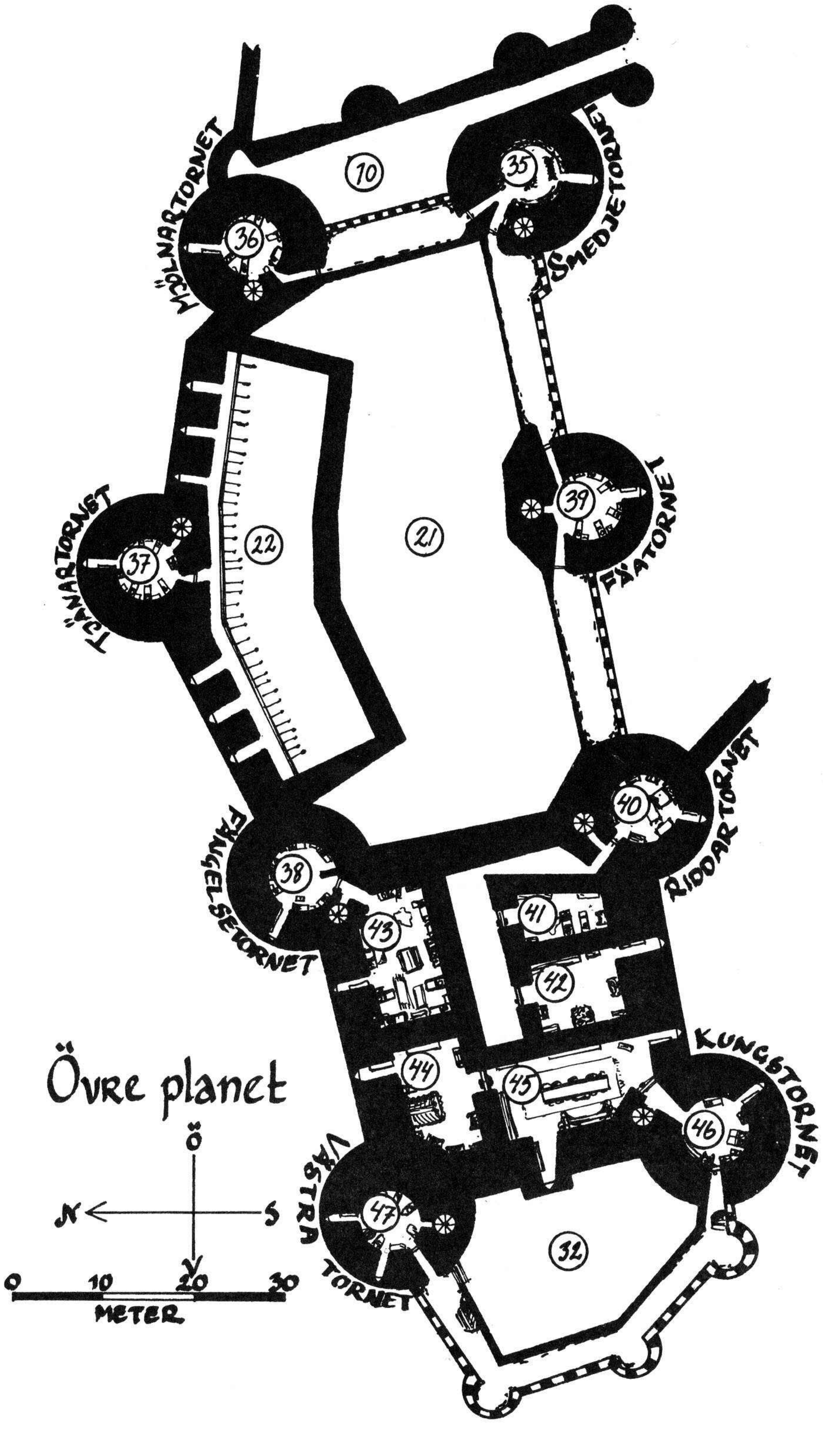
Borgen i Pendon



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ÄVENTYRSSPELS

AIDNE

EN ÄVENTYRSMODUL I EREB ALTOR

Detta häfte målar upp en detaljerad bild av Aidne-halvön i Ereb Altors sydvästra del. Här finns allt från högdragna riddare till mystiska magiker, från korrumperade präster till fromma munkar, från ondsinta orcher och gyllene drakar till ädla alver. De två länderna Zorakin och Kardien är uppbyggda enligt medeltida modell med inslag från den spännande fantasy-miljö som alltid utmärkt Drakar och Demoner.

ÄVENTYRSSPEL®

12-102

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB