Drakar Demoner™

KRIGARHANDBOK

12 NYA YRKEN
NYA VÄSEN
MARAJIPUTTER &
MOGULPALATS
SKUGGKONST &
DRAKMÄSTARE
NYA VAPEN OCH NY
UTRUSTNING SAMT
MYCKET MER!

Inne-
håller
äventyr!

SVÄRD & SVARTKONST

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KONCEPT
Michael Stenmark
Johan Sjöberg

KONSTRUKTION
Johan Sjöberg

OMSLAG
Stefan Thunberg

BAKSIDA
Paolo Parente

ILLUSTRATIONER
Adrian Smith

KARTOR
David Hanson

ORIGINAL
Marcus Thorell

REDIGERING
Magnus Engström

BIDRAG
Hannes Kristoferson
David Hanson
Svante Rendahl
John Modig
Fredrik Malmberg
Henrik Strandberg
Nils Gulliksson
Jonas Mases
Patric Backlund
Cees Kwadijk
Stefan Ljungqvist

CHRONOPIA
Bill King
Michael Stenmark
Nils Gulliksson
Henrik Strandberg

PROJEKTLEDNING
Stefan Ljungqvist

INNEHÅLL

1. INTRODUKTION SID 2

2. HUR DU SKAPAR EN ROLLPERSON SID 9

3. GRYTAN SID 24

4. SÖDRA HAMNEN SID 35

5. NATTENS BARN SID 46

6. IKKI SID 52

7. LAG OCH RÄTT SID 57

8. MAGI SID 61

9. UTRUSTNING SID 67

10. KALABALIK I CHRONOPIA SID 75

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

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KAPITEL ETT: INTRODUKTION

VÄLKOMMEN TILL CHRONOPIAS MÖRKA, ELLER SKALL JAG SÄGA SKUGGIGA, SIDA. HÄR I SKUMRASKET SMYGER DEN VÄRSTA SORTENS LIVFARLIGA RÖVARE OCH BANDITER, LÖNNMÖRDARE OCH HUVUDJÄGARE OMKRING MED VÄLSLIPADE KNIVAR MELLAN TÄNDERNA OCH VÄNTAR PÅ ATT EN LITEN OSKYLDIG GOSSE SOM DU SKALL BLOTTA STRUPEN SÅ ATT DE KAN LÄGGA ETT VÄL AVVÄGT SNITT. JAG HADE TÄNKT LÄRA DIG HUR DU UNDVIKER ATT BLOTTA STRUPEN I ONÖDAN.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

På flykt

Psst! Ja, just du. In här, om du vill klara livhanken. Vad jag menar? Man kan se att du är både rädd och på flykt. Inte ens i Chronopia springer folk omkring flåsande och röda i ansiktet med en kista i famnen om de inte är på flykt, så det är bäst för dig att du kastar dig in här innan vilka det nu är som är efter dig kommer springande runt hörnet där borta med sina svärdsklingor i högsta hugg, redo att göra råbiff av dig. Ligg still och var tyst!

Va! Ursäkta? Om jag sett en ung spoling med en kista i famnen komma springande nedför gatan. Nej, det kan jag verkligen inte dra mig till minnes, men så är man ju ingenting annat än en gammal skruttig krympling. Ser du det här ögat? Ja, det svullna, lika stort som en knuten trollnäve. Kan inte se ett skvatt med det, jag är så gott som blind. Står bara här i hörnet och lyssnar till stadens ljud. Men du min gode man får gärna skänka en slant till en fattig man som jag, en liten slant till mat. Jag är faktiskt ganska hungrig, men det kanske syns på min magra lekamen. Patetiskt missfoster? Snedvriden pervers fåntratt? Nej, vet du vad, nu får det allt vara nog, du ditt föräldralösa goblinyngel!!! Nej, nej, nej, slå mig inte, snälla herrn. Inte mig. Lilla jag menade inte vad jag sa. Ibland skenar tungan fortare än tanken. Tack så mycket! Tack så myyycket! Adjö då mina herrar, adjö!

Du kan komma fram nu, faran är över, men jag tror nog att det finns ett och annat som en nykomling som du bör lära dig. Att som färsking kasta sig rakt in i den undre världens maktkamper är att be om att bli dödad och jag vet inte om du har några bekymmer så stora att de är värda att hoppa från lufthamnarna för. Inte? Utmärkt! Inga förlorade kärlekar, krossade hjärtan, lönnmördade föräldrar, olidligt hårda uppväxtförhållanden, soma- eller tokgräsmissbruk, mörka hemligheter, Hängivna allierade? Utmärkt! Då tror jag nog att jag skall kunna berätta ett och annat för dig om den kända världens mörkaste, brokigaste, skummaste, mest korrumperade och perverterade, farligaste och dödligaste undre värld.

Men innan jag börjar berätta för dig vill jag ställa några frågor till dig, om det går bra? Utmärkt! För det första: Var fick du tag på kistan? Den stod på gatan?! Har du någon aning om varför den stod på gatan? Det var några långhåriga, illaluktande tatuerade bjässar som var upptagna med att banka vettet ur en värdshusvärd och hans familj? Och du tyckte att det var synd och skam att låta en kista full med guldpengar bara stå och drälla så där mitt på gatan. Den kunde bli stulen? Jo, jo, det var ju just vad den blev. Och då antar jag att du tyckte att det var lika bra att du förbarmade dig över den stackars ensamma kistan? Inte? Det var inte ditt fel? Försök säga det till en välslipad chronosklinga. De brukar inte vara särskilt pratsamma. Du vet inte riktigt vad det tog åt dig, men plötsligt hade du kistan i famnen och sprang allt vad du orkade nedför gatan med gäng råbusar flåsande dig i nacken? Säga vad man vill grabben, men sinne för humor det har du i alla fall. Vill du veta vilka de tatuerade råbusarna var? Du är inte säker? Jag skall berätta det för dig i alla fall. De var Målade, medlemmar av ett brutalt gatugäng, lyckligtvis med få medlemmar, så en sak gjorde du rätt i alla fall. Men ett rätt är ganska många fel och i Chronopia räcker ett fel för att du plötsligt skall bjudas på en lufttur ut från något av de höga tornen, en lufttur som bara kan sluta på ett sätt.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Att stjäla

Att stjäla i Chronopia är inte som att stjäla i vilken liten dammig, rutten bondhåla som helst. Här kan man inte ta allt som bjuds, man måste tänka sig för så att bytet inte biter en i handen. Jag vet att de städer du besökt förut kanske verkat tuffa och hårda, fyllda med gäng, handelsfurstar och rövare och banditer som du och på min tid – jag. Men oavsett hur hårt du tyckte att det var då, så är Chronopia hårdare. Att stjäla i Wallapoli, Torinux eller Craich är som att ta en tugga av en mogen wontefrukt, i Chronopia är det som att sätta tänderna i en bit gråsten. Du behöver tänder av stål för att klara dig oskadd.

Något av det viktigaste är att vara noga med vem du stjäl från och varför du stjäl. Att stjäla från ett stort handelshus, en mäktig handelsfurste eller ett tufft gatugäng som Hökarna eller Grinande gholorna är dumt. Att stjäla från något av de Stora husen, dvärgklanerna, Ikki eller Galdermästarna är idiotiskt. Att stjäla från Blodkulten, de Hängivna, Snöhäxan eller Kejsaren är att skriva under sin egen dödsdom. Ge dig inte på berg när det finns småsten. Börja i mindre skala och jobba dig uppåt. På vägen knyter du kontakter med skurkar, banditer, lönnmördare och andra fulingar som kan hjälpa dig med tips och annat. Ett känt chronopiskt talesätt lyder: "Börjar med en träspik, slutar med en silverskål. Börjar med en silverskål, biter klinga i otid." Det är faktiskt lämpliga visdomsord att rikta till ett litet skuggyngel som du och en påminnelse till oss andra om hur lätt det är att trampa på ömma tår här i Chronopia.

Om du nu prompt skall försörja dig genom att stjäla gäller det att du är försiktig. Skrävlare hinns upp av sina egna skrönor snabbare än de hinner säga "Grottroll" och flyter sedan lojt guppande bort med ansiktet ned i kloakvattnet. Prata bara med folk du kan lita på, vem det nu skulle kunna vara i en stad som den här. Här skulle till och med ett spädbarn sätta en dolk i ryggen på sina föräldrar, bara betalningen var den rätta. Se alltid till att ha lika många hållhakar på folk som en fiskare har krokar i sin ränsel och undvik att låta andra haka fast några krokar i dig.

Sedan finns det förstås många olika sätt att stjäla på. Chronopia kryllar av ficktjuvar. Vart man än går får man hålla hårt i penningpungen och hålla ögonen öppna så att ingen sliter byxorna av en. Hade du tänkt att slå dig in på den banan har du alltså många konkurrenter, alldeles för många skulle vissa mena. Å andra sidan kan man göra sig en skaplig hacka. Det gäller bara att undvika att arbeta på någon annans territorium, tjuvgillet har delat upp staden i distrikt för att konkurrensen skall minska. Dessutom skall du akta dig för att åka fast. Blir du påkommen med handen innanför kaftanen på en sabransk handelsfurste drar han sin kroksabel och kapar den vid armbågen innan du hinner blinka. Ett par sådana incidenter och du får lära dig att rycka penningpungar med fötterna.

Annars kan du ju bli rånare. Men jag tycker inte att du verkar vara en tillräckligt brutal typ för det, inte på långt när. Va? Tuffare än somliga tror? Det tror jag säkert, men det gör dig inte med kosmisk nödvändighet till en lämplig rånare. Den typiske rånaren är ett jättelikt troll som stiger ut ur skuggorna på en trång bakgata med en krossare i handen, gör mos av sina offer och försvinner. Gängen sysslar också med det, och vissa av ligorna och frilansarna, men rån är en osäker sysselsättning. Det är som att sluta ögonen i den värsta kommersen på Basaren och hoppas att man skall klara sig helskinnad. Man vet aldrig vilka typer man hoppar på. Har man otur kan den gamla skröpliga gubben visa sig vara en tempelherre eller en galdermästare och då förpassas man snart ut i Multiversum, så långt bort att man inte skulle hitta hem om man så fick leva tio livstider.

Det jag tror skulle passa dig bäst är att bli inbrottstjuv. En flink fasadklättrare som bryter sig in i intet ont anande människors, sabraners, wongoser och drakoniters hem och stjäl deras käraste ägodelar. För en inbrottstjuv är det säkrast att inte ge sig i kast med för tungt motstånd, i alla fall inte

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

inledningsvis. Vanliga hem är inte direkt nedlusade med försvarsanordningar, men när man kommer till de rikare kvarteren blir det allt vanligare med tungt bepansrade vakter, blodtörstiga vakthundar, högljudda magiska alarm, gargoyler, dubbla fönster i dvärgiskt glas och med dvärgsmidda stålgaller, falluckor, kraftfält och förödande fällor med monterade armborst, fallande stenblock, giftormar, rakbladsvassa klingor och obehagligt genomträngande spjut. Är man inte själv magiker, eller extremt väl förberedd kan ett besök i furstepalatsen på de högre nivåerna bli kortare än väntat. Ofta faller den stackars tjuven skrikande från fasaden innan han ens tagit sig in.

Om du tycker om underjorden kan du ju bli gravplundrare, men det är ingenting för den som inte har ett förmörkat sinne, en dragning åt den andra sidan, är åtminstone aningens morbid och har en mage av stål. Dessutom kräver det stora kunskaper i historia, mytologi och även inom andra kunskapsområden. Om du lyssnar på mig låter du underjorden och de döda vara i fred. Där nere i mörkret är det ännu djävligare än vad det är här uppe på ytan, även om det säkert kan vara svårt att tro det…

Bedragare? Tja, här i Chronopia försöker väl alla lura någon. Oroväckande ofta brukar det sluta med att man lurar sig själv. För att bli en bra bedragare skall du vara självsäker, aldrig vika en tum, vara en god diplomat, en fantastisk lögnare och enormt övertygande, men ofta räcker inte ens det. Det finns de som lyckats riktigt väl. Särskilt väl minns jag Masken, en legend menar somliga, men jag har faktiskt haft nöjet att träffa honom. Han dök upp lite varstans, alltid i en ny skepnad och lurade byxorna av alviska ädlingar, skägget av dvärgiska klanfurstar, handelsskeppen av köpmän och hela rörelser av handelsfurstar. Det sägs att han var rikare än furst Lysander, och ändå visste ingen vem han var. Men en sak var säker: om man så mycket som försökte ge sig på en av hans rörelser, något som han vunnit, lurat till sig och därmed var rättmätig ägare av, gick man under. Det fanns ingen räddning. Var han är idag? Vissa säger att han är död, men jag har en alldeles speciell känsla av att han är i allra högsta grad levande…

Du ska inte heller tro att du blir en mästertjuv, en tjuvarnas konung över en natt. Det krävs lång träning, en god portion tur och dessutom bra utrustning…

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Att köpa

Det första en tjuv ska tänka på är att man aldrig kan ha tillräckligt bra utrustning, det går alltid att skaffa sig bättre. För det andra: kompromissa aldrig när det handlar om kvalitet. Det billigare repet eller den lätt rostiga dolken kanske är frestande köp, men det är värt varenda dublon att köpa det bättre repet och den nya blanka dolken. Tro mig, man ångrar sig när man hänger utanför ett fönster på hundrafyrtiotredje våningen och repet brister – då skulle man vara beredd att offra sin högra hand för ett bättre rep, men vad spelar det för roll. När man väl påbörjat fallet är det försent. Allting kommer att ta slut när man träffar kullerstenarna som rusar mot en likt bindgalna mastodonter.

Om du exempelvis skall göra ett inbrott behöver du massvis med saker. Först och främst ett rep, en änterhake eller, om du har råd, en repslunga. Sabranska klätterskor är också utmärkta. Sedan, när du skall ta dig in behöver du dyrkar, en glimmerplatta, en dvärgisk glasskärare eller en kraftig slägga, om du är den råa brutala typen vill säga. Något som kommer väl till pass är också ofta diverse tänger, att bryta upp dörrar med, knipsa av snubbeltrådar eller desarmera fällor med. Auraglas är lämpliga om man vill vara säker på att kunna undvika de magiska fällorna. En jugga eller två är utmärkta om man vill förflytta sig i taket eller längs med väggarna, utan att komma i kontakt med golvet. Du får inte heller glömma att ha med dig några praktiska ränslar att stoppa stöldgodset i, och inte heller får du glömma att ha med dig åtminstone ett lätt vapen, en dolk eller en chronosklinga, och dessutom gärna några avståndsvapen. Blir man attackerad måste man kunna bita tillbaka och bita tillbaka så hårt att ens angripare håller sig på avstånd.

Att sälja

Om du nu, via ett lyckat inbrott, ett rån, en kupp, ett lurendrejeri, eller en gravplundring lyckats komma över ett ordentligt byte måste du göra dig av med det. Prylarna är heta och om du inte aktar dig noga kan du bränna dig. Vilken nytta har du egentligen av en guldljusstake, ett förgyllt svärd, en mästerligt målad tavla eller en helgad skål om någon annan är beredd att gå genom eld och riva ner torn för att få tillbaka det som stulits från honom? Den njutning du får av ett konstverk är inte värt det lidande du kommer att få genomgå om exempelvis den gode furst Degas lyckas lista ut att det är du som har hans favoritmålning i din ägo och att det dessutom är du som har stulit den från honom. I ett sådant läge är ditt liv värt mindre än skiten under en goblins naglar. De har visserligen fruktansvärt smutsiga naglar, men...

Alltså, regel tre: behåll aldrig någonting du har stulit, om det inte är pengar vill säga. Det har visserligen sagts att den förste furst Lysander var så snål att han spenderade varje natt under tvåhundratjugotre år med att märka varenda dublon i hela sin skattkammare, för att han skulle kunna veta vem som stal från honom. Men även här i Chronopia är det få personer som är så snåla och har ett sådant tålamod. Därför kan jag med gott samvete säga dig att om du kommer över pengar kan du lugnt behålla dem, men spendera dem med måtta – annars kan det dyka upp både en och annan frågvis och oborstad typ med dålig andedräkt som lägger en kniv mot din strupe och stjäl tillbaka dem. Och det skulle ju vara snopet.

Hur gör man sig då av med det man stulit? Det enklaste sättet är att kontakta någon av stans mindre nogräknade hälare, det fullkomligen kryllar av dem i Grytan. Där får du visserligen inte så

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

mycket för stöldgodset som det egentligen är värt, men de ställer å andra sidan inga besvärande frågor. Däremot är det lätt hänt att de låter munlädret löpa om de får en chronosklinga uppkörd under näsan. Då är det lätt hänt att du blir tvungen att gå under jorden, kanske längre än du planerat, kanske till och med för evigt...

Verkar det hopplöst? Nej då, det är det verkligen inte. Chansen för att någon skall lyckas spåra ett stulet föremål tillbaka till dig är i stort sett lika med noll, särskilt om du var klok nog att besöka hälaren förklädd och du inte försökte sälja en stridsklocka, ett liriumsvärd, en magisk behållare eller nyckeln till Evighetspalatset. Skall du ge dig efter den typen av saker är det säkrast att du gör det som ett uppdrag, med fastställd betalning och garanterat beskydd.

Beställningsjobb är nog den vanligaste typen av inbrott i Chronopia. Någon rik knös vill ha något som någon annan har och så hyr han en eller flera tjuvar på Tjuvarnas marknad som gör jobbet åt honom, svårare än så är det inte. Dessutom blir det alltid billigare för knösen än att försöka köpa det, särskilt som ägaren oftast inte har en tanke på att sälja föremålet. När du blir så duktig att du kan börja göra beställningsjobb skall du vara noga med vem du arbetar åt och varför. Det är inte ovanligt att någon furste eller ädling hyr tjuvar för att prova sitt eget hems säkerhetsanordningar. Då inte bara vet han att ni kommer, han vet också att han får tillbaka sina utlägg. Det blir en billig affär för honom, men ni får betala med era liv. Ett onödigt dyrt pris att betala för ett misstag kan tyckas, men det är den avgift moder Chronopia brukar ta. Ett liv för ett misstag.

Men oavsett hur väl du förbereder dig, undersöker dina offer och uppdragsgivare kommer det ändå alltid att inträffa saker som du inte kunnat förutse, inte för att det finns någonting som man kan kalla slump, men för att Chronopia är en fullständigt oförutsägbar stad med sina miljontals märkliga invånare. Och när trollskiten träffar ballongpropellern, då vill du mer än gärna befinna dig någon annanstans, någon väldigt annanstans...

Att försvinna

I Chronopia försvinner folk av två anledningar: antingen för att de vill hålla sig undan och gömma sig för någon eller för att de misslyckats med det. Här i staden finns det lika många jägare som det finns byten, och det är lätt hänt att jägaren plötsligt blir den jagade, eller får bita i kullerstenarna, överrumplad av sitt tilltänkta byte. Eftersom det är ohälsosamt lätt att trampa folk på deras ömma tår eller råka bli en tumme i ögat på någon när man livnär sig på att ta från andra för att ge till sig själv gäller det att veta hur man håller sig gömd. Det finns hundratals sätt, men de flesta av dem är dåliga.

Först och främst gäller det att få folk att tro att man är försvunnen, att Chronopias gator slukat en. En av de mer klassiska metoderna torde vara att sprida ryktet om sin egen död. Lyckas man dessutom ta någon av daga som är hyggligt lik en själv, och låter några bekanta hitta honom illa tilltygad i hamnen ett par dagar efter försvinnandet är det troligt att de tar honom för en själv och man har lyckats. Ligger man bara lågt ett tag och flyttar till en annan del av stan är det mycket möjligt att man överlever i alla fall de närmaste veckorna. Om folk tror att man är död kan man dessutom kosta på sig att återvända, kanske till och med kritvitt ansikte och mörk stämma. En vålnad i huset får de flesta att rysa. Annars kan man helt enkelt bara låta folk få veta att man försvunnit till en annan stad,

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ett annat land, köpt en enkel biljett med en karavan till den sabranska ökenländerna. Är det inget värre otyg man gjort kan man hoppas att den man retat upp lugnar ned sig och glömmer bort det hela inom några månader. Tyvärr är Chronopias innevånare ovanligt långsinta…

Men ett rykte räcker inte för att skydda dig. Du måste ha någonstans där du kan hålla dig gömd. Är du med i ett gille, ett gäng eller en liga har de gömställen där du kan stanna, åtminstone en kortare tid. Vad ett gille är? Det skall jag berätta för dig när vi ger oss ut på en liten rundtur senare, men först tänkte jag förklara det vi just diskuterade, om det går för sig? Tack!

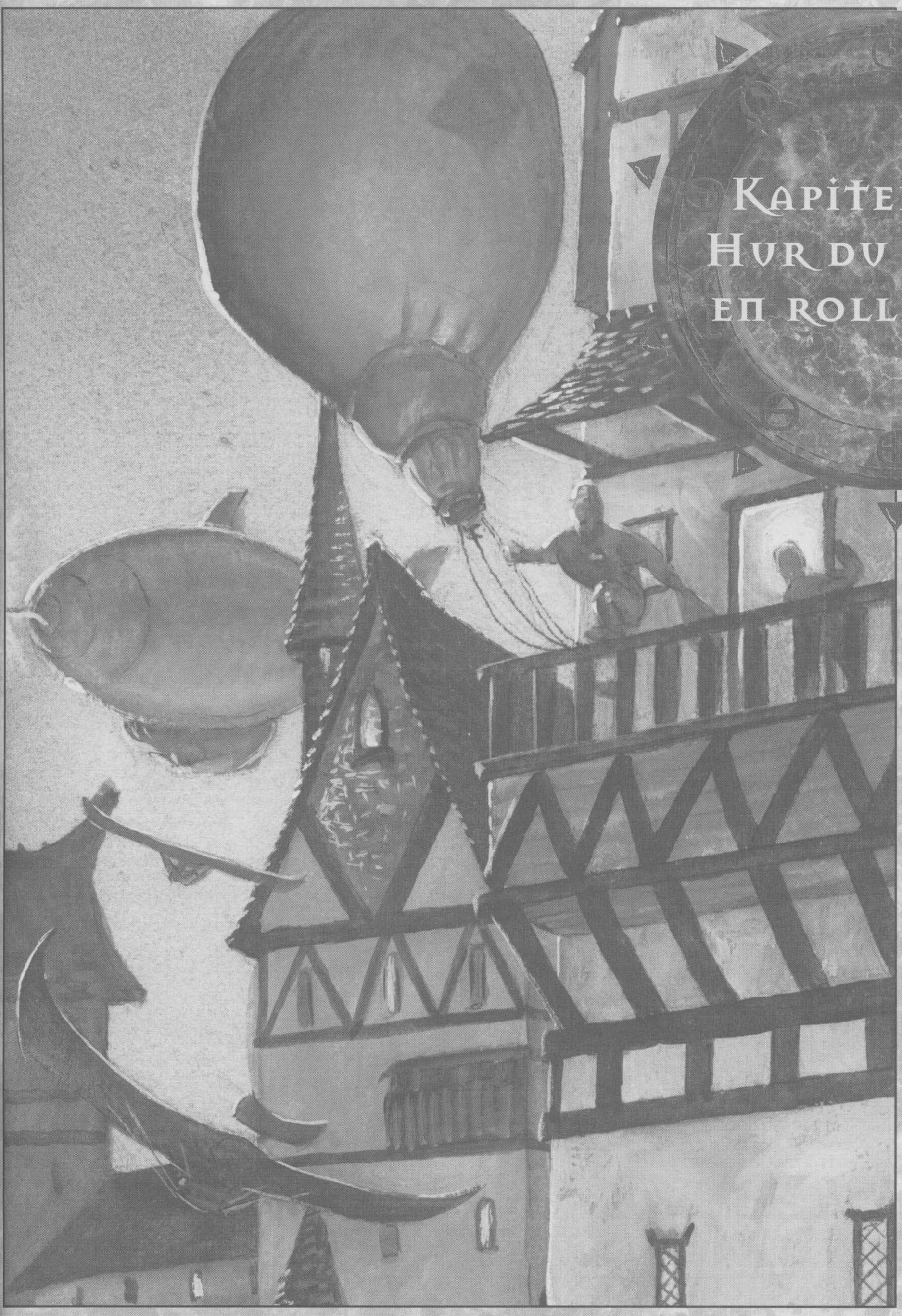
Om du nu skall gömma dig måste du hitta ett säkert ställe, en plats där ingen kan komma åt dig. Då är det viktigt att ha bra och pålitliga kontakter – helst utanför den undre världen där varenda liten småtjuv gladeligen pratar bredvid mun så fort han känner lukten av en kejserlig dublon. De allra pålitligaste är dvärgarna. Jag har gömt mig i Stubbstan och Riket både en och två gånger. Lyckas du få kontakter med Ikki behöver du inte ens gömma dig – då vågar ingen så mycket som kröka ett hårstrå på din hjässa. Ett populärt flyktmål för chronopiska småskurkar på flykt är kloakerna. Nu för tiden behöver man nästan skriva upp sig på väntelista för att kunna gömma sig där… Nej, jag bara skämtade. Det finns gott om plats – enda nackdelarna är att det luktar illa och att det kryllar av illvilliga och tjuvaktiga gobliner. Jag vet att de ser små och harmlösa ut, men är de tillräckligt många kan de övermanna till och med en kraftig karl som mig… Det spelar ingen roll hur stark du är när de väller upp ur kloakvattnet, hoppar ned från taket, kommer rusande ut ur mörkret. Även om du kanske drar med dig ett tiotal ned i djupet blir det till sist du som får ge vika. Vissa säger att de är fler än råttorna, någonting jag inte har särskilt svårt att tro.

Sedan finns det givetvis "fristäder": uthus, källarvalv, gamla gruvgångar, fängelsehålor, gravkammare och annat som administreras av någon liten svettig girigbuk till mäklare. Ja, det är så de kallas. Du betalar honom för husrum och för att han skall hålla tyst och sedan kan du pusta ut, i alla fall för ett tag. Tills de stora, välbepansrade krigarna dyker upp och börjar ställa frågor. Hittar de rätt mäklare kan du vara ganska säker på att han talar, förutsatt att han inte lider av någon extrem dödslängtan. Dumt? Tja, men de flesta av mäklarna brukar ha ett gäng gatubarn i sin sold som fungerar som budbärare. Tvingas mäklaren lämna ut uppgifter om var du befinner dig ser han också till att någon hinner dit före hämnarna för att varsko dig. Gjorde de inte det skulle de snart inte ha några kunder kvar.

Ett annat sätt att skydda sig, vilket visserligen är en smula våghalsigt, men inte på något sätt otänkbart är också att erbjuda dina tjänster till någon av din antagonists mest välkända fiender. Han har ingenting att förlora på att anställa dig och du får i alla fall ett visst beskydd i och med att du är i hans tjänst. Men säkrast är nog trots allt att gömma sig undan på egen hand, eller hos någon som är extremt mäktig, annars finns det alltid någon som förråder dig. Det är trots allt pengarna, och ingenting annat, som styr den här staden.

Upp och hoppa nu grabben. Vi ska besöka några av mina vänner i Grytan så att du vet vad det är som du ger dig in på. Har du lite tur kanske du till och med kan knyta några goda kontakter. Med mig i sällskap vet man aldrig vad som händer…

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Kapitel Två: Hur du skapar en rollperson

Det här är inte helt nya regler för hur du skapar en rollperson utan du använder fortfarande grundreglerna när du skapar din rollperson. Här presenteras dock regelförslag, tolv nya yrken, nya färdigheter samt nya och bättre särskilda förmågor speciellt anpassade för ljusskygga karaktärer, allt för att du som lagbrytare, bedragare, lönnmördare och brottsbekämpare skall kunna uppleva spännande äventyr i Chronopia. Allt detta är givetvis bara förslag. Det är du som SL som avgör vad du vill använda. Vissa av de företeelser som nämns i Svärd och svartkonst beskrivs mer detaljerat i andra moduler till Drakar och Demoner Chronopia™, främst Vapen och Rustningar i Chronopia och Magi i Chronopia, och av utrymmesskäl har informationen tyvärr inte kunnat dubbleras i den här modulen. Svärd och svartkonst går givetvis utmärkt att använda utan dessa moduler, men tillgång till dem ger supplementet nya dimensioner och gör det ännu mer användbart och spännande.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoäng fungerar och används precis som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer: skuggyngel, nattens barn eller hjälte.

Skuggynglet tillhör den chronopiska floran av tjuvar, lönnmördare, rånare, banditer, bråkstakar och annat slödder som lojt vandrar runt drömmandes om att det någon gång skall vara deras tur, deras tur att ro hem ett fett kontrakt, göra tidernas mest omtalade rån eller komma över Lysanders drakspira. Han försörjer sig genom att stjäla, slåss och döda – allt för pengar.

Nattens barn är en i den skara av obarmhärtiga lönnmördare, ljudlösa giriga tjuvar, brutala indrivare, lismande bedragare som skuggynglet så gärna vill tillhöra. Han har arbetat med Ikki – den trehövdade draken, han har dödat för de Stora husen, han har stulit från handelsfurstar och begravt frågvisa kejserliga agenter. Han är en av de bästa – och han vet att ta betalt för sina tjänster.

Hjälten är, en hjälte helt enkelt. Han är satt på plats i Chronopia för ett högre syfte, för att få betydelse i kampen mellan Multiversums krafter. Kanske är han de svaga demonernas utvalda, kanske bara ett hjälplöst men effektivt redskap eller kanske en gudafödd hjälte. Det behöver inte vara så att han är medveten om sin roll, men förr eller senare kommer allt att uppenbaras.

Ras

Ras fungerar precis som i grundreglerna och du väljer själv vilken ras du skall tillhöra. Tänk dock på att ditt val av ras i viss mån begränsar dina möjligheter när du väljer yrke (se Yrken nedan). Här presenteras dessutom en ny ras: marajiputterna. Sabranerna och lartracierna, om någon skulle vilja spela endera, beskrivs i Vapen och Rustningar i Chronopia. Har ni inte tillgång till det supplementet kan ni betrakta dem som vanliga människor.

Beskrivning av raserna

MARAJIPUTT (25 BP)

Marajiputterna är storväxta mörkhyade krigare från länderna bortom de Stora öknarna, bortom de sabranska ökenländerna. De uppvisar en imponerande styrka när de svingar sina jättelika kroksablar som om de vore gjorda av trä, men de kan givetvis inte mäta sig med högländarna varken i fråga om styrka eller uthållighet. De är kända för sin stora sexuella attraktionskraft på kvinnor från andra folkslag; de upplevs som eldiga och exotiska, trots att de ofta är förstörda av den svarta tobakens rök.

	Skuggyngel	Nattens barn	Hjälte
BP	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	3

Ras	Kostnad i BP	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
MARAJIPUTT	20	+1	–	–	+1	–	+2	10–20 (15)

Ålder

Ålder fungerar precis som i grundreglerna.

Kön

Kön fungerar precis som i grundreglerna. Hos marajiputterna är kvinnorna så underställda männen att det över huvud taget aldrig är frågan om att låta kvinnorna ägna sig åt någonting annat än hushållsarbete och barnpassning, medan männen spenderar sin tid på Svarta hus och smutsiga bordeller.

Grundegenskaper

Grundegenskaper fungerar precis som i grundreglerna.

Kroppspoäng

Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna.

Skadebonus

Skadebonus beräknas på samma sätt som i grundreglerna.

Förflyttning

Förflyttning beräknas precis som i grundreglerna.

Socialt stånd

Socialt stånd beräknas på samma sätt som i grundreglerna.

Startkapital

Startkapital beräknas som i grundreglerna.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SYN OCH HÖRSEL

Att kunna se och höra är en förutsättning för att överleva i Chronopia. Som en av de många som valt den breda vägen är det viktigt att ha en bra hörsel och en god syn. Alldeles för många har vandrat vidare bara för att de inte hörde hur deras baneman kom smygande över hustaket. Syn påverkar CL i avståndsvapen, Finna dolda ting och Upptäcka fara. Hörsel påverkar FV i Lyssna och Upptäcka fara. Modifikationerna är kumulativa, vilket innebär att en person med både Nedsatt hörsel och Dålig syn får sammanlagt –3 i Upptäcka fara.

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

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

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

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

* Modifikation till CL i Upptäcka fara och Lyssna.

YRKEN

Yrke fungerar nästan på samma sätt som i grundreglerna, med ett undantag. Det som är nytt, förutom alla nya spännande yrken, är Startutrustning. Vid varje yrke anges ett mindre antal föremål som varje utövare av det yrket automatiskt får (det kostar alltså ingenting extra för din rollperson), av den enkla anledningen att de inte skulle kunna klara sig utan dem. De nya yrken som presenteras här är ingen ersättning för de yrken som presenteras i grundreglerna (lönnmördare, gycklare, tjuv) utan ett komplement till dessa. Många av yrkena är 'smala', d v s begränsade till en ras eller liknande. Upplever du det som ett problem kan du mycket väl avlägsna begränsningarna, men tänk dig för innan du gör det. En stor del av charmen med Chronopia är dess färgsprakande och varierade persongalleri.

BAHADUR

Du är en sabelbärare, en bahadur – en stolt och stark marajiputtisk krigare med mord och hat i blicken. Ingenting frustrerar dig så mycket som andra betydelselösa varelser som strövar omkring planlöst på Chronopias gator och riktar menande blickar och fäller nedlåtande kommentarer om dig och dina blodsbröder, och då och då, efter att ha rökt en smula för mycket tokgräs eller svart tobak (tobak med svart lotus), bestämmer du dig för att läxa upp dem. De som förirrar sig in på Rökstadens gator efter mörkrets inbrott går inte säkra, inte ens om de är beskyddade av Ikki. Ditt temperament är fruktansvärt. Om någon kallar dig svart- eller rökskalle kan du inte kontrollera din vrede, utan brusar alltid upp, även om det är Svarta gardet som står framför dig.

Du kan ha levt hela ditt liv i Rökstaden eller just anlänt från ditt hemland bortom de sabranska ökenländerna. Oavsett vilket så är din heder det viktigaste du har, intimt förknippad med din kroksabel, din turban, ditt skägg och dina två tarlikknivar. Någonting som både fascinerar och skrämmer dig är de chronopiska kvinnornas lössläppthet och jämställdhet. Där du kommer ifrån går kvinnorna beslöjade, på de Tusen fröjdernas gata trycker de upp sina behag under näsan på dig.

Ni marajiputter går sällan andras ärenden om det inte är absolut nödvändigt, utan håller er helst innanför Rökstadens murar där ni kan besöka basarer, Svarta hus, minareter, bönetorn och stormogulens palats. Den enda del av Chronopia du regelbundet besöker är Grytan, som är ett under av avsaknad på symmetri, ett kaotiskt och oestetiskt virrvarr av gränder, gator, torg, prång och takåsar. Ditt levebröd förtjänar du som hyrsvärd och kurir i tjänst hos någon av mogulerna – kanske hos stormogulen själv. Du förmedlar budskap, administrerar leveranser och håller ögonen öppna för att se till att allt går rätt till när affärerna görs upp.

Din tro sätter du till den Ende, han som styr från ovan och ger dig och ditt folk styrka att härska med hans mandat.

Endast marajiputter kan bli bahadurer.

YRKESFÖRMÅGA

Bahaduren har, förutom krigarens yrkesförmåga, ett makalöst luktsinne, särskilt präglat till den svarta lotusens svaga, men

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ändå mycket speciella doft. Om det finns så mycket som ett uns svart lotus i en tunna moseriskt vin kommer han oviklig-gen att upptäcka detta, en av anledningarna till att så få marajiputter blir giftmördade.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Kunskap om religion (1)
- Muta
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- Överlevnad
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Bahad, marajiputtisk kroksabel, turban, ett par doser svarttobak eller tokgräs, två tarlikknivar.

• Marajiputterna, och då särskilt bahadurerna, är ökända för det heliga krig de med jämna mellanrum beslutar sig för att utkämpa. Ett par gånger varje år strömmar rasande krigare ut ur Rökstaden för att rensa upp på Chronopias gator. Dessa uttryck för deras illvilja möter aldrig något motstånd från kejserlig sida. Några menar att det är för att han är god vän med stormogulen, andra säger att det bara är för att kejsaren inte vill förstöra kommersen för stadens droghandlare.

• Stormogulen Raban Bemrati är själv känd som den främste av alla bahadurer. Han lämnade sitt hemland för att söka lyckan i Chronopia och efter att ha nedlagt över hundra motståndare på Arenan, kämpat i ett dussin fria kompanier och tjänstgjort som lärare vid mäster Moleros svärdsskola (han gick där före de fyra) skapade han sig ett eget kungadöme då han utnämnde sig själv som härskare över Rökstaden, den marajiputtiska stadsdel som växt upp vägg i vägg med Grytan. Hans ledarskap har aldrig ifrågasatts, han betraktas som den Endes profet och Sanningens väktare.

Bedragare

Du är en lismande, insmickrande, förföriskt självsäker, trovärdig och samtidigt (eller kanske just därför) fullständigt vedervärdig individ som, i likhet med många andra i den sköna staden Chronopia, profiterar på andras olycka. Du bedrar, förfalskar, lurar, bluffar, mutar, ljuger, förråder och försvinner snabbare och bättre än någon annan. Att leva som bedragare är fritt och underbart på många sätt, men också förknippat med otaliga risker, även om du brukar vara spårlöst försvunnen sedan länge när trollträcket träffar ballongpropellern. Folk ogillar nämligen att man säljer dem falsk information, att man lurar dem på pengar (i ditt fall oftast mycket pengar), säljer deras saker eller jobbar för mer än en arbetsgivare samtidigt. Du har sålt Fyrbåken, Klingornas allians, fru Koth, Snöhäxans torn, Bolts svartyxor, Galdermästarnas tjänster, Kråkkungen, Germans sekudauthyrning, Bombarden och Arenan, alla mer än en gång. En gång lyckades du till och med sälja Evighetspalatset till en furste från Solnedgångens öar (det behöver knappast nämnas att han var lika dum som rik).

Som bedragare gäller det att aldrig vika en tum, vara övertygande och veta när det är dags att tacka för ölen och kila vidare. Särskilt det sistnämnda är något av din specialitet, även om du alltid har en tendens att få problem, stora problem. Mer än en gång har du känt en tung hand på din axel och hört en mörk röst säga: "Min herre skulle vilja ha tillbaka sin/a pengar/fru/son/handelsfartyg/sekuda/deposition/mulvak/ovärderliga artefakt."

För att klara dig från alla pinsamma efterspel har du blivit en extremt skicklig förklädnadskonstnär. Att bli wongos eller troll för en dag är för dig inget större problem, bara du kan få tag på de rätta grejerna.

Alla raser kan bli bedragare även om yrket kan tyckas vara vikt för de kvicktänkta (orcher, gobliner och särskilt troll göre sig alltså icke besvär).

YRKESFÖRMÅGA

Bedragarens yrkesförmåga är hans övertygande personlighet som ger honom +5 i CL på Köpslå, Muta och Övertala. Han får dessutom +8 på slaget för Startkapital eftersom han givetvis lyckats stoppa undan några smärre summor från lyckade bedrägerier hos någon av de dvärgiska bankerna.

YRKESFÄRDIGHETER

- Drogkunskap eller Giftkunskap eller Örtkunskap
- Förfalskning
- Förklädnad
- Hasardspel
- Kunskapsfärdigheter (1)
- Skådespeleri
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

STARTUTRUSTNING

Den skicklige bedragaren har alltid med sig ett antal förfalskade kontrakt, fribrev och lejdebrev. Han får också ett handvapen och en kappsäck med rekvisita av lämpligt slag.

• Ingen annan yrkesgrupp i Chronopia, inte ens straffarbetarna, har en så utsatt sysselsättning som bedragarna. Alla vill se deras skalp på väggen, deras huvud på ett fat och deras lekamen sakta stekt över öppen eld. För att försäkra sig om sin egen säkerhet tillverkar alla bedragare falska fribrev, lejdebrev och fullmakter som ger dem ett stort inflytande och ofta möjlighet att förhindra att de omedelbart blir ihjälslagna (till och med ett argsint troll ryn-kar fundersamt på pannan om den han just är i färd med att krossa skallbasen på visar att han står under huset Degas beskydd).

CARNIFEX

Du är en bödel som avrättar skyldiga i kejsarens namn, en hänsynslös och fulländad mördare, en dödlig skugga i den chronopiska natten och ditt namn är carnifex. Lagen måste upprätthållas, maktbalansen bibehållas och kejsarens välde bestå. Därför ger du dig ut på hemliga uppdrag när himlens ljus slutar att lysa över Chronopia och ser till att de som rubbar balansen, bryter lagen eller hotar kejsaren inte vaknar för att möta morgondagen.

Din träning har du fått i Skymningsbödlarnas orden, ett underjordiskt, mytomspunnet och av många sedan länge bortglömt redskap i kejsarens hand. Skymningsbödlarnas orden är känd som den främsta och den hemligaste av den kända världens lönnmördarorganisationer. Inte ens de sabranska skuggmästarna eller svartrosorna kan mäta sig med er i effektivitet. Som tack för din lojalitet får du bära kejsarens märke.

Du är en expert på kastvapen, projektilvapen och försåtsminor. Dina pilar och knivar träffar lika säkert som kejsaren sitter på sin tron i Kejsarpalatset och dina sinnen är skarpare än en välslipad chronosklinga. Inför dig skakar den mest förhärdade, den mäktigaste alvfurste och den mest perverterade Hängivna hantlangare. Om de får se dig vill säga, vanligtvis varken hör, ser eller känner de någonting innan livet runnit ur deras kroppar. Din närvaro betyder att mannen i Evighetspalatset dömt dem till döden, och hans vilja är svårare att undkomma än ens egen födsel.

Men du är inte bara en mördare, du är en infiltratör och en vanlig människa med ett vanligt liv vid sidan av din blodiga sysselsättning. Ett klassisk chronopiskt talesätt lyder: "Det finns dagar då kejsarens bödlar låter maskerna falla och vandrar på Chronopias gator som vanliga män."

Något som är mycket viktigt för dig och din herre är att sekretessen bibehålls. Ingen som vet vem som sänt dig får någonsin överleva.

YRKESFÖRMÅGA

Carnifexen har mycket extrema sinnen, han har därför alltid +5 på CL på Lyssna, Upptäcka fara och Finna dolda ting. Han har också lönnmördarens yrkesförmåga.

YRKESFÄRDIGHETER

- AKROBATIK
- DRA VAPEN
- HANTERA FÄLLOR
- LÅSDYRKNING
- SKÅDESPELERI
- UNDRE VÄRLDEN
- VAPENFÄRDIGHETER (3)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

Två gasdrivna pilslungor, kastknivar, gasbomber, lättare rustning, benskenor i metall, åtsittande svarta kläder med kejserliga emblem och lämpliga heraldiska vimplar.

• En av skymningsbödlarnas viktigaste uppgifter är att spela ut Chronopias mäktiga män och kvinnor mot varandra så att den chronopiska maktkampen aldrig skall avbrytas utan fortgå i evighet så att mannen i Evighetspalatset även i fortsättningen skall sitta tryggt på sin tron. Bland annat har kejsarens carnifexer startat Drakkriget (utspelades på det senaste 100-talet mellan Lysander och Aramas), Midvinterbataljen (Snöhäxan täckte hela Arenastaden med snö när handelshuset Bornio drabbade samman med styrkor från Kannibalöarna) och Undergången i bukten (hundratals krigsfartyg från de mest skiftande fraktioner drabbade samman, sjönk och begravdes på havsbottnen)

• En carnifex som dödas i tjänsten hämtas alltid av sina kamrater, vilka dessutom alltid ser till att döda alla som kommit i kontakt med den döde och som kan antas veta att lönnmördaren var i kejsarens tjänst. Ingen får överleva för att berätta historien.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DOMARE

Du är rättvisans främste väktare, den kejserliga lagens skarprättare och den försvarslösa chronopiabons hänsynslöse beskyddare. Därhelst ett brott är begånget hörs det fruktade ljudet av dina taktfasta steg som ständigt för dig närmare den förhatlige brottslingen. Att bryta mot lagen är att häda kejsaren och straffet för att häda kejsaren är döden! Den som vandrar på den breda vägen bör tänka sig för både en och två gånger innan han väljer att korsa dina steg.

Din karriär inleddes i Svarta gardet där du snabbt vann respekt hos dina lartraciska bröder. Efter några år var du officerare och sedan tog du det stora steget och blev domare. Som domare verkar du i de kejserliga domstolarna där dina uttolkningar av den kejserliga lagen blir den kejserliga lagen och där dina domslut ses som kejsarens. Där kan du göra rätt för dig, se till att rättvisa skipas, att tvistemål löses och att dubloner, dukater och dvärgiska gulden byter ägare på ett oantastligt sätt. Din blick är känd för att kunna klämma fram en bekännelse ur de hårdaste skurkar och mest illvilliga nidingar Chronopia förmår att uppbringa.

När du inte befinner dig i domstolen ger du dig ut på stadens gator för att se till att staden vilar, befinner sig i harmoni och inte störs av missdådare. Det är du som i egenskap av en av de främsta svartgardisterna får rycka in där Svarta gardet inte räcker till, det är du som får leda dem i kamp mot de Hängivna, mot alvhusen, människorna och de drakonitiska arméerna. Det är du som letar upp och straffar de mest förhärdade brottslingarna som inför stadens ögon skall dödas i kejsarens namn. Sanning, rättvisa och bestraffning är din hederskodex, en kodex som du utövar närhelst du sätter dina fötter på de chronopiska gatornas kullerstenar.

Endast lartracier kan bli domare.

YRKESFÖRMÅGA

Domarens yrkesförmåga är att han från början får ett nekrologiskt föremål av något slag (nattens barn och hjältar får två respektive tre). Vilket föremål det rör sig om och vilka krafter det har avgörs av spelaren i samråd med SL. Ingen chronopisk medborgare anfaller någonsin en domare oprovocerat och de har alltid, tack vare sin stora ryktbarhet, +5 i CL på Övertala (+10 om de befinner sig i en rättssal).

YRKESFÄRDIGHETER

- Administration
- Dra vapen
- Kejsarens hand (stridskonst)
- Kunskap om nekrologi
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (3)
- Överlevnad
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En domare bär alltid sin domarrustning i svart stål, sin domarstav och en miniatyrkopia av Lagen när han vistas på Chronopias gator. Han har också, runt sin vänstra fotled, en tjock ring av en okänd metall (den används för identifikation av svartgardisterna). När han befinner sig i domstolen uppträder han i en överdrivet utsmyckad högtidsklädsel av ämbetsmannakaraktär.

• Domarna är de enda av Lagens tjänare som någonsin beger sig till Grytan och när de gör det är det inte på order, utan för sitt eget höga nöjes skull. De vill vandra rakt in i getingboet, se sina ärkefiender i vitögat, utmana Ödet och nedlägga så många förvirrade brottslingar som möjligt innan de förstår vad det var som träffade dem. Dåliga odds är underhållande odds för en sann domare från Svarta gardet.

• Den mest kända av de nu levande chronopiska domarna är domare Edvoor, mästare och ordförande för den Första kejserliga domstolen. Under sin karriär har han dömt tiotusentals brottslingar och själv, på de chronopiska kullerstensgatorna, utfärdat och verkställt otaliga dödsdomar. Han ses som en förebild för alla Lagens män och hans porträtt hänger ofta i stadsvaktskasernerna.

DRAKMÄSTARE

Du representerar Ikki – den trehövdade draken, den wongosiska maffian, den miljonhövdade staden Chronopias största brottsliga organisation. Tack vare dina kunskaper har du klättrat i hierarkin och kommit att bli en

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

av era främsta ledare och konstnärer. Din konst är drakens; du är en drakmästare.

I tusentals år har dina förfäder förfinat den konst som kommit att bli din, odlat den framgång du nu skördar och lagt världen för dina små wongosiska fötter. Bakom fasaden på ditt och de andra mästarnas handelsimperium ligger en enorm organisation byggd av angivare, lönnmördare, kurirer, indrivare, livvakter, rådgivare och längst upp drakmästarna.

Som den sanna drakmästare du är spenderar du mycket tid bakom ditt låga skrivbord, i förhandlingar, iscensätter intrikata förvecklingar och njuter meditationens ro i din privata kammare. Men då och då räcker inte de inhyrda alviska lönnmördarna till, ibland måste en extra hård markering göras. Det är då du förändras från att ha varit den slugt vise draken till att bli den kontrollerat ursinnige och dödliga draken som går dina egna ärenden i Ikkis namn. När du hälsar på brukar även de mest hårdnackade handelsfurstar kräla på marken för att be om nåd, något du ytterst sällan har för vana att ge dem, men du lämnar alltid ett vittne som skall kunna berätta vad som händer om man går i klinch med Ikki.

Endast wongoser kan bli drakmästare.

YRKESFÖRMÅGA

Drakmästarens yrkesförmåga är hans fantastiska snabbhet och hans goda precision. Han får automatiskt den särskilda förmågan Snabbslående och han får dessutom gratis FV 10 i Drakhand.

YRKESFÄRDIGHETER

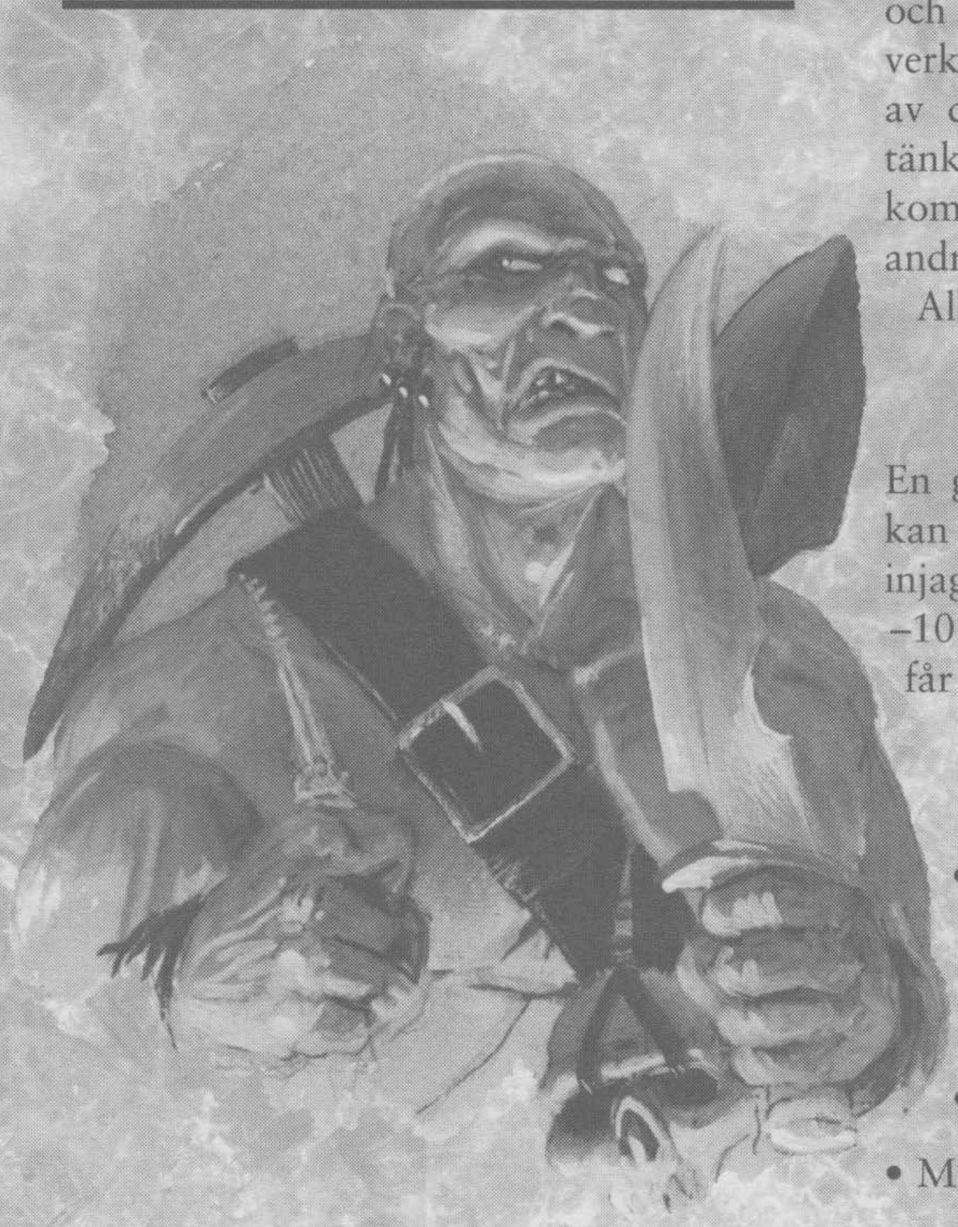
- Administration
- Drakhand (stridskonst)
- Drakvägen
- Magisk kanalisering
- Meditation (se Magi i Chronopia) eller Målning eller Dans
- Muta
- Räkning
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Den wongosiske drakmästaren framlever sina dagar i ett hus i wongostan och har där allt han behöver.

- Drakmästarna är tränade i den obeväpnade wongosiska stridskonsten Drakhand, en stridskonst som bygger på wongosiska hemligheter nedärvda i generationer. Den kostar lika mycket som en vanlig yrkesfärdighet och består av komponenterna Avväpning, Dubbelslag, Fint, Krosslag, Obeväpnad parering av vapen, Stålsättning.

Gravplundrare



Under Chronopias yta breder ett gigantiskt nät av kloaker, gruvgångar, tunnlar och katakomber ut sig. Där tjänar du ditt levebröd genom att med hjälp av dammiga luntor framletade ur bibliotekshyllor, mytiska berättelser, rykten, samt ren och skär tur leta dig fram till gravvalv, mausoleer, gravkammare och likgårdar där du letar rätt på gamla legendomsusade skatter, plundrar såväl fattigmanssom rikemansgravar, stör de döda i deras tusenårssömn och skändar heliga platser utan vidare betänkligheter. Det är ett lönsamt, men ingalunda riskfritt yrke du har valt att hänge dig åt eftersom du är långtifrån underjordens enda invånare. I de fuktiga mörka gångarna kryllar det av goblin-er, grottroll, tunnelkrigare, kloakresenärer, gatugäng, skelett, zombier och vandrande vålnader som alla av någon anledning verkar vara ute efter just dig och de pengar som du rättmätligen förvärvat genom att störa någons sista vila. Mer än en gång har du stått ansikte mot ansikte med varelser som har haft en mer skräckinjagande uppsyn än Döden själv. Det har härdat dig och för att inte bli fullständigt galen kostar du på dig ett och annat högljutt skämt under dina underjordiska bataljer.

Du jobbar nästan alltid ensam, men då och då, när du stöter på någonting som verkar vara för stort för att du skall klara av det på egen hand, kan du till nöds tänka dig att samarbeta. Din säkerhet kommer i första rummet, dublonerna i det andra och sedan kommer alla de andra.

Alla raser kan bli gravplundrare.

YRKESFÖRMÅGA

En gravplundrare är mycket luttrad och kan utan svårighet motstå de mest skräckinjagande elakingar. Han är orädd och får –10 vid slag på Skräcktabellen. Dessutom får han tjuvens yrkesförmåga.

YRKESFÄRDIGHETER

- Hantera fällor
- Kunskap om Underjorden
- Låsdyrkning
- Lärdomsfärdighet (1)
- Muta
- Orientering
- Simma
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Pannlykta, tjutare, diverse ofullständiga kartor över Chronopias underjord, spade, hacka, skyddssymboler och säckar för glimmande byten.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

• Att gravplundring är både en populär och inkomstbringande sysselsättning beror på att det nästan uteslutande är de rika som har råd att begrava sig. De andra döingarna förs till något av stadens krematorier där de bränns till aska som sedan vanligtvis sprids över någon av floderna på släktens begäran. Vid vissa högtider anordnas stora likbål för gemensamhetsbränningar på de chronopiska kajerna.

INDRIVARE

Du är en effektiv parasit som livnär dig på att gå andras ärenden, hämta andras pengar, inkassera andras skulder, märka andras fiender och hota dem som försöker lura andra. Du är en effektiv indrivare, en samvetslös torped och en övertygande förhandlare. Dina arbetsgivare varierar, men för det mesta arbetar du för Ikki – den wongosiska maffian. De betalar bra och ser efter sina medarbetare. De heraldiska vimplar och de emblem som din arbetsgivare låter dig bära för med sig respekt vart du än kommer. Att reta Ikki är som att störa en drake under hans skönhetssömn: dumt och livsfarligt. Det vet både du och de du besöker och därför kan du alltid uppträda lugnt, kontrollerat och självsäkert, även om du givetvis då och då brusar upp när någon hybrisdrabbad tjockskalle är för svårflirtad för sitt eget bästa. Vid sådana bryter du fingrar, revben, armar och nackar med glädje.

Givetvis ger du dig sällan av ensam. Du är alltid åtföljd av dina trognaste hantlangare, ofta gåvor från Ikki i form av livegna troll, vilka givetvis hyser den största respekt för dig och lyder din minsta vink. Arbetet i Ikkis tjänst ger god förtjänst, men trots det har du många gånger funderat på att börja stoppa lite pengar i egen ficka. Ikki har dock statuerat tillräckligt många exempel för att även du med din tjocka orchskalle inte skall ha några problem att förstå vad som händer med den som går utanför sina befogenheter.

Alla raser kan bli indrivare, även om orcher är de som vanligen tjänstgör just för Ikki.

YRKESFÖRMÅGA

Indrivaren har oftast en stor och mäktig organisation i ryggen, något som ger honom +5 i CL på Övertala. Det gör att han, så länge det klart och tydligt framgår vems ärenden han går, ofta bemöts med respekt.

YRKESFÄRDIGHETER

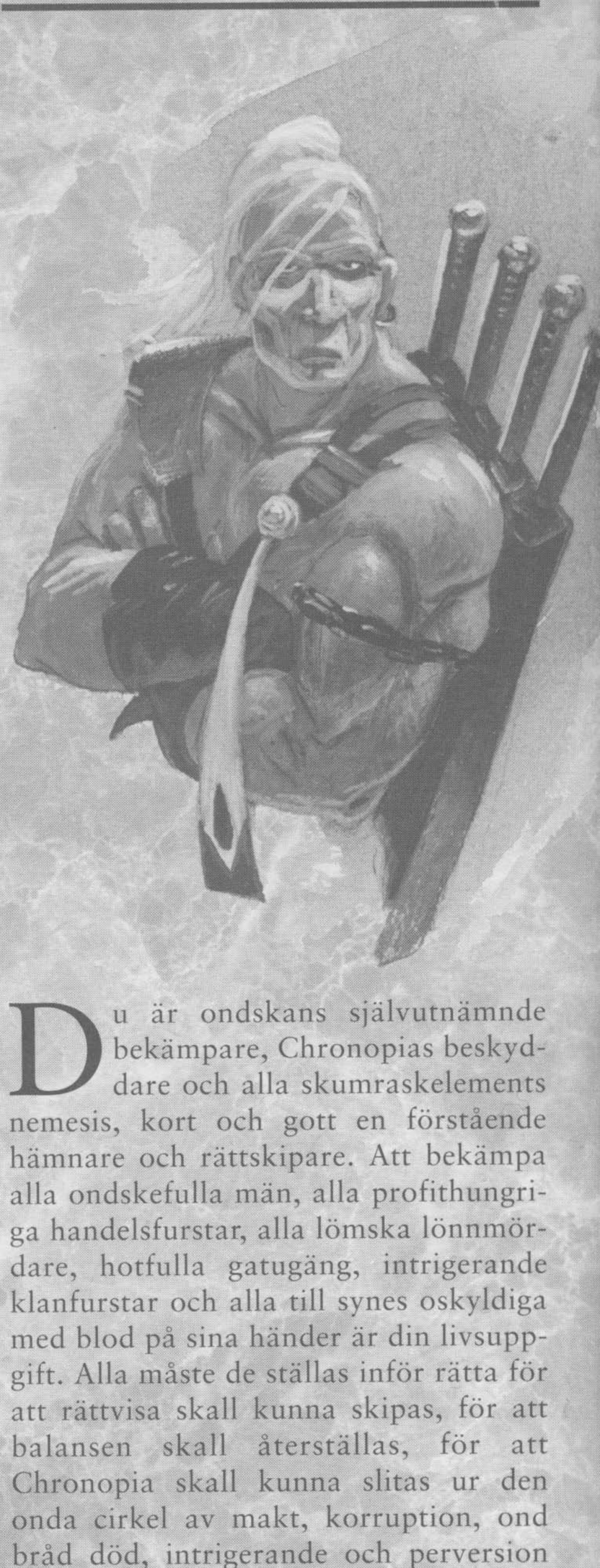
- Dra vapen
- Muta
- Räkning
- Skådespeleri
- Två vapen
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Indrivaren har alltid med sig en bok för bokföring av sina inkasseringar, ett flertal handvapen, en duglig rustning med tillhörande vimplar och emblem och ett troll (utkastartroll se grundreglerna sidan 158) som bär de 'rör' i vilka beskyddaravgifterna insamlas.

• Indrivarna är en del av den chronopiska vardagen och i stort sett alla näringsidkare, utom de som beskyddas av något av de Stora husen, betalar någon för beskydd. Men arbetet som indrivare är också utsatt, eftersom konkurrenterna gärna väljer att beröva indrivarna deras 'beskyddaravgifter'.

NEMESIS



Du är ondskans självutnämnde bekämpare, Chronopias beskyddare och alla skumraskelements nemesis, kort och gott en förstående hämnare och rättskipare. Att bekämpa alla ondskefulla män, alla profithungriga handelsfurstar, alla lömska lönnmördare, hotfulla gatugäng, intrigerande klanfurstar och alla till synes oskyldiga med blod på sina händer är din livsuppgift. Alla måste de ställas inför rätta för att rättvisa skall kunna skipas, för att balansen skall återställas, för att Chronopia skall kunna slitas ur den onda cirkel av makt, korruption, ond bråd död, intrigerande och perversion som drar staden ned mot spiralens gytt-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

jiga botten. Den makt kejsaren ställer till förfogande räcker inte till. Mannen i Evighetspalatset är precis som alla andra dekadenta innevånare i staden ett offer för det inflytande som ondskan utövar och som ständigt sprider sig. Den enda möjligheten till räddning, till en ljusning för staden är du och dina likasinnade som försöker göra gatorna säkra för vanligt folk. En fredlig stadsbo (vissa menar faktiskt att sådana går att hitta i Chronopia) skall inte behöva hamna mitt i uppgörelser mellan gatugäng, alvhus eller handelsfurstar; bli nedtrampad av olika processioner, Svarta gardet, eller av dvärgarméer; och inte heller falla offer för Blodkultens hantlangare, desperata rökskallar, fattiga rånare, kluriga tiggare, eller amoklöpande odöda magiska experiment.

Varje natt gör du stadens gator osäkra för de som borde oroa sig: de besudlade, brottslingarna, Chronopias hänsynslösa utsugare. Varför du är där är osäkert. Kanske har någon du hållit av fallit offer för det meningslösa våldet och du är ute efter hämnd. Kanske är det helt enkelt så att du sett sanningens ljus och förstått vad som måste göras.

YRKESFÖRMÅGA

En nemesis yrkesförmåga är hans osvikliga förmåga att ljudlöst närma sig sina motståndare (hans steg är så tysta så att de inte kan höras). Han använder ofta sina kedjevapen för att svinga sig från hus till hus (SMI-slag). Dessutom har han krigarens yrkesförmåga.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Dra vapen
- Drogkunskap eller Giftkunskap eller Örtkunskap
- Muta
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (4)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En nemesis får tre valfria handvapen, en lätt rustning och små kastknivar.

• Många av Chronopias hämnare maskerar sig och gör det i ett mycket spektakulärt maner, ofta i färgglada kläder och fantasifulla masker. De som härjar flitigast i Grytan just nu är Silversvävaren, en silverklädd krigare som sägs kunna flyga, och Röde demonen, en rödklädd hämnare som bär en skräckinjagade wongosisk demonmask för att skydda sin identitet.

Skuggmästare

Du är en av de sabranska skuggmästarna, legendariska lönnmördare tränade i såväl dödandets som magins sköna konst, något som gör er oerhört farliga, kraftfulla och oberäkneliga. Till ditt förfogande står en aldrig sinande arsenal av dödsfällor, avlivningsmetoder, fula trick och dödliga vapen skapade av generationers erfarenheter av lönnmördaryrket. Du dödar lika säkert med förgiftade kastspikar och sabranska kastbomber som med dina besudlade händer. Du är en del av den sabranska mystikens historiska väv, en krigare i fädernas namn som för traditionerna vidare in i de nya åldrarna.

I Chronopia är du inte ensam om att vara eftertraktad, här finns De dolda dolkarnas gille, Svartrosorna och Drakmästarna, och därför väljer du att gå de sabranska handelsfurstarna och ökenriddarnas ärenden. Ibland är blodsband viktigare än guld, och dessutom kan blodsbanden visa sig vara guld, eller liv, värda.

Till skillnad från de flesta andra lönnmördare följer du en hederskodex, du kräver alltid att få veta varför ditt offer måste dö. Är inte anledningen fullgod accepterar du inte uppdraget och blir du lurad kommer du tillbaka för att hämnas, lika säkert som ett hungrigt troll smörjer kråset om det bjuds på galamiddag.

YRKESFÖRMÅGA

Förutom att skuggmästaren får lönnmördarens yrkesförmåga är han också bekant med den sabranska mystiken. De är mästare i hypnosens konst och får därför gratis FV 10 i Hypnotisera, som för dem betraktas som en primär färdighet. De behöver inte heller slå något magifärdighetsslag för att lära sig Skuggkonst.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Dra vapen
- Giftkunskap
- Hantera fällor
- Skuggkonst (magiskola)
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Den sabranske skuggmästaren får kastspikar, två valfria handvapen, tre sabranska gasbomber, klätterskor och en mörk tygrustning.

• De sabranska skuggmästarna står högt i rang i de sabranska leden och fungerar ofta inte bara som skickliga lönnmördare utan också som militära befälhavare. En sabransk skuggmästare är stolt för vad han är och vad han gör och sticker inte under stol varken med sin identitet eller sin sysselsättning, även om han alltid är maskerad när han är på uppdrag. Är han ensam med sitt offer visar han alltid sitt ansikte, som en artighetsgest, innan döden infinner sig.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

STRYPARE

Du är en av Röda snarans medlemmar, de fruktade, hatade, respekterade och ytterst hemlighetsfulla alviska lönnmördarna som enligt vissa illasinnade rykten samarbetar med huset Belisarius främsta krigare Svarta rosorna. Ni är kända för era okonventionella metoder, att ni alltid stryper era offer till döds och dessutom alltid lämnar en vissnad röd ros på era offers läppar. Du är en teaterartist och skådespelare i klass med stadens främsta bedragare och otaliga är de offer som intet ont anande gått döden till mötes i sänghalmen med någon av er, för kvällen utklädd till kurtisan.

Under dina år som mördare har ditt sinne kommit att förmörkats och du har blivit något av en cyniker. Du har förlorat den svaga tro du som alv hade på att saker och ting till slut ordnar sig till det bästa. Nu vet du att huruvida saker och ting ordnar sig till det bästa är en fråga om vem som har mest pengar. Den som har mest guld på botten av skattkistan ordnar det som han vill ha det och det är dig han betalar. Om du någonsin funderat över det moraliska i dina handlingar har du sedan länge slutat. Dödandet är för dig ett hantverk, någonting man kan och bör sträva efter att bli en ansedd mästare på.

Endast alver kan vara strypare.

YRKESFÖRMÅGA

En strypare kan, om han eller hon lyckas överraska sitt offer, (SL avgör) koppla ett grepp med hjälp av strypsnara, sina bara händer eller annat tillgängligt tillhygge. Offret svimmar av syrebrist inom 1T6 SR och avlider ett par stridsrundor senare. Enda sättet att bryta greppet är för offret att med sitt FV i Slagsmål eller Stridskonst övervinna stryparens FV i Slagsmål/Stridskonst+STY.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Förklädnad
- Låsdyrkning
- Muta
- Skådespeleri
- Stridskonst
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En strypare bär enklare kläder, diverse rekvisita av lämplig karaktär och minst en effektiv strypsnara med sig vart han än går.

• Det berättas att en person tillhörande huset Belisarius furstefamilj skulle ha frågat en av Röda snarans hemlighetsfulla mästare (för de oinvigda kända som den förste, den andre och den tredje) om råd i ett intrikat politiskt ärende varpå denne skulle ha svarat: "Söker du råd i sådana frågor har du kommit till fel man. Jag är mördare, inte diplomat."

TIGGARE

Du är utfattig, smutsig, illaluktande och säkert handikappad på ett eller annat sätt. Din bostad är närmaste gathörn och ditt liv bär du med dig i en liten, trasig och möglig ryggsäck. Din födkrok är din tiggarstav och din tiggarskål, utan dem och utan din kejserliga fullmakt för tiggeri skulle du inte bli långlivad, även om varken stadsvakten eller Svarta gardet brukar ta någon större notis av dig. Ditt levebröd förtjänar du genom att dra runt på marknaderna, Basaren, Arenan, Bataljtorget, hamnkvarteren och lufthamnarna för att försöka tigga ihop tillräckligt mycket pengar för att du ska klara dig till nästa dag.

Tiggeriet är inte din enda födkrok, du är en mångsysslare. Ficktjuveri, inbrott, rån och lönnmord ligger för dig och då och då lyckas du fånga en råtta eller två, något som ger ett litet, men dock, extra klirr i kassan. Under dina år på gatan har det många gånger hänt dig att något misslyckat fyllo eller en rökskalle misstagit dig för ett lätt offer, en perfekt avslutning på kvällen. Den stackarn har ofta slutat sin kväll med ansiktet ned i rännstenen, för evigt botad mot allt vad bakfyllor heter.

Att leva på Chronopias gator har gjort

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

dig självsäker och härdad. Du vet vem man skall prata med, vem som härskar över varje kvarter, var de bästa nattkvarteren ligger och hur man hindrar råttorna från att gnaga köttet av ens fingrar och tår när man vilar ut i kloakerna. Du vet att på gatan gäller stendjungelns lag, endast den starkaste överlever.

Att bli tiggare var kanske inte ett frivilligt val från din sida. Olyckliga omständigheter kanske tvingade dig ut på gatan och i rännstenen, men nu skulle du aldrig kunna återgå till att leva ett normalt liv igen. Blotta tanken på exklusivt möblerade salonger där väggarna dignar av erkända mästares konstverk gör dig lätt illamående och den dröm du i din ungdom hade om en varm mjuk säng gör dig sjösjuk nuförtiden.

Alla raser kan bli tiggare.

YRKESFÖRMÅGA

Tiggaren kan alltid tigga ihop så mycket att han klarar sig under dagen, men det tar å andra sidan sin tid. Han får dessutom tjuvens yrkesförmåga, men får inte spendera några extra bakgrundspoäng och får –5 på slaget för Startkapital. Alla pengarna måste dessutom spenderas på utrustning.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Drogkunskap eller Giftkunskap eller Örtkunskap
- Muta
- Skådespeleri
- Stadskännedom (Obegr.)
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (2)
- Överlevnad (Chronopia)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En tiggare har alltid en tiggarskål, en tiggarstav och en fullmakt för tiggeri. Dessutom får han unkna filtar, buckliga kastruller, flinta och stål samt ett lättare handvapen.

- Chronopias tiggare har ett intensivt underjordiskt samarbete för att överleva och ibland lyckas de skaffa sig pengar som räcker lite mer än för dagen. Detta gör de bland annat genom samordnade attacker mot kurirer, handelsfurstar, köpmän, resenärer och andra välbeställda individer. Som från ingenstans kan plötsligt ett drygt dussin smutsiga luffare komma hoppande från tak, ut ur mörka gränder, upp ur de underjordiska kloakerna och överraska ett följe totalt. Eftersom de inte har någon fast bas blir det också extremt svårt att slå tillbaka mot dem så att det känns.

Viktlös

Du är en av de viktlösa, en svävande, flygande, fjäderlätt fasadklättrande mästertjuv. Du och dina likar kan ta er in överallt, om det är på första eller trehundraförsta våningen saknar betydelse, du kan ta dig uppför lodräta väggar, över välbevakade murar, förbi de uppmärksammaste vakter. Du kommer den väg ingen trodde var möjlig och försvinner i tomma intet, går upp i rök, lyfter mot Chronopias och de åtta månarnas svarta natthimmel och försvinner bland molnen.

Du förfogar över otaliga metoder att ta dig uppåt, nedåt och bortåt. Du känner och behärskar gasballongerna, repslungorna och framför allt drakvingarna som låter dig glidflyga genom i stort sett hela Chronopia om du så önskar. Antingen jobbar du ensam, eller så arbetar du från en moderballong, en bas tillsammans med likar. Oavsett vilket är du en av Chronopias mest fruktade och välbetalda tjuvar. Vill man vara säker på att få ett jobb utfört kontaktar man dig, och när ditt epitet nämns i de finare salongerna kramar det vackra folket sina börsar, smaragdringar, guldlänkar, diamanthalsband och ovärderliga konstverk hårdare än vanligt, så hårt att knogarna vitnar på de nervösa stackarna.

Som viktlös verkar du under en hederskodex, något som också gjort dig beryktad. Du tar aldrig mer än du kom för att hämta och undviker i det yttersta att skada någon mer än nödvändigt.

Alla raser, utom troll och högländare, kan bli viktlösa.

YRKESFÖRMÅGA

Den viktlöses yrkesförmåga är hans fullständiga kontroll på sina handlingar. När han klättrar, använder sig av akrobatik, drakvingar eller gasballonger betraktas ett fummel som ett misslyckande, ett misslyckande som ett lyckat slag, ett lyckat slag som perfekt och ett perfekt slag som betydligt mer än perfekt (SL får här använda sin goda fantasi).

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Förklädnad
- Glidflygning
- Hantera fällor
- Låsdyrkning
- Skådespeleri
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

STARTUTRUSTNING

En viktlös får från början en repslunga, två små gasballonger och behållare med komprimerad s. k. lyftgas, ett dyrkset, ett lätt handvapen och diverse klätterutrustning.

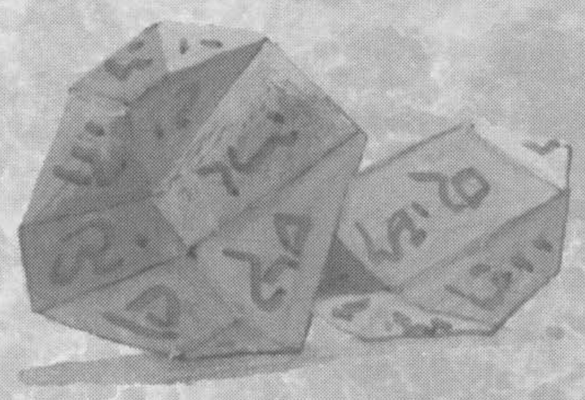
• Vissa påstår, och det stämmer faktiskt för det mesta, att de viktlösa alltid gör ett besök på den plats där de skall bryta sig in, för att studera omgivningarna, se var vakterna står utposterade, räkna ut var eventuella fällor är placerade och hur man lättast skall ta sig in. De kommer väl maskerade och alltid under vattentäta täckmantlar, vissa menar till och med att de viktlösa faktiskt har riktiga, 'civila', identiteter, men hur det är med den saken är det endast de själva som vet.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

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

Beskrivningarna av vissa av förmågorna/uppväxthändelserna är ganska generellt hållna. Det är tänkt att du och SL ska väva in dessa i din bakgrundshistoria på ett passande sätt. Om du får en förmåga som du inte tycker passar din rollperson kan du fråga SL om du får slå om.

1T20+BP Resultat	
1-2	EMPATI
3-4	KATTFOT
5-6	CHARMÖR
7-8	ONDA ÖGAT
9-10	RÖKSKALLE
11-12	FÄNGELSEKUND
13-14	KONTAKTER
15-16	TURGUBBE
17-18	PRECIS
19-20	EFTERLYST
21	PÅNYTTFÖDD
22	ARVINGE
23	KVICK
24	HÄMNARE
25	MÄRKT
26	STENANSIKTE
27	FASADKLÄTTRARE
28	ORÄDD
29	VAPENBÄRARE
30	RESISTANT
31	BASTARDMAGIKER
32	GRAVPLUNDRARE
33	STÅLSÄTTNING
34	NEKROLOGI
35	PROJEKTILPARERING
36	IKKI-KONTAKTER
37	SNABBSLÅENDE
38	HÄNGIVEN
39	KEJSARENS GUNSTLING
40	UTVALD



EMPATI

Du kan känna andras känslor. Du kan inte ge exakta besked, utan endast förnimma en allmän sinnestämning (ex. lust, hat, ovilja, ångest, rädsla, glädje, kärlek).

KATTFOT

Du landar alltid på fötterna, snubblar aldrig och om du någon gång till äventyrs skulle fås att tappa balansen återfår du den omedelbart utan att förlora några handlingar. Detta innebär att du kan ignorera sådana resultat på Fummeltabellen.

CHARMÖR

Ditt leende får det hårdaste hjärta att smälta och medlemmar av det motsatta könet är förlorade i din famn. Du kan få vem som helst att göra vad som helst, när som helst för dig, så länge du lyckas med ett KAR-slag. Dessutom ökar din KAR med 3 (förmågan kan bara användas på kvinnor av män och vice versa).

ONDA ÖGAT

Du har en elak, kall blick, lika skarp som en välslipad chronosklinga som skär genom det hårdaste pansar och får det att gå rysningar längs ryggraden även på en ärrad veteran. Genom att övervinna ditt offers PSY med din egen på motståndstabellen ger du den stackaren –3 på CL på allt han företar sig under resten av dagen.

RÖKSKALLE

Du är en rökskalle, beroende av svart tobak eller tokgräs. Den ivriga konsumtionen har minskat din INT och FYS med 2 och större delen av dina pengar går bokstavligen talat upp i rök.

FÄNGELSEKUND

Du har suttit en längre tid i något av Chronopias mindre trevliga fängelser tillsammans med andra råbusar, kallhamrade mördare och ett stort antal kloakråttor. Där har du knutit kontakter för livet i Chronopias undre värld.

KONTAKTER

Du har goda kontakter just där du behöver dem. Det kan vara en hälare, en köpman, en korrumperad stadsvaktssergeant eller liknande. Din kontakt kan förse dig med information och varor av alla de slag.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TURGUBBE
Du kan när du vill öka ditt CL med upp till fem genom att spendera PSY-poäng. Varje steg kostar 1 PSY. Förmågan kan bara användas tre gånger per dag.

PRECIS
Din precision är i det närmaste osviklig. Genom att använda den här förmågan ökar du dina chanser att lyckas med en avståndsattack avsevärt. Ett fummel blir ett misslyckande, ett misslyckande en framgång, ett lyckat slag ett perfekt och ett perfekt gör dubbel skada. Förmågan kostar 6 PSY-poäng att använda.

EFTERLYST
Du är efterlyst, efterspanad och eftersökt. Vem som vill ha ditt huvud på ett fat avgör du och SL i samråd. Det kan vara De dolda dolkarnas gille, Ikki, Röda snaran, ett handelshus, något av de Stora husen, en dvärgklan eller helt enkelt staden Chronopia.

PÅNYTTFÖDD
Du är inte den du utger dig för att vara. Av någon anledning lever du under en ny identitet. Ditt gamla liv har du lämnat bakom dig, långt bakom dig.

ARVINGE
När dina föräldrar vandrade vidare till den andra sidan efterlämnade de ett större arv till dig. Du äger ett inrett mindre hus i någon av Chronopias sämre delar och 75.000 silverstycken i kontanter.

KVICK
Du rör dig som en oljad blixt, när slagen träffade den punkt där du alldeles nyss befann dig är du långt borta. Alla attacker mot dig har alltid –3 på CL.

HÄMNARE
Någon har gjort dig illa, mycket illa till och med, och nu är det dags för dig att betala tillbaka. Hela ditt liv genomsyras av din vilja till hämnd, att en gång för alla få återkräva det som är rättmätligen ditt.

MÄRKT
Det hårda livet på Chronopias gator har satt sina spår på dig. Du har någon form av tydligt kännetecken. Det kan vara ett ärr, en brännmärkning, ett förlorat öga eller ett träben.

STENANSIKTE
Du tappar aldrig masken, visar aldrig din oro, din rädsla eller din smärta, något som gör folk som vill dig ont illa till mods (de får –2 i CL på allt de företar sig). Du har +5 i CL på Bluffa, Köpslå, Muta och Övertala. Din sinnesstämning kan inte förnimmas med den särskilda förmågan Empati.

FASADKLÄTTRARE
Du är en enormt skicklig fasadklättrare och kan ta dig upp för lodräta, släta ytor utan några som helst hjälpmedel. När du använder klättra betraktas ett fummel som ett misslyckande, ett misslyckande som ett lyckat slag, ett lyckat slag som perfekt och ett perfekt som extremt lyckat.

ORÄDD
Ingenting skrämmer dig längre. Du har stirrat döden i vitögat alldeles för många gånger för att överhuvudtaget låta dig upprörras av de faror du möter och behöver aldrig, annat än under påverkan av magi, slå på Skräcktabellen.

VAPENBÄRARE
Du har ett mäktigt föremål i din ägo. Det kan vara ett legendariskt vapen som gått i arv i generationer, en helig artefakt du stulit från Tempelbackarna eller ett mäktigt mytomspunnet magiskt föremål. Du avgör själv i samråd med SL.

RESISTENT
Du är extremt motståndskraftig och får +10 på alla motståndsslag mot gifter, sjukdomar och liknande. Du är dessutom helt immun mot effekterna av soma, svart tobak och tokgräs.

BASTARDMAGIKER
Du har en väl dold magisk talang. Du får gratis FV 5 i valfri magiskola, som betraktas som yrkesfärdighet för dig. Dessutom får du lära dig besvärjelser från början. Du behöver inte slå något magifärdighetsslag.

GRAVPLUNDRARE
Under Chronopias yta stötte du och några av dina kumpaner på ett uråldrigt gravvalv. Från plundringen fick du 15.000 silverstycken, diverse juveler (svårbestämbart värde) och kanske något svagare magiskt föremål. Men plundringen hade sitt pris. Ni hemsöks nu av gravvalvets förbannelses demoner!

STÅLSÄTTNING
Du kan för en kostnad av 1 PSY-poäng per KP ignorera effekten av skador fullständigt. Det är som om slaget aldrig sargat din kropp.

NEKROLOGI
Du är i besittning av ett nekrologiskt föremål. Vilket och vilka krafter det har avgör du i samråd med SL.

PROJEKTILPARERING
Du kan med ett eggvapen, sköld eller trästav parera såväl kastvapen som slungstenar och armborstskäktor. För projektilvapen gäller att du måste se när de avfyras, eller kunna följa projektilens bana under minst tjugo meter.

IKKI-KONTAKTER
Du har goda kontakter med Ikki – den trehövdade draken. Av någon anledning står du inte bara under deras beskydd utan du är också med jämna mellanrum välkommen att be om tjänster vid audienser hos drakmästarna.

SNABBSLÅENDE
Du vinner alltid initiativet. Om du möter en motståndare med den här förmågan avgörs turordningen på sedvanligt sett.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

HÄNGIVEN

Du har förrått din stad, ditt land, ditt folk och blivit en agent åt de Hängivna. Givetvis har du fått något i gengäld. Vad avgör du och SL.

KEJSARENS GUNSTLING

Du har aldrig träffat honom, men av någon anledning står mannen i Evighetspalatset otvivelaktigt på din sida. När du befinner dig i de mest nattsvarta situationer dyker hans hantlangare upp och räddar dig. Du tackar givetvis med att vara hans trogne tjänare.

UTVALD

Du är förutbestämd att bli en av de som välter torn, flyttar berg och föder nya tidsåldrar. Någon av Multiversums gudar har valt dig för att fungera som en viktig pjäs i hans spel och du har inget annat val än att spela med.

FÄRDIGHETER

FÖRKLÄDNAD

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: BEDRAGARE, STRYPARE, VIKTLÖS

GRUNDEGENSKAP: INT

I Chronopia har man ofta ett stort behov av att låtsas vara någon man inte är, av den enkla anledningen att det är alltför ofta är bäst för hälsan att man inte är sig själv. För att göra detta använder man sig ibland av Förklädnad som låter användaren förvandla sig totalt. Att från att vara vanlig chronopier bli sabran eller brundusier är lätt, att bli en pirat, tuff hälare, råbarkat hyrsvärd eller mäktig magiker ännu enklare. Att klä ut sig till troll, goblin eller demon är desto svårare. SL avgör från tillfälle till tillfälle. Goblinerna är berömda för sina styltor i kombination med långa rockar och lösskägg. Kan lura den mest luttrade bedragare.

GLIDFLYGNING

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: VIKTLÖS

GRUNDEGENSKAP: SMI

Att ta sig fram genom det chronopiska luftrummet är en konst i sig, att göra det med drakvingar en större sådan. Normalt kan man glidflyga ganska långt (över en kilometer) om man bara kastar sig ut från ett tillräckligt högt torn. De rutinerade glidflygarna lär sig dessutom att utnyttja de lynniga kast- och virvelvindar som rusar mellan tornen, under broarna och över taken, för att stiga uppåt, något som inte är alldeles enkelt.

STADSKÄNNEDOM

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: TIGGARE

GRUNDEGENSKAP: INT

Chronopia är en stor stad, i det närmaste ofattbart stor. Att hitta dit man vill, att känna genvägarna, veta var stadsvaktskasernerna ligger och åt vilket håll akvedukterna rinner är långtifrån enkelt. Färdigheten Stadskännedom hjälper den villrådige i sina strävanden. Den kan anförskaffas som allmän, d v s gällande hela Chronopia och då är grund CL FV–5, eller specifik, d v s gällande en särskild stadsdel (ex. Stubbstan, Meledith, Wongostan, Grytan, hamnkvarteren, Arenastaden, Tempelbackarna).

UNDVIKA

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: –

GRUNDEGENSKAP: SMI

De flesta av staden Chronopias skumraskelement bär en ganska lätt beväpning (de lönnmördare som väljer att släpa omkring på ett tvåhandssvärd är lätträknade), men är i gengäld kvicka. Med färdigheten Undvika kan man välja att undvika, istället för att parera ett anfall. Lyckas man Undvika missar attacken, annars träffar den. En perfekt träff måste givetvis Undvikas perfekt. Om Undvika lyckas får angriparen –5 på initiativslaget och CL nästa stridsrunda.

TYP AV ATTACK	MOD.
ARMBORSTLOD	–10
BÅGPIL	–7
SLUNGSTEN	–5
ÖVRIGA KASTVAPEN	–3
BAKIFRÅN	–10
FRÅN SIDAN	–5
LIGGANDE	–5
PÅ KNÄ	–3

ÖVERLEVNAD

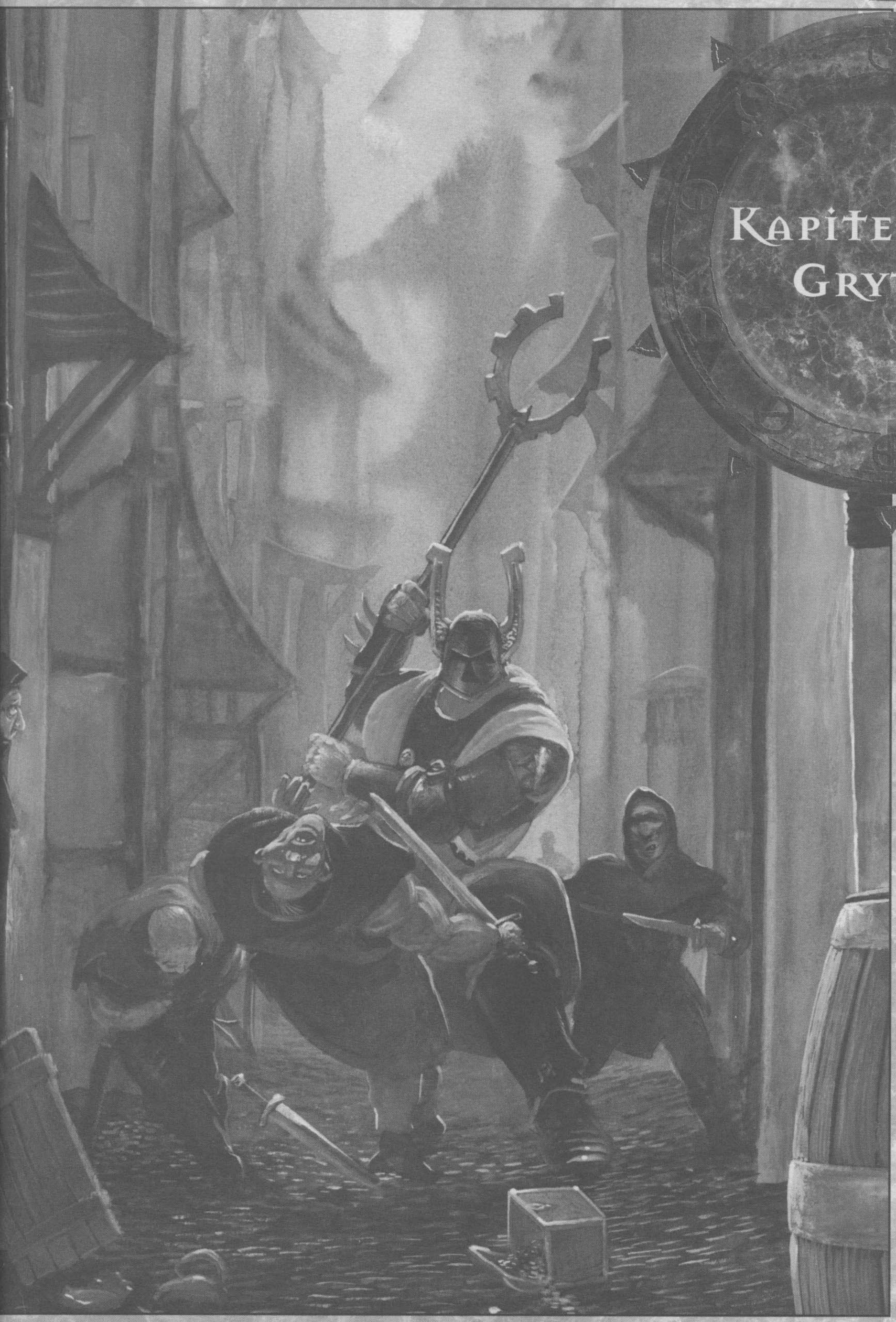
TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: TIGGARE

GRUNDEGENSKAP: INT

Att som tiggare förtjäna sitt dagliga bröd i Chronopia är hårt. Färdigheten Överlevnad (Chronopia) låter den frusna hitta sig en säker sovplats i något källarhål, mat för dagen i någon tavernas avskrädeshögar och ett vapen på smedens bakgård. Mycket användbar färdighet för den barskrapade.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Kapitel Tre: Grytan

Grytan är det hetaste helveteshålet i hela Chronopia. Om det är varmt? Nej, men det är så fullt av människor på flykt eller på jakt antingen efter eller undan rättvisan, elaka lönnmördare, blodtörstiga huvudjägare, giriga marajiputter, småsnåla sabraner eller bindgalna orchiska hyrsvärd att det bubblar och sjuder värre än den värsta Hängivna häxkittel.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Nu börjar vi närma oss. Du ser att husen blir mindre, ruffigare, skevare; gatorna blir smalare, smutsigare; och stanken från kloakerna blir mer påträngande. Gasljusen blir glesare, när vi kommer längre in försvinner de helt, gatorna vilar i ett skumt dunkel även mitt på dagen, på nätterna är det enda som lyser upp här ute månarna och ljuset från de enstaka fönster där någon orkar vara vaken eller inte vågar sova. Hit kommer man inte om man inte måste, om man inte är på flykt, desperat eller har vansinnigt goda kontakter. En promenad i Grytan skulle vara som att springa gatlopp för vilken vanlig chronopiabo som helst. Här kan du inte hoppas på någon räddning om du blir liggande i rännstenen. Istället kan du, innan du för evigt förlorar medvetandet roa dig med att fråga dig själv vem som kommer att ha förmånen att få stycka, koka och äta, eller kanske rentav sälja din kropp. Vem vet? Nästa gång du öppnar ögonen kanske du är ett vandrande lik med ett stort, tomt gapande hål där din själ förut fanns.

Såg du han som försvann in i gränden därborta? Den kortvuxne, med det spretiga håret och gycklarhatten. Det var en av tjuvarnas spejare, snart vet hela Grytan att vi är här. I den här djungeln sprider sig nyheter om nykomlingar som en löpeld. Därför är det lika bra att vi ser till att göra oss av med din kista och allt vad den kan tänkas innehålla, innan rånarna och ficktjuvarna samlas kring oss som flugor kring en hög trollträck.

Vad gnäller du om? Dålig affär? Tro mig gosse, det var den bästa affär du kunde ha gjort. Värt mer? Säkert, men om du värderar ditt liv någorlunda högt var det där det vettigaste du kunde göra. Förklarade jag inte för dig att man aldrig skulle ha kvar det man stal tillräckligt länge för att någon skulle kunna komma på att det var du. Dessutom är Fedrik en av traktens bästa och 'ärligaste' hälare. Han betalar de bästa priserna, men köper inte vilket skräp som helst, som till exempel Bostur på Tjuvarnas marknad, Jurgen på Isogränd eller den enögde högländaren Terkil i Verotornet. De köper vilken skit som helst, till och med trasiga träslevar, spräckta tallrikar, nedskitade porträtt, goblinskallar. Allt du kan vilja sälja, men

Grytan

Precis som alla andra städer har Chronopia kvarter där husen blir mindre, färgen på väggarna flagnar, avskrädeshögarna i gathörnen växer, gaslyktorna slocknar och skuggorna vaknar till liv. Kvarter dit stadsvakten inte går, där ditt liv inte är värt skorna på dina fötter och där misären och ångesten är delar av vardagen, där vägen tillbaka är så lång att ingen ens orkar tänka tanken på att anträda den. I Chronopia kallas den mörka, gyttriga, dekadenta, förlorade stadsdelen för Grytan och det inte för intet. Här finns fingerfärdiga ficktjuvar, brutala rånare, nedsupna fyllon, skitiga horor, gemena lönnmördare, giriga hälare, skojfriska lurendrejare, troll på glid och kriminella gycklare. Hit kommer man inte utan ett ärende, och helst inte då heller. Som besökare blir man inte långlivad om man inte har en van guide, ett mycket stort tvåhandssvärd eller Ikki tatuerat i pannan.

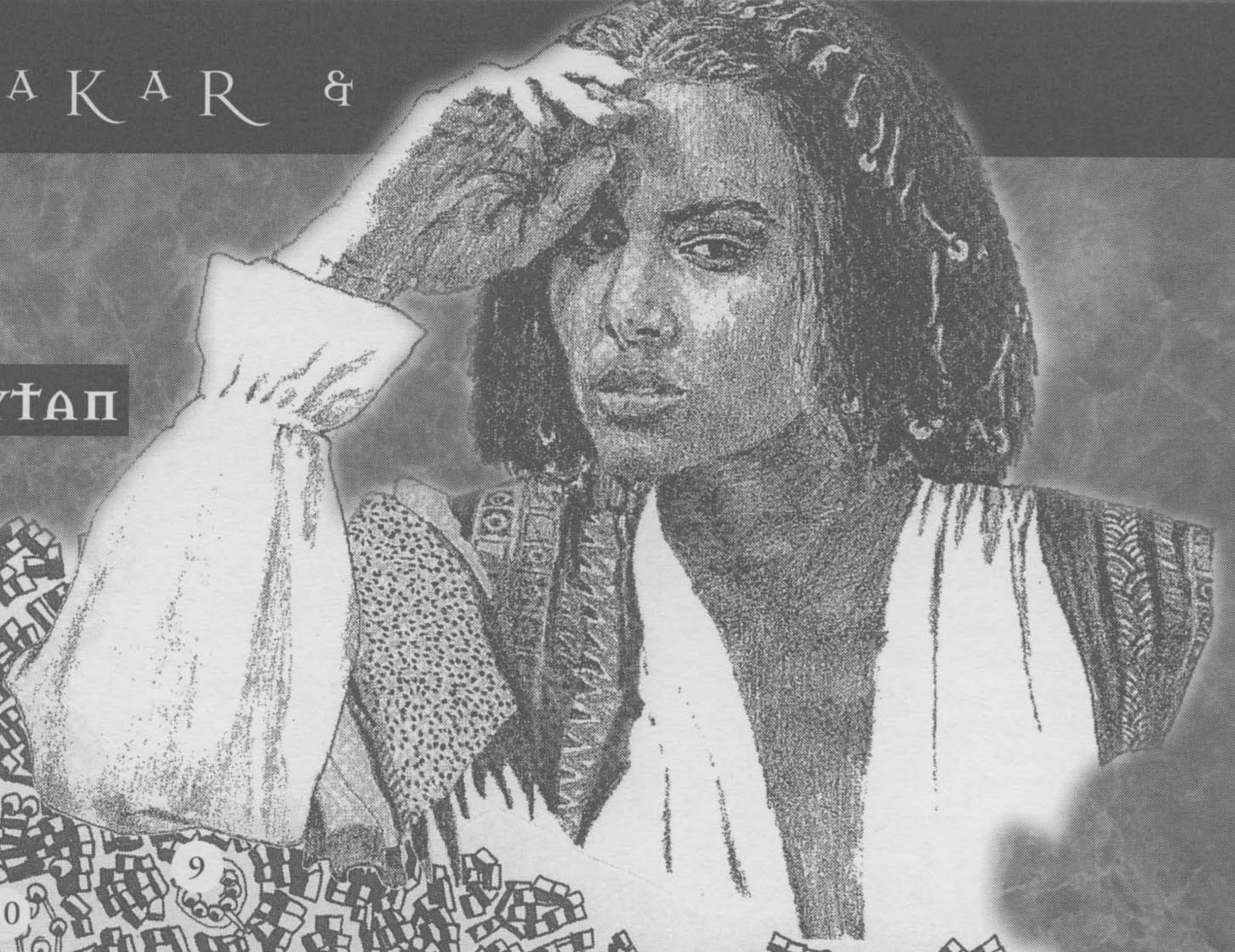
I Grytan, som gränsar till bland annat marajiputternas stadsdel Rökstaden, kan man besöka de mest fascinerande platser. Här ligger Tjuvarnas marknad (5), Tvillingtornen (6), Khâtares tempel (7), och de Dolda dolkarnas gillesborg (12). Man kan besöka Rakatoss mörkerakademi (10) och den beryktade Niotornsringen (9) där många av de skickligaste, mäktigaste och elakaste skurkar, drägg, hjältar och slödder som Chronopia någonsin fått fram lever sida vid sida. Andäktigt och nyfiken kan man passera utanför den mytomspunna Stormborgen (8) som förstördes totalt vid en tidsstorm för många herrans år sedan. Här finns så många hälare, droghandlare, somabarer, värdshus, tavernor, bordeller, vapenhandlare, nekrologiska specialister, mystiska mötesplatser och hemliga högkvarter att man har svårt att tro att husen räcker till. Här, i högre grad än någon annanstans i Chronopia, är husen byggda ovanpå varandra. Broarna är ofta inte mer än en gisten planka, gränderna smalare än en svärdsklinga och väggarna, vägarna och taken alla på bristningsgränsen. Att bara ta så mycket som ett steg i Grytan är ett livsfarligt äventyr.

Helvetesvakten

Att stadsvakten aldrig kommer till Grytan är inte hela sanningen, det finns en hel division avdelad enbart för övervaka den brottets häxkittel som Grytan utgör. De kallas för Helvetesvakten och deras namn passar verkligen deras uppgift. De skall se till att slöddret och patrasket håller sig för sig själv, att de inte stör Chronopias vanliga befolkning, att de inte sliter sig och i tusental rusar nedför kullerstenarna för att befläcka den redan nattsvarta staden. Helvetesvaktens patruller om cirka tio man rör sig ständigt i Grytans utkanter, men ger sig aldrig längre in än ett par kvarter. Trots att divisionen endast består av ärrade stadsvaktsveteraner handplockade för sitt uppdrag har de ett arbete som ibland blir dem övermäktigt, särskilt som de är populära måltavlor för Grytans ligor. Deras vapen och rustningar betingar ett högt pris på Tjuvarnas marknad. (Om du har *Vapen och rustningar i Chronopia* hittar du deras värden i kapitlet Arenan).

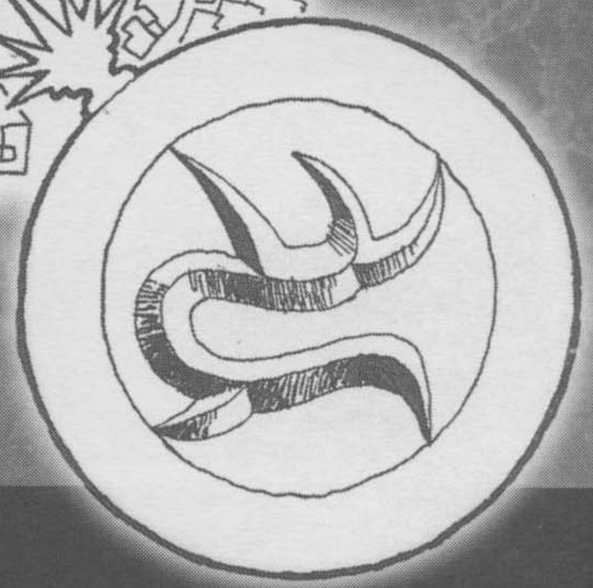
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Rökstaden & Grytan



1 Rökstadens Torg
2 Rökstadens Gästhus
3 Rökstadens Rådhus
4 Rökstadens Tempel
5 Rökstadens Bibliotek
6 Rökstadens Fängelse
7 Rökstadens Arena
8 Rökstadens Stadsmur
9 Rökstadens Stadsport
10 Rökstadens Vakttorn
11 Rökstadens Stadsmur
12 Rökstadens Stadsmur
13 Rökstadens Stadsmur
14 Rökstadens Stadsmur
15 Rökstadens Stadsmur
16 Rökstadens Stadsmur

0 100
Meter



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

de betalar uselt, aldrig mer än en tiondel av vad det är värt. Sedan finns det de som specialiserar sig också. Den lame dvärgen Bedor borta vid Ringen, han köper bara dvärgiskt hantverk; Yrgback, det gamla orchiska hyrsvärdet, handlar bara med nekrologi; Cedor, sabranen uppe vid Nattspiran, är inte intresserad av någonting annat än vapen; och Kligoon, den stympade piraten nöjer sig bara med det bästa av chronopisk konst. Det gäller att veta vem man skall gå till för att få det bästa priset.

Nu passerar vi mellan Tvillingtornen, en, eller två om man så vill, av de mest kända byggnaderna här i Grytan. Tornen utgör den marajiputtiske förbrytarfursten Malakis enorma palats. Hans marajiputtiska bröder tyckte att han var för extrem så de slängde ut honom och hans anhang ur Rökstaden, men in i Grytan räcker inte deras smala fingrar. Här kunde han vara i fred och bygga upp sin organisation. Han har otaliga hälare, ficktjuvar och rånare i sin sold, men det han ser som sitt huvudsakliga kall är att sprida den svarta rökens evangelium. För vissa har röken blivit viktigare än Khâtare, tjuvarnas och lönnmördarnas dekadenta gudom. Malakis hantlangare känner du igen på deras svarta turbaner, som du ser på den där barske typen utanför porten. Typisk marajiputt.

Där ser du en grupp hökar. Du har säkert hört talas om dem. Hökarna är ett av Chronopias största gatugäng. Det är ovanligt att gatugängen söker sig in i Grytan; här är konkurrensen för hård för deras eget bästa. Trots att de är farliga, även med chronopiska mått mätt, har de ingenting att sätta emot om de Dolda dolkarnas gille eller Tjuvgillet tycker att de inkräktar på deras territorium. Då är det bara att packa ihop och springa allt vad man orkar. Om man inte uppskattar tanken på att sluta sina dagar korsfäst på en vägg i slummen vill säga. Oavsett hur lockande det verkar kan jag lova att du verkligen kommer att ångra dig när råttorna och kråkorna kommer fram. Här är de större, elakare och hungrigare än någon annanstans i hela staden. Får de middagen serverad slutar de inte att äta förrän den sista köttslamsan har lämnat benen.

Här i Grytan är det ligorna som styr, med gillenas tillåtelse. Ligorna är mycket mindre än gatugängen, har sällan fler än tio medlemmar, men i gengäld är de betydligt tuffare. En tjuv uppväxt i Grytan gör processen kort med fem blodtörstiga hökar, så kort att de inte ens hin-

Rökstaden

Vägg i vägg, eller mur i mur kanske man snarare skulle säga, med Grytan ligger marajiputternas stadsdel: Rökstaden. Den kallas så för att det ständigt ligger en tät svart smogg över staden, en klibbig dimma som bara klarnar när det blåser upp till storm. Smoggen bildas av den rök som kommer från de marajiputtiska hemmen, de Svarta husen och de storslagna mogulpalatsen. Det är röken från svart tobak, från tokgräs och från rökelse doppad i svart lotus. Den svarta lotusen är marajiputternas förbannelse. Alla, så väl kvinnor som män, suger i sig den giftiga svarta röken från barnsben och sedan är de fast i en ond cirkel de aldrig kommer ur. Det är därför deras ögonvitor, naglar och tänder gulnar och deras kinder med åren sjunker in, det är kärleken till den svarta lotusen som berövar dem deras livsglädje.

Rökstaden är byggd i en arkitektur som till stor del skiljer sig från det övriga Chronopias och i centrum för det hela ligger Stormogulens gigantiska palats (1), bara det i sig en mindre stad. Här är byggnaderna smutsigt vita (färgade av röken), ofta krönta av vad som en gång var skinande gyllene lökkupoler som nu bara glänser matt, även när solens strålar som ihärdigast värmer stadens innevånare.

Gatorna är fulla av loja marajiputter planlöst vandrande från en plats till en annan med en pipa i ena handen, en kroksabel i den andra, ett förbittrat leende på läpparna och en stor turban på huvudet. Det kryllar av stånd, påstridiga försäljare som mer än gärna bjuder på ett stop tokgräs för att få sin vilja fram, böneutropare, beslöjade kvinnor som skymtar förbi inne på gårdarna, nyfikna besökare och flinka ficktjuvar från barnligorna som härjar i Rökstaden.

För att bevittna den riktiga kommersen skall man besöka Moguls torg (2) där basaren öppnar flera timmar innan solen orkat dra sin trötta lekamen över Drakbergen och där allt är till salu. Flest i antal är droghandlarna och det är också kring deras stånd som folk flockas. Hit kommer rökskallar och svartskallar, det är vad chronopiaborna kallar de som inte kan röka tokgräs och svart tobak med måtta, för att köpa så billigt skräp som möjligt. Här ligger också mogul Rombas palats (3) och Dervaschordens borg (4).

Till Rökstaden kommer man från Grytan genom Svarta porten (15).

Khâtare

Även om det kan vara svårt att tro det så tillhör tjuvarna, lönnmördarna och de andra skumraskindividerna i Grytan Chronopias allra mest religiösa fanatiker. Khâtaretemplet vid Jozefiplatsen är extremt välbesökt och vid de få tillfällen då deras dyra överstepräst Igu Zad träder fram för att predika om den blodtörstande mörkerhärskarens budskap är templet sprängfyllt. De illvilliga mördarna, blodtörstiga bestarna och bisarra brytarna av kejsarens lag står packade som gobliner i de Hängivnas slavvagnar, de hänger och klänger på väggar och i tak bara för att lyssna till de fåtaliga visdomsord som slipper över predikantens läppar.

Khâtare är lönnmördarnas, tjuvarnas, hälarnas, taskspelarnas, rånarnas, gravplundrarnas och nidingarnas gud. Han beskyddar de som vandrar mot strömmen, som ger vika för sin mörka sida och som livnär sig på andras död, andras misär och fattigdom. I ikonografin framställs han som en gigantisk, mörk örnlikande varelse med brinnande ögon. Det ryktas att de Hängivna står bakom kultens stora uppsving och att Igu Zad skall gå i deras ledband, men varken kejsaren eller något av de Stora husen har lyft så mycket som ett finger för att förhindra det hela, vilket kan tyckas vara synd. När domedagsklockorna väl klämtar för Chronopia kommer Grytans invånare att vara en destruktiv kraft att räkna med.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LIGOR

Chronopia har sina gatugäng; stora organisationer av krigiska, upproriska tokar som försöker ta över staden från gräsrotsnivå, ett på det hela taget ganska omöjligt företag. Grytan har sina ligor; mindre, mer välorganiserade grupper tjuvar, gycklare, tiggare, lönnmördare, sällan bestående av mer än tio man. De hyr ut sina tjänster på Tjuvarnas marknad i Grytan, precis som de fria kompanierna gör på Klingornas marknad i Alliansen. Den som betalar bäst är fri att disponera deras tjänster. Ligorna är effektiva, snabba och enormt skickliga på det de gör och det är sällan de tackar nej till ett uppdrag, hur livsfarligt det än verkar. De är inte intresserade av att beskydda något territorium, utan det enda de betraktar som värdefullt är klingande dubloner. Visst förekommer rivalitet mellan ligorna och det händer ofta att en liga får nys om en annan ligas uppdrag och försöker slå till tidigare själva. De ligor som är knutna till Tjuvgillet respekterar dock varandra och undviker sammandrabbningar.

AVFÄLLINGARNA

Avfällingarna är en av de större ligorna med nästan tjugo medlemmar, alla nedgångna och degraderade tidigare Edsvurna eller Hängivna lönnmördare. De leds av Rostfrid Müller, en argsint, ondskefull Hängiven. Alla medlemmar är nedlusade med nekrologiska förbättringar och vapen, något som gör dem mycket slagkraftiga. Deras tjänster utnyttjas flitigt av mindre nogräknade uppdragsgivare.

FATTIGHJONEN

Fattighjonen är namnet på Grytans största tiggarliga. De arbetar tyst och effektivt, kan dyka upp var som helst och försvinna innan någon förstått vad som hänt. Deras anonyma utseende gör att de när som helst kan sätta sig ned i ett gathörn och börja tigga. Alla tillfrågade kommer att tro att den stackars tiggaren suttit i gathörnet minst en timme.

HARLEKINERNA

Harlekinerna är en gycklarliga som i likhet med de Grinande gholorna gärna underhåller samtidigt som de rånar. De hjular in på brottsplatsen och de slår en frivolt därifrån. Under arbetet jonglerar de med konstskatter, balanserar spjut på näsan och utför diverse akrobatiska övningar. Den som blir en förmögenhet fattigare efter ett möte med harlekinerna har i alla fall fått lite underhållning på köpet.

SKALLARNA

Skallarna är en liga bestående av de mest varierande individer. Den brokiga samlingen av sabraner, orcher, troll, alver, människor, högländare och gobliner leds av den marajiputtiske lönnmördaren Ibran Saidon. De känns igen på att de alltid spänner fast kranier på sina axelskydd, därav skallarna.

RÖDE DEMONEN

Det finns ett mindre antal individer i Chronopia som kämpar för högre ideal, mot andra mål än ära, rikedom, makt och berömmelse. De tillhör det fåtal som fått upp ögonen för den obotliga dekadens och den nedbrytande atmosfären, de perverterade tankar som rumlar runt innanför pannloben på majoriteten av stadens befolkning. Utan tanke på egen vinning har de valt att ta saken i egna händer och skipa rättvisa, de för med sig Lagen dit där den gör nytta: på gatan. En av de som under den senaste tiden gjort mest väsen av sig är skomakaren Norm Espinoz, mer känd som Röde demonen. Iklädd en wongosisk demonmask och en tjock rustning i vinrött läder drar han fram som en orkan genom Grytan och lämnar död och förintelse i sina spår.

Norm, som tidigare var en ganska fredlig och timid individ, gav upp när ett gatugäng utan anledning dräpte hans föräldrar och hans älskade hustru när de var på väg från ett besök på Arenateatern. Den natten var den svarta månen uppe och under den svor Norm att aldrig vila förrän sann rättvisa hade skipats. Han kontaktade några vänner som hjälpte honom med vapensmide, rustningsmakeri och träning. Som ung hade Norm varit vid Klingornas allians, så nu dammade han av sina gamla kunskaper och gav sig ut i den chronopiska natten. Han dyker upp både här och där för att straffa skyldiga (vilket när det gäller Grytan är i stort sett alla man ser). Att han klarat sig så länge som han gjort beror snarare på ofantlig tur än skicklighet, då han i själva verket är en ganska medelmåttig svärdsvingare.

STY	13	SMI	12	KAR	12
STO	15	INT	12	KP	14
FYS	12	PSY	12	SB	+1

ÅLDER: 43 ÅR SVÄRDSHAND: HÖGER

VIKTIGA FÄRDIGHETER: ARMBORST 11, BREDSVÄRD 12, HOPPA 12, KLÄTTRA 11, KÖPSLÅ 12, MUTA 9, SKOMAKERI B4, SKÖLD 13, SMYGA 9, VÄRDERA 15, ÖVERTALA 7 (15)*.

SPECIELL UTRUSTNING: WONGOSISK DEMONMASK, RUSTNING I HÄRDAT LÄDER, MÄSTERSMITT BREDSVÄRD, LÄTT ARMBORST MED KOGER, LOD OCH ETT FEMTONTAL DOSER SVART LOTUS ATT DOPPA PILARNA I, REPSLUNGA.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: SOM DEN RÖDE DEMONEN HAR NORM STÄNDIGT EN SKYDDSÄNDE SOM VAKAR ÖVER HONOM, NÅGOT HAN SJÄLV ÄR OVETANDE OM. DEN RYCKER IN I TRASSLIGA SITUATIONER OCH SER TILL ATT HANS HUGG TRÄFFAR, ATT FIENDERNA MISSAR OCH ATT ALLT SLUTAR LYCKLIGT.

*VÄRDEN INOM PARENTES GÄLLER FÖR RÖDE DEMONEN, INTE NORM.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Tjuvarnas marknad

På ena sidan om den mur som skiljer Grytan från Rökstaden ligger Judroxtorget, som dock sällan omtalas som något annat än Tjuvarnas marknad. Här möts hälare, lönnmördare, skurkar, banditer, pirater, gravplundrare, likskändare, khâtaretrogna, mystiker, korrumperade stadsvakter, byråkrater, giriga köpmän och vanliga våghalsiga män som behöver hjälp med något de inte klarar av. Tjuvarnas marknad är ett gigantiskt affärsforum för utbyte av olagliga tjänster, svartlistade varor, stöldgods och annat som Lagen förbjuder. Hit går man om vill ha något stulet, någon dödad, något återhämtat eller något sålt. Kan de inte hjälpa dig på Tjuvarnas marknad kan de nog inte göra det någon annanstans i Chronopia heller. Här ställs inga besvärande frågor, här är ingen intresserad av sanningen, här talar de klirrande dubloner sitt eget språk och det kan inte missförstås. Både Tjuvgillet och De dolda dolkarnas gille bjuder ut sina tjänster här från var sitt podium och det är runt dessa som trängseln brukar vara som störst. Att anställa tjuvar och lönnmördare för att återfå något man förlorat kanske verkar vanskligt, men i Chronopia har till och med tjuvarna en outtalad hederskodex. Att bryta den innebär att du hamnar på Gillets svarta lista, du blir dödsdömd i Grytan.

ner be sin moder om förlåtelse för sina synder innan de vandrar vidare in i det eviga mörkret.

Han du ser därborta tillhör Getingarna. Det ser du på hans gulsvarta kläder. Därborta har du ett gäng ur Kadavren, barbariska typer som enligt ryktena skall ha gjort bort till och med Svarta gardet. Här kommer några ur Blodshundarna, en brutal liga som mest arbetar i Arenastaden. Där är konkurrensen hård, särskilt från lokala gäng, men med den uppväxt de har haft i den här härdsmältan klarar de sig utmärkt.

Skylta aldrig med dina rikedomar här i Grytan. Strör du pengar omkring dig som någon annan brundusisk pascha är du snart fattigare än en kyrkråtta. Det var synd om honom? Han såg ut att vara behövande? Man skall sörja för de nödlidande? För det första: i Grytan är det inte synd om någon. De som är här förtjänar att vara här. För det andra: i Grytan är misären vardag, men det är en välförtjänt misär och för det tredje: vänd dig om och se om han sitter kvar. Nej, just det! I detta nu talar han med sina tiggarbröder om hur de bäst skall befria dig från din betungande börda. Om jag inte misstar mig kommer de att dyka upp när som helst, redo att banka oss till gobliner med sina tig-

Tjuvgillet

I mitten av Grytan ligger den sjabbiga syltan Vargtass (11) som drivs av den allt annat än välbeställda familjen Dork, med familjefadern Vreni i spetsen. Här kan man få sig ett sämre mål mat, ett unket stop öl eller ett glas vin lika surt som ättika, så länge man betalar för sig. Här kan man också få lyssna till falsksjungande trubadurer, usla historieberättare, titta på smålustiga gycklare och kasta ruttna tomater, salladshuvuden, ägg och annat skräp på de stackars små missfoster som hänger i burar i taket. Även om det inte verkar särskilt lockande är det i stort sett alltid fullt, från morgon till kväll. Tatuerade fängelsekunder bryter arm, ilskna busar leker tagg (man skall försöka sticka varandra i händerna med en dolk, om man drar undan handen innan den andra hugger har man förlorat), skelögda banditer utbyter erfarenheter och tandlösa tiggare famlar dreglande efter servitrisernas kjolar. Men det är inte för något av detta som Vargtass är känt. I källaren ligger Grytans tjuvgille, skämtsamt kallat Rövarkulan av de invigda. Nästan alla Grytans frilansande tjuvar av alla raser, folkslag och kaliber tillhör Tjuvgillet för att försäkra sig om att inte bli dödade av en annan tjuv i en mörk gränd. Alla medlemmarna bär gillets fribrev, för att i händelse av sammandrabbning kunna övertyga varandra. Gillet förestås av mästertjuven och lönnmördaren Eritre Hadad, mer känd som Svarta faran.

De lokaler som ligger under Vargtass används bara av gillets absolut innersta cirkel. Alla större, officiella sammankomster hålls i Niotornsringens Tjuvarnas salar.

1. **Skänkrum.** Här är det ständigt ett fasansfullt hålligång, då och då avlöst av ett rejält krogslagsmål, något som är tillåtet av värden så länge inte annat än naturliga tillhuggen används.
2. **Skänkrum.** En halv våning högre upp för stamgästerna.
3. **Bar.**
4. **Kök.**
5. **Mat- och möbelförråd.**
6. **Förråd.** Då Dork är en utmärkt hälare förvaras de mindre exklusiva varorna här. Hemlig lucka som leder ned i rum 13.
7. **Förråd.**
8. **Sovrum.** Här delar den sjuhövdade familjen på tre dubbelsängar som i det närmaste står staplade på varandra.
9. **Tomt.**
10. **Bakgård med avträde.** Den här vägen flyr de oinvigda ned i kloakerna när de får bråttom. En och annan har också dött, attackerad underifrån, när han suttit och klämt som bäst.

11-13. **Förråd.**

14. **Öl- och vinkällare.** En av tunnorna kan öppnas på mitten (den är fylld framtill) för att blotta den gång som leder in till det som verkar vara Tjuvarnas gille.

15-17. Rummen är möblerade som om de vore tjuvgillets lokaler. Betydelsefulla medlemmar som behöver beskydd får bo här under kortare tider. Andra hänvisas till de hundratals gömställen gillet har i och utanför Grytan.

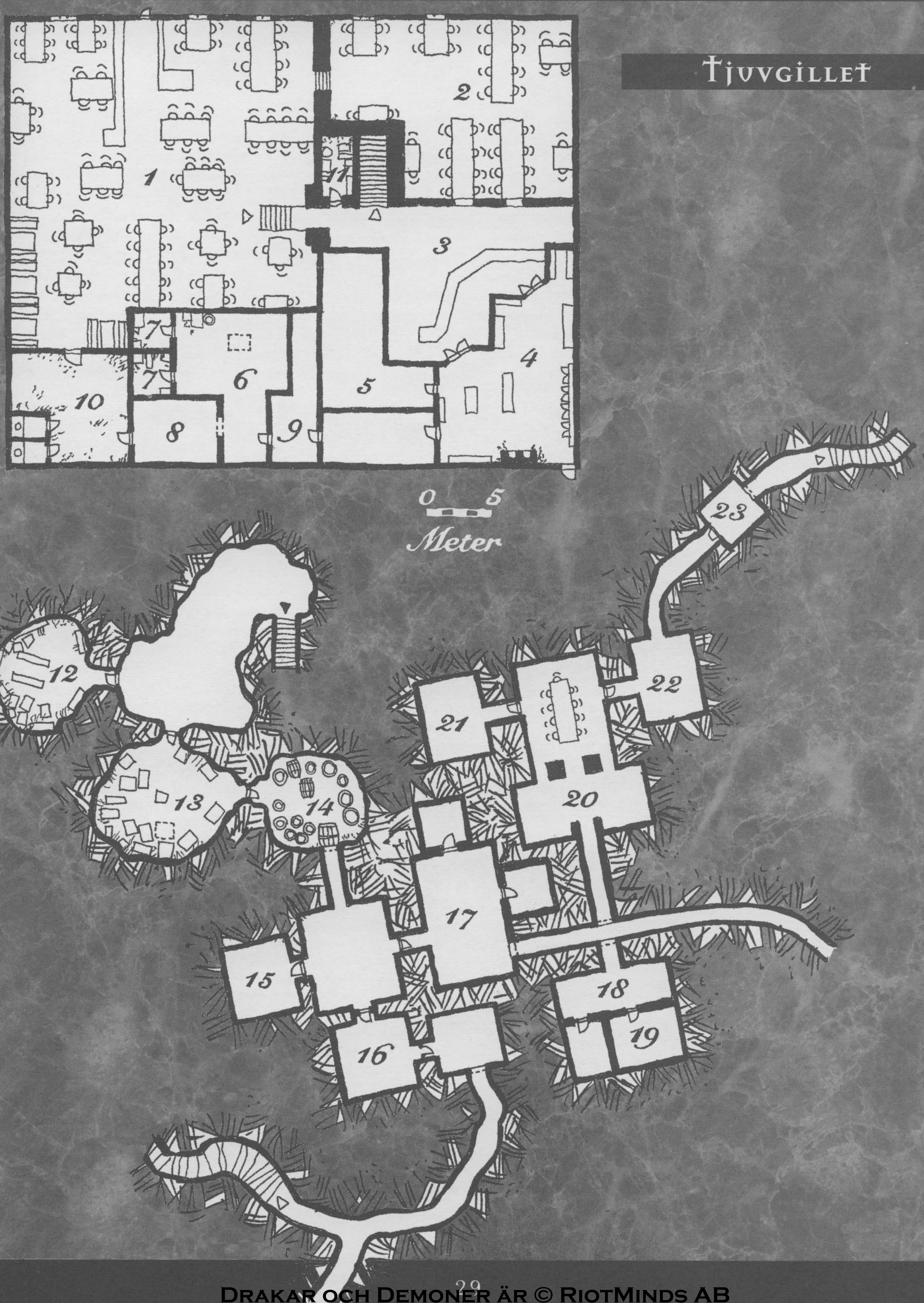
18-19. **Skattkammare.** Här förvarar gillet sina tillgångar som för tillfället uppgår till hundratusentals silverstycken i både smycken, juveler, ädelstenar och annat krimskrams.

20-22. **Innersta kretsen.** Här sammanträder de invigda medlemmarna, de som tillhör den innersta cirkeln.

23. **Sovrum.** Här övernattar Eritre Hadad när han behöver en bostad.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Tjuvgillet



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

garstavar, så det är bäst att vi rappar på.

Hör du dem? Nu kommer de. En av dem väntar där framme... Vart tog han vägen?! De kommer bakifrån! Lyft upp mig och spring...

Trött? Inte? Bra. Du är tydligen slitstarkare än jag först trodde. Vad som hände? Det är svårt att säga, men tydligt är att vi kom undan och det skall vi nog tacka både vår lyckliga stjärna och Hämnarna för. Vilka de är? Bra fråga. Du såg han i den gröna dräkten, den stora killen med den gyllene kroksabeln och den svartklädda, lönnmördarlika typen som kastade sig emellan oss och tiggarna. De är hämnare, de ondas nemesis, vanliga chronopiabor som tröttnat på det dekandenta eländet och beslutat att ta sakerna i egna händer. Så här framåt aftonen kommer de fram ur sina hålor och slår till besinningslöst mot alla som bryter mot lagen. Och sådana finns det ju onekligen gott om här i Grytan. Om jag inte minns fel kallar de där tre sig för Jägaren, Sultanen och Skuggan. Inte särskilt originellt kan tyckas, men man måste säga att de är mycket modiga, eller väldigt korkade, som ger sig in i Grytan i sån där utstyrsel och basunerar ut att de skall ta sig an mörkrets krafter.

Där ser du Stormborgen. En fantastisk byggnad som slets sönder under en tidsstorm för ett par hundra år sedan. På den tiden var den hemvist för Blå drakens dräpare, den största lönnmördarliga som någonsin härjat i Chronopia. Större än de Dolda dolkarnas gille, farligare än Röda snaran och mer mytomspunnen än de sabranska skuggmästarna och kejsarens skarprättare Carnifexerna. Stormen träffade borgen mitt under en av deras årliga sammankomster, där alla blå drakar, så väl noviser som mästare närvarade. Ingen överlevde stormen. Nu står den bara där som en gapande ruin och ingen som någonsin gått in i den har återvänt. Det sägs att dess skatter skyddas av de döda lönnmördarnas andar och är det sant så har den de dödligaste vakter Chronopia någonsin skådat.

Där är Rakatoss Mörkerakademi. Just det, borgen där det regnar. Den har inte sett en solstråle på över hundra år. Det var då han byggde den. Vem han är? Någon galen svartkonstnär som valt Grytan som sin tummelplats för att undgå kejsarens och de Stora husens nyfikna ögon. Eftersom de låter Grytan sköta sig själv, låter de även Rakatoss och hans adepter sköta sig själva, något som verkar passa honom utmärkt.

Ser du tornringen där borta? Det är Niotornsringen, hemvist för det värsta mänskliga avskräde som Grytan lyckats producera. Där ligger också Tjuvarnas salar och Skuggvägens lokaler. Där möts Tjuvgillets medlemmar till årliga fester och sammankomster av allvarligare slag, och där tränas nya tjuvar upp av erkända mästare. Skulle Svarta gardet slå till mot Ringen när alla var samlade skulle brottsligheten i Chronopia sjunka markant. Då kanske folk, i alla fall då och då, skulle kunna känna sig säkra när de gick på... DUCKA!!! In här! Nu har vi fått problem. Vad det är? De är de där tiggarna som hunnit ikapp oss. Hämnarna måste ha tvingats avbryta sin omvändning... Ofattbart att inte ungdomarna lär sig att visa respekt för äldre. Om de visste vem jag var, så kanske de... Det är värt ett försök!

Se så. Kom fram nu. Om faran är över!? Absolut. Hälsa på Gerung Frinze, det är han som leder det här gänget tiggare...

Varför de behandlade mig med en sådan respekt. Tja, vet du vad, den historien sparar vi till en annan gång. Nu skall vi bara se till att inte gamle Odros sprider ryktet om din nyvunna förmögenhet. Tiggarna lär garanterat hålla tyst efter det jag förklarade för dem. Vad jag sa? Det är min egen lilla hemlighet.

Så där, då var det avklarat. Dyrt? Knappast. Ruinerad?! Nu får du väl ändå lugna ner dig. Allting har sitt pris här i Grytan. Att betala Odros för att han inte skall låta ryktet färdas med vinden är en fullkomligt normal säkerhetsåtgärd. Dessutom fick du ett kraftigt reducerat pris, du behövde bara betala en symbolisk summa. Jag och Odros, vi är gamla vänner vi, förstår du.

Nu passerar vi in genom en av Rökportarna, portarna i den mur som skiljer Rökstaden och Grytan åt. De byggdes som en säkerhetsåtgärd av stormogulen när han kom till Chronopia för ett par hundra år sedan. Ja, de kan bli otroligt gamla marajiputterna. Nu har den spelat ut sin roll. Vakterna är fullständigt under den svarta rökens inflytande, riktiga rök-

Odros Quire

I Grytans yttre regioner bor en man som alla hatar, men som ingen någonsin vågar kröka ett hår på. Han har störst makt av alla i hela Grytan, han besitter kunskapens makt. Odros Quire vet, fråga inte hur, allt av intresse som sker i Grytan och dess omgivningar. Han vet vad dess innevånare sysslar med. Han vet vem som mördade den rika handelsmannen förra veckan, vem som rånade Degas värdetransport, vem som stal det värdefulla svärdet från Arenamuséet, vem som tjallade på Rikki Taggar och vem som lurade in Skuggbröderna i det dödliga bakhållet. Allt man kan veta, all kunskap man rimligen, och orimligen, kan besitta står till Odros Quires förfogande att läsa som ur en öppen bok. Dessa kunskaper har gjort honom till en rik man. Vill man veta något går man till honom och betalar vad det kostar. Vill man å andra sidan vara säker på att något man gjort förblir hemligt går man till honom och betalar honom vad det kostar för att hålla tyst, och låta det hela vila i mörker. Men att man betalat är ingen säkerhet i sig, man måste betala en smärre förmögenhet (!) för att var säker på att Odros inte skall föra vidare vad han vet. Många har givetvis funderat på att ta Odros av daga för att slippa eländet med att ständigt punga ut med en massa pengar till honom, men han har lugnt förklarat att om så sker kommer all kunskap han någonsin besuttit att spridas till de som kan göra mest skada med den. Trots det skickade en orolig köpman lönnmördare efter Odros, lönnmördare som återvände synnerligen upprörda av vissa upplysningar som de hade tagit del av och skar halsen av sin uppdragsgivare. Hoten har sedan dess avtagit kraftigt. Nu för tiden är det sällan som folk så mycket höjer näven mot honom av rädsla för att drabbas av ett liknande öde.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

skallar är vad de är. De skulle inte så mycket som höja på ögonbrynet ens om Svarta gardet kom klampande i rosa rustningar. Sådant upplever de nästan som normalt, de lever för katten praktiskt taget i en värld av hallucinationer, där saker och ting upphört att förvåna, fascinera och beröra. De bara flyter förbi som i ett sömnigt, drömmande töcken. Tragiskt öde, egentligen. Den svarta röken är deras förbannelse.

Sticker det i ögonen? Det är den svarta röken. Knyt någonting för näsan och munnen så att du slipper börja hosta och hallucinera. Första gången är den jobbigaste och det räcker med några djupa andetag av Rökstadens svarta smogg för att du skall vara på väg in i drömmarnas rike. Vacker? Tyst och håll ögonen och fingrarna i styr. Marajiputterna ogillar att man talar om deras kvinnor, än mer att man tittar på dem och rör man, då dör man, några enkla regler som kan vara bra att ha i huvudet när man frestas av deras beslöjade skönhet. Varför de bär slöjor? Vet inte. Kanske för att fresta, kanske för att dölja deras faktiska identitet. En vän till mig berättade att alla marajiputtiska kvinnor är demoner. Det kanske låter otroligt, men här i Chronopia är allt möjligt.

Den stora byggnaden som tornar upp sig över alla andra byggnader i hela Rökstaden, det är stormogulens palats, nästan som en liten stad i sig med alla sina våningar, torn och vindlingar. Ja, det finns flera moguler i staden: Mogul Barat, mogul Jefaret, mogul Romba, mogul Geru, och mogul Efra t ex. Alla är mäktiga män, men inte lika mäktiga som stormogulen själv. Det sägs att han har över två dussin marajiputtiska svartkonstnärer i sin tjänst som arbetar dag och natt i hans jättelika underjordiska laboratorier för att göra honom till världens härskare. Jag vet inte om det är sant, men det skulle inte förvåna mig.

De är galna marajiputterna... Lägg tillbaka den där! Du är inte riktigt klok. Om han tror att du försökte stjäla den hugger han handen av dig utan att blinka. Du tänkte betala? Ser jag dum ut? Nja? SER JAG DUM UT!?! Nej? Bra. Försök inte lura mig. Det är nämligen ingen idé. Var var jag nu? Just det. De är galna marajiputterna, men säg det inte till dem för då

Den Ende

Marajiputternas gud är för dem den ende guden, inte bara i deras land, utan i hela världen. Alla andra folk är vilseledda, lurade och dyrkar på sin höjd viljesvaga demoner utan verklig makt. Den Ende är en ofantligt mäktig gud som kontrollerar alla Multiversums krafter och den svarta lotusen är hans kärleksgåva till sitt folk. Med samma intensitet som den Ende älskar sitt folk älskar hans folk honom. Varje morgon offrar de rökelse, svart lotus, mat och ibland även, i mån av tillgänglighet, fångar och brottslingar. Man kastar sig minst fem gånger om dagen platt till marken och ropar hans namn i extatiska böner. Varje dag vid solnedgången samlas de sant troende vid det Enda torget för att vid bönetornets (Rökstaden – 14) fötter be till sin gud gemensamt och under ledning av deras präst: Åkallaren.

Det som den Ende sägs värdera högst av allt är symmetri. Enhetlighet är det som driver världen framåt, det som gör att vi kan fortsätta att existera. För att upprätthålla symmetrin bygger alla marajiputter sina hus i perfekt harmoni med kosmos (se bl. a. stormogulens palats och mogul Rombas palats). Man gör dessutom sitt bästa för att möblera symmetriskt, att utföra sina handlingar symmetriskt (man ber, går upp ur sängen, tvättar sig, offrar, äter, ber, utför sina dagliga göromål, ber, fortsätter med sina dagliga göromål, ber, äter, offrar, tvättar sig, går till sängs och ber), att leva ett liv i harmoni och samspel med de kosmiska krafterna, med Multiversums mål.

Den Ende är inte bara en krävande gud, han är också en gud som hetsar till resning mot de folk som försöker förtrycka marajiputterna. Åtminstone en gång per år ger sig därför marajiputterna av på fälttåg för att göra upp med sina fiender (det vill säga resten av Chronopia).

Mogul Romba

Mogul Romba är en av Rökstadens i särklass mäktigaste män, överträffad i styrka, rikedom och goda kontakter endast av stormogulen själv. Rombas far kom till staden långt före stormogulen och byggde upp ett stort kontaktnät, särskilt i den undre världen. Dessa kontakter använder Romba i dag till stor del för att utöka sin förmögenhet. Han hyr tjuvligor för att bryta sig in i sina mogulvänners palats och stjäla allt av värde de har där, betalar en ansenlig summa för att tysta Ordos Quires och säljer sedan stöldgodset till mindre nogräknade handelsfurstar, Stora hus, rika wongoser eller kejserliga byråkrater och diplomater. Eftersom han besöker sina vänner så ofta att han vet exakt var samtliga vakter står posterade och var kassakistorna finns gömda brukar tjuvarna inte ha något större problem att lyckas roffa åt sig det de kom för att hämta och sedan försvinna spårlöst i nattens mörker. För att alla skall drabbas lika låter han ibland tjuvarna stjäla en del konstverk, statyer eller smycken han själv tröttnat på. På så sätt undviker han att misstankarna riktas mot honom själv.

STY	17	SMI	13	KAR	13
STO	18	INT	15	KP	16
FYS	14	PSY	14	SB	+1T4

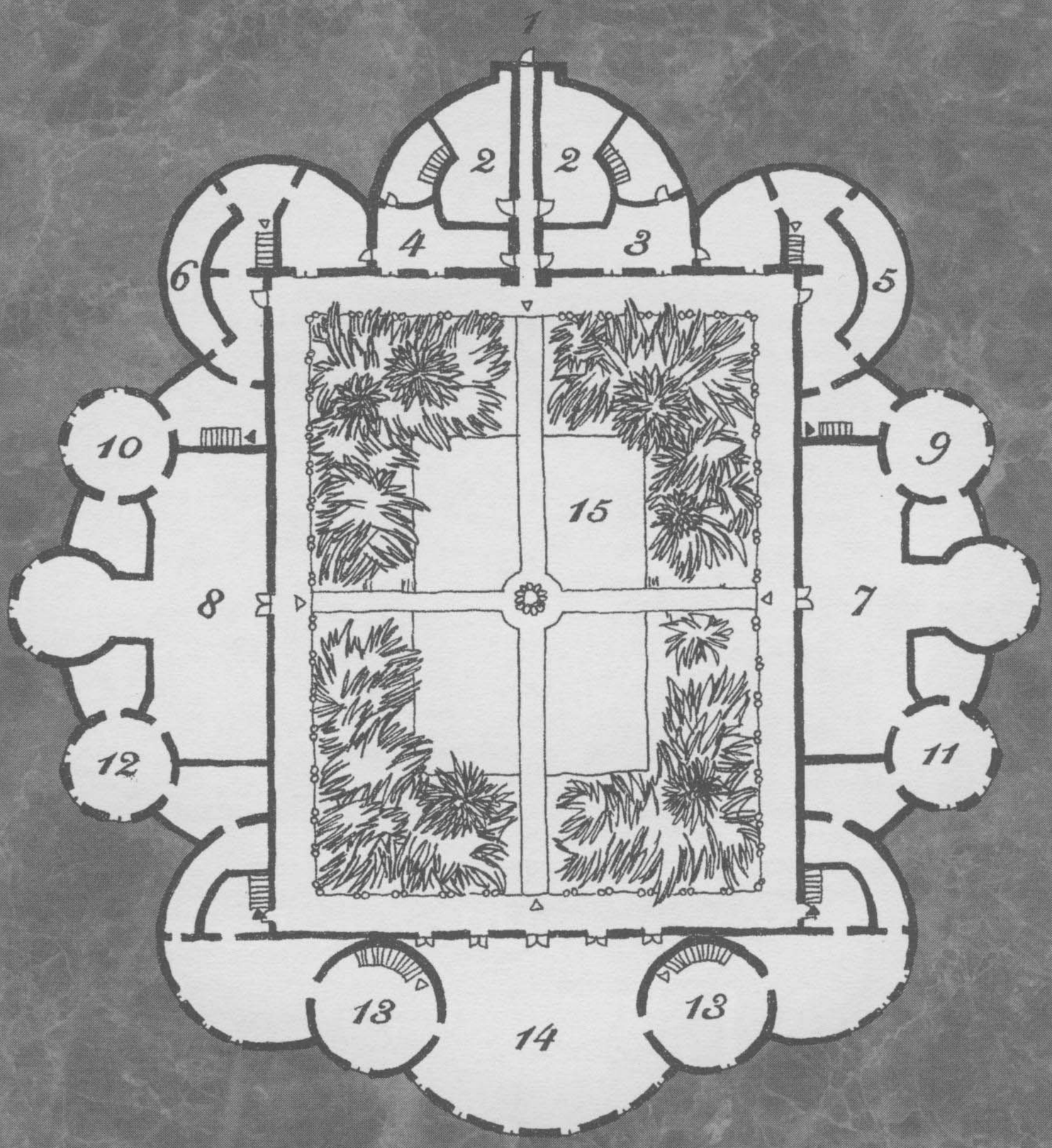
Ålder: 56 år Svärdshand: Vänster

Viktiga färdigheter: Administration 17, Dansa 15, Dolk 16, Hoppa 12, Klättra 11, Lyssna 15, Kroksabel 18, Köpslå 16, Muta 17, Sköld 13, Smyga 9, Värdera 15, Övertala 17.

Speciell utrustning: Marajiputtisk kroksabel, turban, överdrivna mängder guldsmycken på en kropp märkt av tokgräsmissbruk.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Mogul Rombas Palats



1. **Ingång.**

2. **Vaktrum.** Här sover och verkar palatsets trettio vanliga vakter,

3-4. **Statyhall.** Här står den gode Romba själv staty tillsammans med den Endes profet och stormogulen.

5-6. **Troféhallar.** Här finns byten från korståg och privata erövringar från Chronopias gator. Ett uppstoppat grottroll finns i rum 5.

7-8. **Ritualkammare.** Här utförs ritualer och böner riktade till den Ende. Under sommarhalvåret används rum 8, under vinterhalvåret rum 7.

9-12 **Privata kammare.** Hit kan man gå om man vill be i avskildhet. 9-10 är för män och 11-12 är för kvinnor.

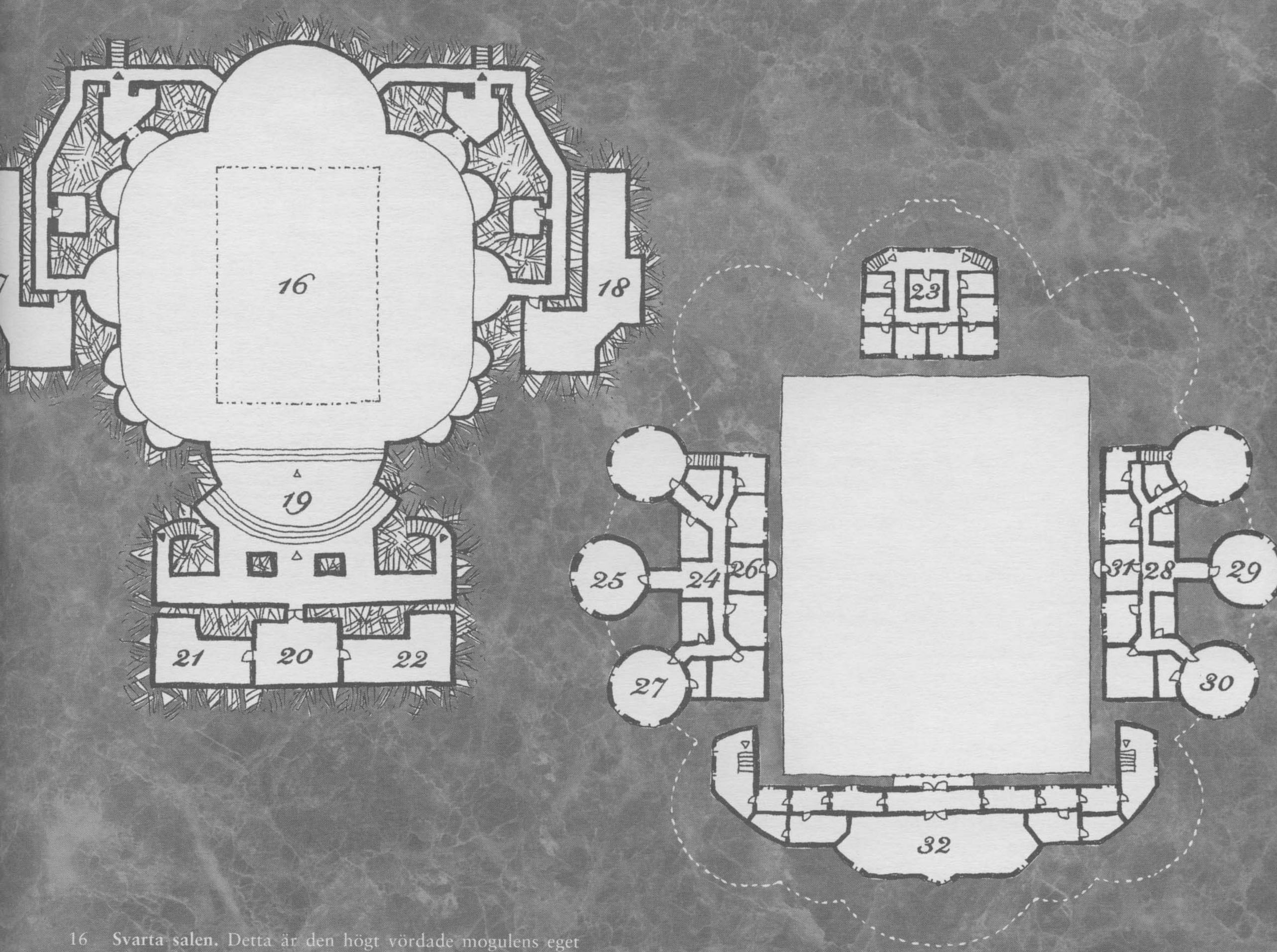
13 **Tomma rum.** Det ligger i marajiputternas natur att vara stolta över slöseri och eftersom rummet är begränsat visar dessa två tomma rum på den gode mogul Rombas makt.

14 **Tronsal.** Här hälsas den gode mogul Romba av sina tjänare varje morgon.

15 **Trädgård.** Fyra broar leder ut över glastaket fram till den mycket märkliga, oformliga statyn i trädgårdens mitt.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Mogul Rombas Palats



16 **Svarta salen.** Detta är den högt vördade mogulens eget Svarta hus. Hit kommer högt uppsatta män från hela Chronopia för att röka vattenpipor och förvilla sig i det kosmiska alltet, eller kanske för att ta ett dopp i den pool som utgör rummets centrum.

17-18. **Förråd.** Dessa bägge förrådsrum innehåller otaliga balar med svart tobak och tokgräs, samt vattenpipor, vanliga pipor, divaner, sidenkuddar och andra nödvändigheter.

19. När mogulen själv deltar i festligheterna gör han det genom att stillsamt ligga i ensamt majestät på denna scenliknande upphöjning.

20-22. **Kök.** Här tillagas den mat som serveras i Svarta salen. Mestadels kötträtter kryddade med svart lotus.

23. **Tjänarnas kvarter.**

24-27. **Harem.** Ett harem fyllt av vackra kvinnor från världens alla hörn som mer eller mindre frivilligt har hamnat här hos den gode mogul Romba. Detta harem används endast av prominenta gäster. Vaktas av fyra enucker.

28-31. **Harem.** Detta är mogulens eget harem, med kvinnor handplockade av honom själv. Kvällen innan han låter dem njuta av honom själv låter han dem visa upp sig på balkongen (31). Vaktas av fyra enucker.

32. **Rombas sviter.** Här bor Romba själv i ett överflöd av lyx som får det att vända sig i magen på den vanlige chronopiabon. Han vaktas av ett tiotal privata vakter som bor i trapphuset.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

GATANS BARN

I Rökstaden lever ovanligt många barn på gatan, utan föräldrar och utan någon som ser efter dem. De är resultatet av sönderrökta lungor och hjärnor, förstörda liv och havererade äktenskap där maken, med stöd i den heliga skrift, först huggit huvudet av sin fru, sedan sig själv och låtit barnen titta på för att stärka dem i tron. Dessa gatans barn strövar omkring planlöst, förirrar sig ibland till andra delar av staden Chronopia där de blir ett lätt byte för slavhandlare, kroppstjuvar, lustmördare och galna nekromantiker, men de flesta av dem finner gemenskapen hos den gamle Labato, en ärrad, ond, men rättvis mästertjuv. I Labatos underjordiska kammare får barnen mat, värme och en viss trygghet mot att de tränar sig till tjuvar, mördare och gycklare som arbetar för Labato och går hans ärenden. I de fuktiga, svagt upplysta hålorna sitter den galne mannen som härskare över hundratals barn, barn som ser honom som den Ende, som deras frälsare och som är beredda att offra sina liv för honom. Deras tjänster bjuder han via ombud ut på Tjuvarnas marknad, han använder dem för att mörda folk som är honom på spåren och för att tysta femtekolonnare. I sanning är han en genomrutten människa, både till kropp och själ, men han är många rökungars enda hopp.

LABATO

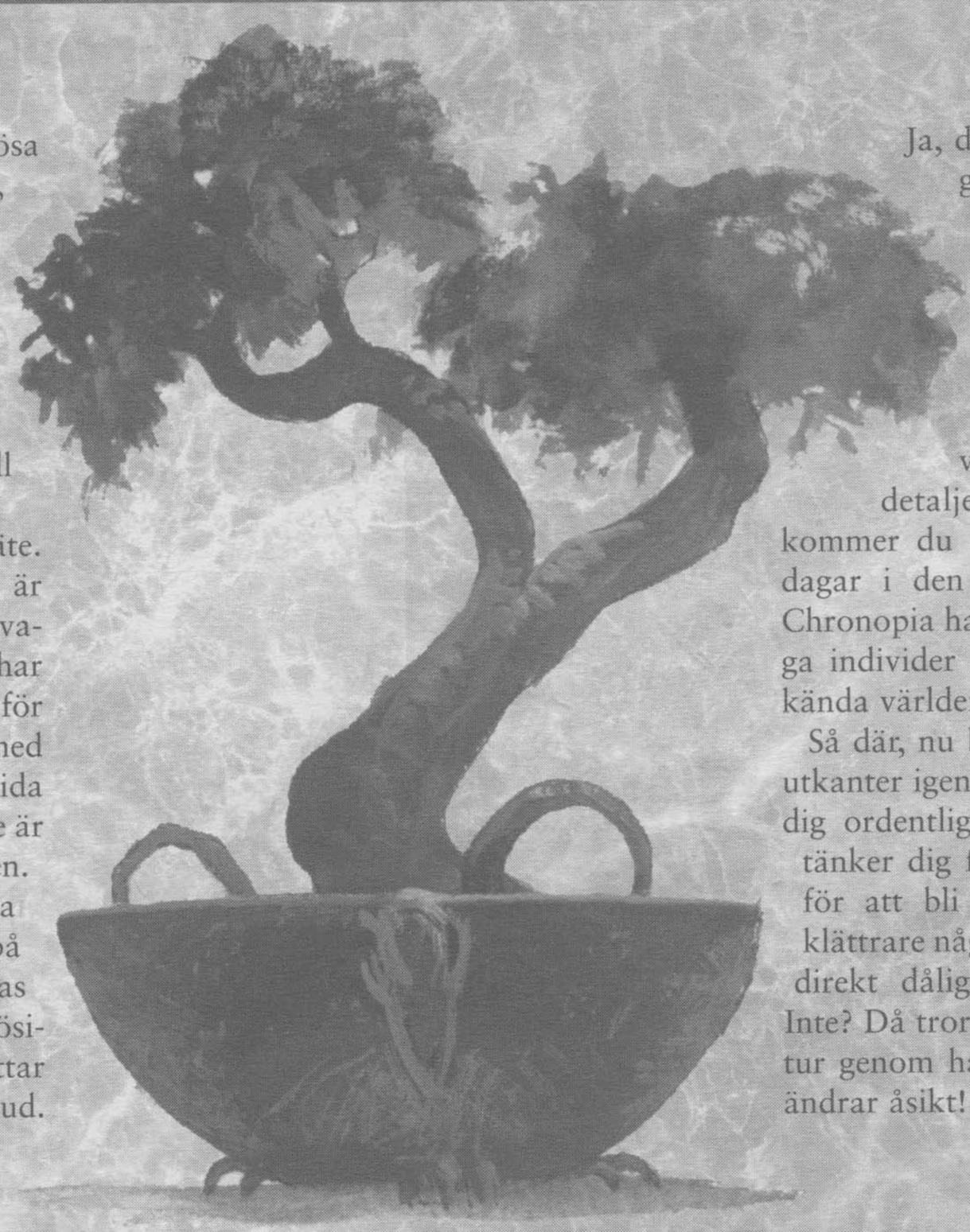
Labato föddes själv i Rökstaden för många år sedan, redan före Stormogulens tid, och fostrades av sin fader till att bli en god marajiputt. Det låg dock inte för Labato, som drogs mot stadens skumraskelement och snart blev en förhärdad brottsling. Under de senaste femtio åren har han byggt upp sin enorma organisation av barn som dyrkar honom med religiös övertygelse. Han vet att utnyttja det, att profitera på deras själsliga fattigdom och höja sig själv till skyarna, för att slutligen bli Chronopias okrönte tjuvkonung.

STY	8	SMI	16	KAR	8
STO	14	INT	16	KP	13
FYS	11	PSY	13	SB	±0

ÅLDER: OKÄND SVÄRDSHAND: HÖGER

VIKTIGA FÄRDIGHETER: DOLK 22, HOPPA 17, KLÄTTRA 18, KÖPSLÅ 18, MUTA 9, SLAGSMÅL 16, SMYGA 19, TVÅ VAPEN 18, UPPTÄCKA FARA 17, VÄRDERA 17, ÖVERTALA 16.

SPECIELL UTRUSTNING: TVÅ MAGISKA DOLKAR (FÖRTROLLA VAPEN E2, ELD E2) SOM BÄGGE KAN AKTIVERAS TILL SAMMA KOSTNAD SOM EN.



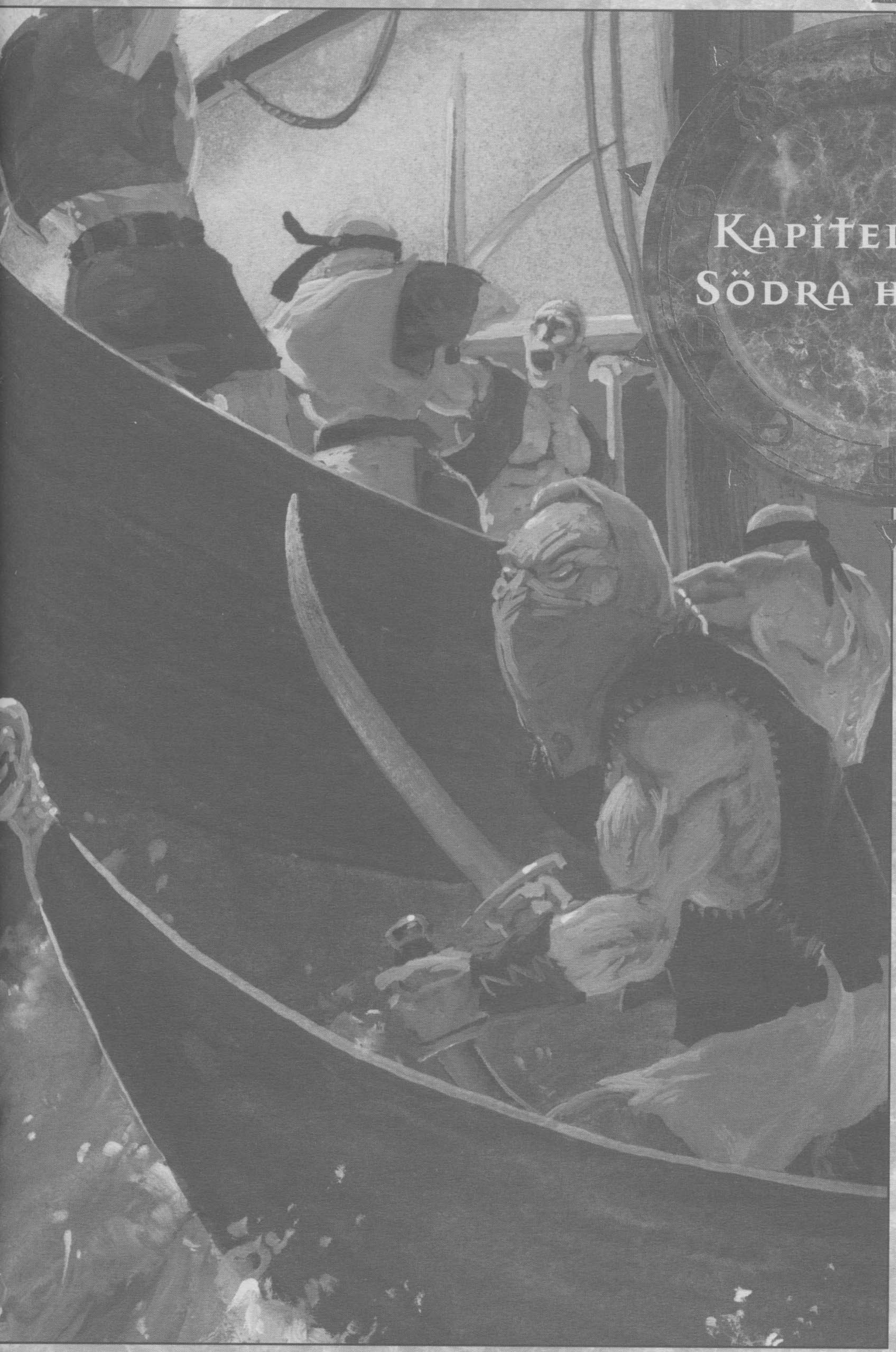
dödar de dig. De är inte bara religiösa fanatiker, de är militanta, krigiska, blodtörstiga religiösa fanatiker med en gemenskap nästan lika stark som dvärgarnas, säger de som vet. Därför försöker de döda resten av Chronopia en gång om året, men de misslyckas alltid och återvänder illa tilltygade och synnerligen slokörade till sin rökiga stad.

Där ser du Dervaschordens högsäte. Om den genomsnittlige marajiputten är en religiös fanatiker kan man kalla dervascherna för bindgalna demoner, de har inget vett, ingen sans, stannar inte för några hinder och gör sitt bästa för att med sina krigare och svartkonstnärer sprida den Endes budskap till hela världen. De är de som alltid går i spetsen för korstågen. Där kommer några förresten. Farliga typer de där, bäst att hålla sig på avstånd. Du känner igen dem på deras röda turbaner, stora kroksablar och pösiga blåbyxor. De rakar, klipper eller tvättar sig aldrig. Varför? För att hedra sin gud.

Ja, det stämmer. Det kan onekligen tyckas märkligt att försöka hedra sin gud genom att stinka värre än ett troll och se ut som Stora parken i ansiktet, men det är dervaschernas ensak. Vore jag du skulle jag undvika att reta upp mig på detaljer. Skall du vara petnoga kommer du att vara galen efter ett par dagar i den här staden, om inte förr. Chronopia har ett större utbud av märkliga individer än någon annan stad i den kända världen.

Så där, nu börjar vi närma oss Grytans utkanter igen. Hoppas att jag skrämt upp dig ordentligt nu, så att du åtminstone tänker dig för innan du bestämmer dig för att bli Chronopias främste fasadklättrare någonsin. Konkurrensen är inte direkt dålig, som du kanske förstått. Inte? Då tror jag att jag skall ta dig på en tur genom hamnkvarteren, så kanske du ändrar åsikt!

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Kapitel Fyra: Södra hamnen

Om du vill ta dig ett stillsamt bad bör du inte söka dig ned till Södra hamnen, leta upp ett litet mysigt badhus i någon av stadens lugnare delar istället. Vill du däremot besöka sjabbiga syltor, ge dig in i livsfarliga lekar, bråka med pirater från Kannibalöarna, frottera dig med det värsta slödder som någonsin färdats över de tio världshaven på den kända världens sjabbigaste syltor är det garanterat stället för dig.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Nu befinner vi oss på Kejserliga hamngatan. Stora som små, unga och gamla, fattiga och rika; alla är de på väg till Södra hamnen för att känna lukten från de saltstänkta båtarna, de vilande handelsskeppens ruttnande last, matrosernas smutsiga byk och fiskarnas fångster. Här viker vi av. Den här gatan, Matrosmarschen, leder rakt ned i de smutsigaste av hamnkvarteren: Sumpen. Så håll hårt i både huvud och penningpung om du inte vill förlora dem. Jag tänkte väl det.

Nu börjar vi närma oss. Känner du doften av de saltstänkta sjöbusarna, de tandlösa skörbjuggsgrinen, de exotiska färdmålen, äventyret och faran? Inte? Det var ju tråkigt. Du kommer säkert att känna av den när vi kommer till Kapten Ruskprick, Sumpens mest välfrekventerade sylta.

Där ligger Seipods tempel. Vem Seipod är? Det är vattengudarnas vattengud, i alla fall i Chronopia. Här dyrkas han av i stort sett alla sjöfarare. Såväl de hederliga som de ohederliga. Det finns ingen som vågar ge sig ut på en längre sjöresa utan att först göra ett ordentligt offer till Seipod, eller åtminstone spendera en timme eller två i andäktig bön i templet. Han avbildas som en jättelik sjöorm med en människas överkropp och enorma horn. En god vän till mig, Rostiban Vred, fick för dryga tjugo år sedan tjänst på ett handelsskepp från Solnedgångens öar. Kaptenen var ateist, av någon underlig anledning, och skeppet skulle avsegla omedelbart så Rostiban hann inte bege sig till templet. Först några år senare fick jag höra att skeppet hade förlist efter en månad i en orkan i de södra farvattnen. Seipod fick vad han ville ha. Det kanske låter otroligt, men här i Chronopia behöver man inte vara vidskeplig för att tro på gudar. Många av dem är en verkligare del i tillvaron än kejsaren.

Nu börjar vi komma längre ut på Sumpen. Den ligger på en landtunga som går rakt ut, mitt i hamnen och delar den i två delar. Men det hindrar inte folk att ankra upp överallt. Hela Södra hamnen är alltid full av skepp från världens alla hörn, även om de flesta av dem är chronopiska. De ligger packade som gobliner i en slavtransport, i dubbla, tredubbla, fyrdubbla och femdubbla rader. Det är inte ovanligt att man inte ser vattnet för alla skeppen. På flera ställen är det så tätt mellan skeppen att de inte skulle kunna lägga ut, ens om de ville. Därför blir det ofta strider. De drivna ser till att skydda sitt eget skepp med magi och sätter eld på de omkringliggande bara för att få segla iväg med sin dyrbara last. Eld är ingen ovanlig syn här i hamnen. Om de får göra så? Den som har mest pengar och mäktigast vänner får göra i stort sett vad han vill, även om det då och då händer att kejsaren låter hamnvakten gripa in för att statuera exempel, men det är så ovanligt att det inte är någon idé att prata om det. Piraterna däremot, de har det tuffare. Dem är nämligen hamnvakten alltid på jakt efter. De säger att det inte gynnar stadens rykte att vart tredje handelsskepp som kommer hit blir av med sin last ofrivilligt och utan ersättning redan innan de hunnit fram till någon av de kilometerlånga kajerna. Jag håller med, men problemet är bara att piraterna är så förbannat skickliga att det är svårt att komma åt dem. De opererar i gäng och skyddas av Svarta fanan – Chronopias piratgille, som lustigt nog nästan ligger granne med hamnvaktens kaserner. De som kommer här, ja, de stora bullriga typerna med långa svarta rockar, de är Huggare, pirater som är medlemmar i Svarta fanan. Hur jag ser det? Det är bara att hålla ögonen öppna och titta på de heraldiska vimplarna. Den med huggaren visar deras gängtillhörighet och bredvid den hänger den svarta fanan, som visar att de står under gillets beskydd. Den avskräcker de flesta. Det är därför som bara kejsaren vågar angripa piraterna. De är så många att vilket Stort hus eller fritt kompani som helst skulle ta sig ordentligt med vatten över huvudet om de gav sig på dem. Dessutom känner de hamnen och farvattnen runt omkring bättre än någon annan. Det går helt enkelt inte att vinna över dem. Dessutom har de Stora husen råd att skydda sig, vilket inte alla deras konkurrenter har. De som avstår från eskort anar inte vilken baksmälla som väntar...

Södra hamnen

I Chronopia ligger den kända världens vildaste, vidsträcktaste, mest nedgångna och välbesökta hamnkvarter. Hit seglar skepp från alla världens hörn för att byta, köpa, sälja, stjäla, råna och mörda. De kommer från Solnedgångens öar, Svartkamsbergen, Faltrakien, Fryvien, Brundus, Kannibalöarna och den södra övärldens andra nationer för att byta exotiska kryddor, exklusiva tyger, väldoftande oljor, glittrande ädelstenar, ypperliga hantverk och vackra kvinnor mot guld, silver, tobak, svart lotus, mördande tjänster och inledande samarbeten.

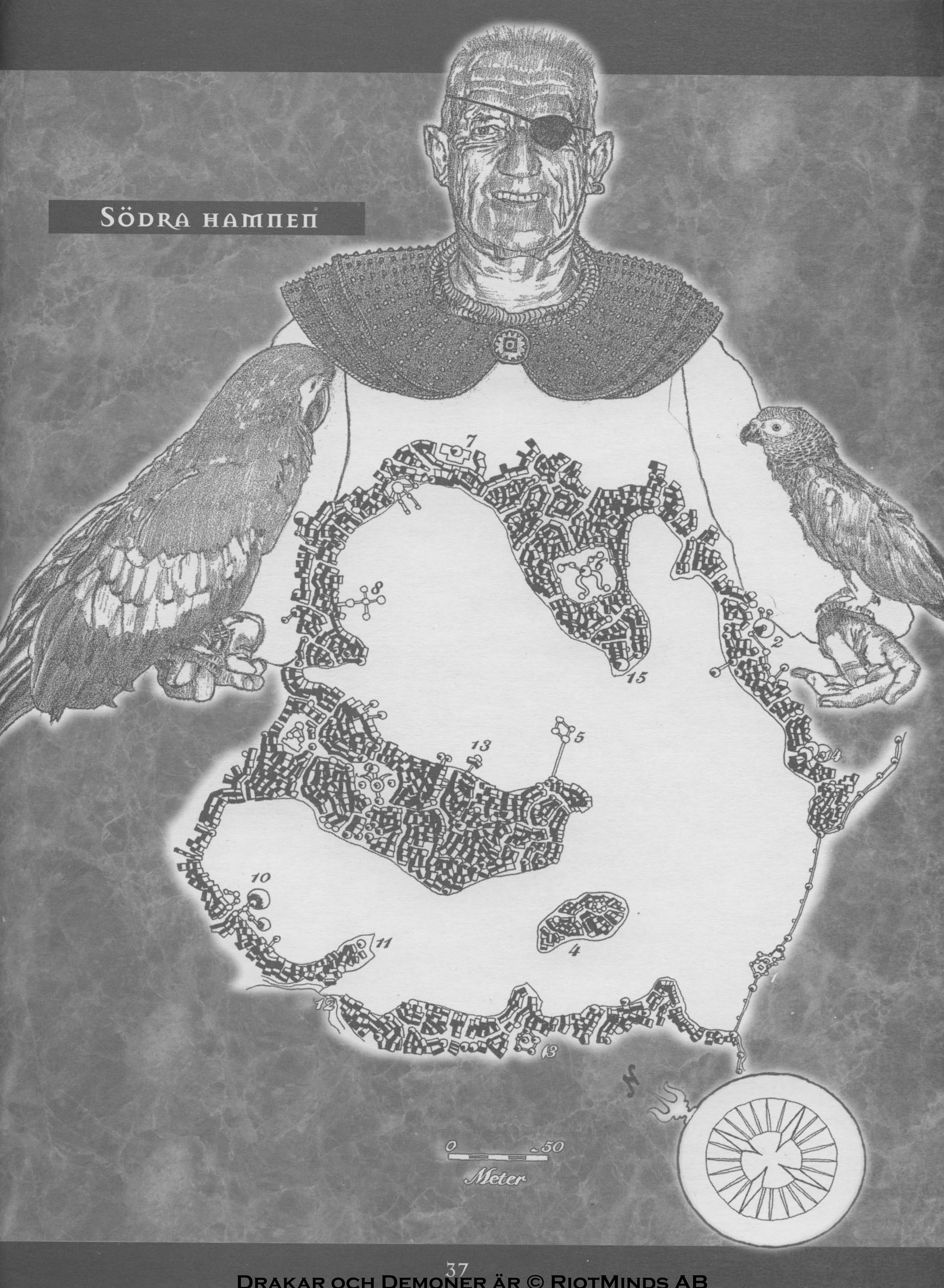
En av de viktigaste och också skummaste hamnarna är den Södra hamnen vars inlopp skyddas av en tjock mur, med enorma gallerportar vilka hålls stängda nattetid. Murarna bevakas ständigt av de stolta krigarna i Havsfortet (1). Det är i dessa kvarter som de riktigt ljusskygga individerna rör sig. Är man rädd om sin last och inte har råd att betala för beskydd bör man inte ens närma sig inloppet.

Runt de ändlösa kajerna ligger det otaliga fästningar, borgar, slott och furstepalats tillhörande handelsfurstar, handelshus, Stora hus, fria kompanier, kejsaren. Det är viktigt att kunna garantera sina besökares säkerhet. Här finns huset Venturas fästning (8), den brundusiske handelsfursten Imbars sjöpalats (13), Svarta fanans gillesborg (14), fyrtornet (15), den kejserliga tullborgen (5) och de laglösas Frihetens ö (4). Här ligger Köpmännens hus (7), där man träffas och diskuterar, Södra torget (11) där fiskarna och handlarna har sin marknad och hamnvaktens kaserner (2). Här har aquamagikerna byggt sin ordensborg (3), huset Koth sin Spindelborg (6) och den okränkte vattenguden Seipod fått ett pampigt tempel (9).

Härifrån leder Kejsarkanalen (10) vidare in i Chronopia och en ganska illa dold passage (12) för den självmordsbenägne resenären in i de underjordiska sjöar där stadspiraterna har sina hemliga rövarnästen. Härifrån leder också kanaler till dvärgarnas underjordiska rike (se kampanjhandboken Dvärgar i Chronopia).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Södra hamnen



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Piratgäng

De goda handelsmännens största gissel är givetvis Chronopias otaliga piratgäng. I en stunden vandrar deras medlemmar ofredade på gatorna som vilka andra chronopiska medborgare som helst och i nästa stund kastar de sig ned i sina snabba båtar, fryviska kaseller, stridskanoter och ger sig av för att borda första bästa handelsskepp som inte står under beskydd av något av de Stora husen. De är många, de är snabba och de är dödliga, och framför allt gör de god förtjänst.

GALNA BÄVRARNA

Galna bävrarna är en bunt tokiga orcher som bestämt sig för att slå sig in på sjöröveriet, eftersom det gick dåligt för deras fria kompani. Ingen ville nämligen anställa dem och följdaktligen stal de en handelsskuta, dödade alla ombord, tog det lilla som fanns och började segla runt inne i hamnen. Eftersom ingen av dem kan segla är det bara av ren tur som de då och då råkar ramma ett lämpligt byte.

HAJARNA

Hajarna är Chronopias största piratgäng med sina närmare tvåhundra medlemmar (även om givetvis Svarta fanan har fler medlemmar). Deras medlemmar känns lättast igen på deras fenbeprydda axelplåtar.

ROVFISKARNA

Rovfiskarna är ett piratgäng under ledning av den dvärgiske kaptenen Dower av klanen Dunsir. De består av allsköns slödder, men har en god disciplin tack vare Dowers goda ledarförmåga. För att bevisa sin värdighet måste den som aspirerar på att bli en rovfisk kasta sig ned i hamnen och återvända med en avskuren hajfena.

SKRODÖRERNA

Skrodörerna är egentligen bara kända för en sak: att de snackar mycket. Om de hade rott iland med hälften av de plundringar de påstår sig ha utfört skulle de vara rikare än självaste kejsaren. De använder sig av fler fula trick och ohederliga knep än något annat gatugäng i hela Chronopia, i alla fall om man får tro de som mött dem i slagsmål på någon av hamnkvarterens syltor.

SVARTA FANAN

Svarta fanan är stadspiraternas gille. De organiserar alla de pirater som härjar i Chronopias farvatten, och om man opererar utan deras tillåtelse kan det gå mycket illa. Alla piratgäng som är medlemmar i Svarta fanan seglar inte bara under sin egen utan också under svart flagg. Deras mäktiga ordensborg ligger i Södra hamnen.

VATTENDRAKARNA

Vattendrakarna är ett drakonitiskt piratgäng som är unika så till vida att de inte använder sig av båtar. De attackerar simmandes fullständigt ljudlöst, yttrar vanligtvis inte ett ord under hela anfallet och försvinner sedan under vattnet med bytet. De är omöjliga att spåra och vart de tar vägen är det ingen som vet. Kanske simmar de in i kloakerna för att sedan stiga upp ur en gatubrunn i en mörk gränd och i lugn och ro vandra hem och räkna bytet.

Tyst! Nu är det dags att börja lägga band på sig. Snart kommer vi ned till Kapten Ruskprick och då skall du få se vad jag menar. Här, precis som i Grytan, blir husen mindre, sämre skötta, dörrarna hänger på trekvart, de fönster som är hela är lätt räknade, putsen ligger på marken och bidrar till att göra gatorna ännu skitigare och kloakerna är så fulla med skräp att det bubblar upp genom gallret i gatubrunnarna, trots att stället ligger granne med hamnen, där all skit ändå till slut skall hamna. Äckligt? Det är rätta ordet. Det är därför jag undviker att äta chronopisk fisk. Uppfödd på dynga och träck, inte särskilt upphetsande, eller hur? Just det. Sedan finns det ju knäppgökar som alverna som hävdar att det är just det som gör de chronopiska fiskarna till enastående delikatesser. Fast både du och jag och alverna hör till undantagen. De flesta äter fisk utan att reflektera över att man är vad man äter. Vill de bli träck så gärna för mig, men själv betackar jag mig.

Nu tappade jag tråden... Just det! Sumpen är ganska mycket som Grytan, med den skillnaden att hit går alla, inte bara sådana som skulle skära halsen av sin gamla mor för ett stop fisljummet öl. Här kan du hitta både illvilliga pirater, listiga smugglare, hyggliga fiskare, fredliga sumprunkare, hyggliga matroser, skelögda lotsar och förrymda galärslavar. Sittandes sida vid sida, alla med en sak gemensamt: havet. Visst händer det att det blir bråk, men det tillhör vardagen. Förloraren hamnar död som en rutten skarpsill med ansiktet i rännstenen, så akta dig för att reta någon i onödan, men det har jag väl sagt tidigare. Stig på!

Välkommen till Kapten Ruskprick! Det är hit du skall gå om du vill få någonting fixat, köpa något ovanligt, sälja något nystulet, eller skaffa dig beskydd. Hit dras avskrapet från mina skosulor, hit kommer de skitigaste och elakaste, men också de harmlösa men hårdföra. Men, titta vem som kommer där. Det är Bondo, den riktige kapten Ruskprick. Honom skall du lära känna. Känner du honom så känner du hela Sumpen. Vi seglade på de tio haven tillsammans för länge, länge sedan. Se så, ta i hand, var inte rädd... Ha, ha, ha, ha, ha! Vad? Du blev väl inte rädd? Bondo gör det mot

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Smugglare

En av de vanligaste lasterna på de handelsskepp som löper an Chronopia är smuggelgods. Hit kommer man för att sälja och köpa varor som inte står att finna någon annanstans i den kända världen. Varför man smugglar, vad man smugglar och hur man smugglar varierar kraftigt. Vissa smugglar för att de vill öka sin förtjänst och de vet att de kejserliga tullarna drar ned den. Andra smugglar för att det de vill föra in eller ut är olagligt (nekrologi, kejserliga byråkrater, mäktiga magiska föremål, upplysningar etc.) och skulle rendera dem ett längre fängelsestraff, vilket i Chronopia ofta är entydigt med döden. Tullverket patrullerar visserligen hamnarna, men eftersom antalet skepp som kommer till staden varje dag är ofattbart stort finns det ingen möjlighet att grundligt genomsöka ens en hundradel av dem och därför är det ofta förhållandevis riskfritt att smuggla. Men åker man å andra sidan fast så är man fast för gott. När kejsaren lagt sina händer om din hals släpps du inte fri förrän du slutat andas.

alla nykomlingar. Förbaskat roligt. Avträdet? Du måste dit? Det ligger på bakgården. Ta det bara försiktigt.

Nedrans vilken tid det tar. Kanske lika bra att jag... Men där kommer han ju. Du grabben. Nu har du allt utfört behov för kejsaren, de Stora husen, Blå trollkarlen och alla andra på en gång. Jag känner själv att jag inte kommer att behöva gå på huset på flera månader.

Vilket liv det var där borta. Undrar om det har hänt något? Vadå? Hur kan du veta det? För att du behövde ett par nya byxor? Det är nog säkrast att vi går. Tack, Bondo och på återseende. Spring!

Rakt ned här. Höger. Vi svänger vid bortre husknuten. In under planket. Över planket. Bort över hustaken åt vänster. Ned. Hoppa då. Du hörde vad jag sa. HOPPA! Det var väl inte så farligt. Upp med dig nu, om du inte vill bli ett huvud kortare och ett par ben fattigare. Så där, nu tror jag att vi har skakat av dem. Kan du berätta vad som hände? Bra.

Vad du säger är alltså att du slog ihjäl en vilt främmande person på den farligaste syltan i hela hamnen för att du behövde ett par nya byxor? Dessutom gör du det genom att köra en dolk i nacken på honom när han sitter på huset. Förstår du inte att du hade kunnat bli dödad själv? Jo, men det verkade vara det enda vettiga att göra? Du är tamejfan inte riktigt klok. Spritt språngande galen skulle man kunna säga. Lika vettlös som en dement goblin. Dummare än en bindgalen kloakråtta med tredubbel skabb och en pingla på svansen. Inte nog med att du utsätter dig själv för fara, nu måste jag se till att rädda dig undan ett gäng hämndlystna förföljare. Hur såg han ut förresten, han som du dödade? Du minns inte riktigt, men han hade en röd lapp för ena ögat, krok istället för vänster hand och tung andning? Han var inte flintskallig, va? När jag säger det så vadå? Nokve Ringdern! Nokve!!! NOKVE!!! Du har på fullt allvar slagit ihjäl ledaren för Röda piraterna, ett av hamnens största gäng, bara Hajarna är större. Oj, oj, oj. Även om du kanske inte kommer att bli långlivad har du i alla fall gjort dig ett namn. Ho, ho, ho. Nokve dödad av en pojkspoling som du. Släpp! Är du inte riktigt klok! Släpp mig! Ta bort kniven! Du hör väl vad jag säger? Tack. Bara för att du lyckats slå ihjäl någon behöver du inte tro att du är Chronopias främsta krigare. För det är du inte. Tyst. Där kommer några pirater, röda sådana. De verkar vara på väg ut till Ön. Vilken ö? Det tar vi en annan dag... I vilket fall som helst är det ingenting för dig en dag som denna. Särskilt inte med Nokves liv på ditt samvete, i den mån du nu har något...

Frihetens ö

Mitt i den södra hamnen ligger en ö som av de hederliga (vilka de nu skulle kunna tänkas vara) kallas för de laglösas ö, men som av de laglösa själv kallas Frihetens ö. Inget fartyg passerar närmare ön än hundra meter, inte ens kejserliga fregatter om de inte har ett ärende till ön, vilket inte ens det Svarta gardet haft under de senaste tvåtusen åren trots alla rykten om de fasansfulla saker som pågår på gatorna och i tornen, bakom murarna och väggarna.

Till Frihetens ö söker sig de värsta dräggen, de smutsigaste skurkarna, de blodtörstigaste piraterna, de mest härdade smugglarna, de galnaste mördarna och de ondskefullaste djävlarna i hela Chronopia, i hela den kända världen. Många säger att den är värre än Grytan, till och med många resor värre. Om dagarna sover ön, man kan genom kikaren endast skönja loj aktivitet längs stränderna och kajerna. Ett par gånger i veckan syns badande busar, men det hör inte till vanligheterna. Men på nätterna vaknar ön till liv. Vid solnedgången öppnar tavernorna, de sjabbiga syltorna, de illegala spelhålorna, dödsarenorna, de överfyllda somabarerna, de Svarta husen, bordellerna och de mörka kamrarna för att stänga igen så fort solens strålar träffar Draktornets gyllene tak. Vad detta beror på är det ingen som vet. Vissa menar att Blodkulten har ett näste på ön, andra säger att den är en grogrund för de Hängivnas perverterade ondska. Det fåtal som besökt ön, kommit tillbaka levande och dessutom haft lust att berätta det för någon som frågat är lätt räknade och deras berättelser är lika förvirrade som en rökskalles tankar.

Frihetens ö är piraternas, skurkarnas och skrävlarnas paradis och varje kväll går det båtlaster av vilda, festhungriga galningar med torra strupar från fastlandet till ön, för att uppleva den totala dekadensen. Ön är extremt populär hos alverna och det sägs att både huset Belisarius och huset Degas har haft ett och annat med i spelet om den. Dessutom skall husens bägge furstar vara eller i alla fall ha varit trogna besökare på öns etablissemang.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Voccari Akni

Långt under den Södra hamnens vattenyta vilar otaliga vrak, kadaver efter förlista, sänkta, skändade och brända skepp, handelsfartyg, krigsfartyg, galeoner, galeaser och galärer. I ett av dem, den gamle piratkungen Lille Lothars galär Stormpiken, har den något snedvridne aquamagikern Voccari Akni funnit sin bostad. Han har med hjälp av en mycket mäktig besvärjelse förtrollat aktern på det tudelade skeppet, och gjort det till ett fullgott hem, om än med en aningen fuktig farstutrappa. Här hänger han sig åt konstiga magiska experiment, gör sig bästa för att lära sig behärska havets strömmar, dess virvlar, varelser och betvingare. För Voccari är ingenting förbjudet så länge det utförs i magins och forskningens namn. Därför har det på sistone allt oftare börjat hända att stora stim uppretade och mordiska varghajar attackerat fiskebåtar, att ett och annat handelsfartyg slukats av jättelika malströmmar, att vattnet delat sig och låtit skepp störta mot den hård bottnen och att enorma flodvågor sköljt över både kajer, skepp och vid ett tillfälle till och med dragit med sig nästan ett helt värdshus med gäster och allt ned i vattnet. Voccari känner kraften flöda inom sig och han vet att det inte är lång tid kvar innan han kan ta upp kampen mot de förhatliga aquamagikerna som residerar i sin fina borg och som hade mage att utesluta honom för att de ansåg att han bröt mot Galdermästarnas regler. Hämnden skall komma, syndafloden skall dränka de dömda och ett nytt rike skall komma, under ledning av vattnets konung Voccari Akni.

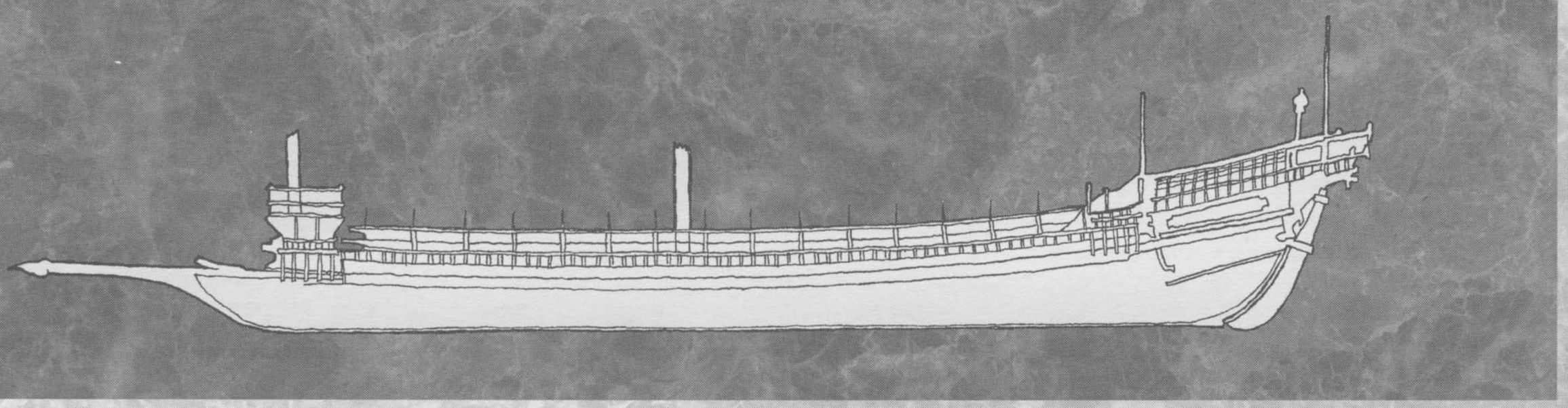
STY	11	**SMI**	15	**KAR**	15
STO	15	**INT**	19	**KP**	14
FYS	12	**PSY**	27	**SB**	±0

Ålder: 73 år Svärdshand: Höger

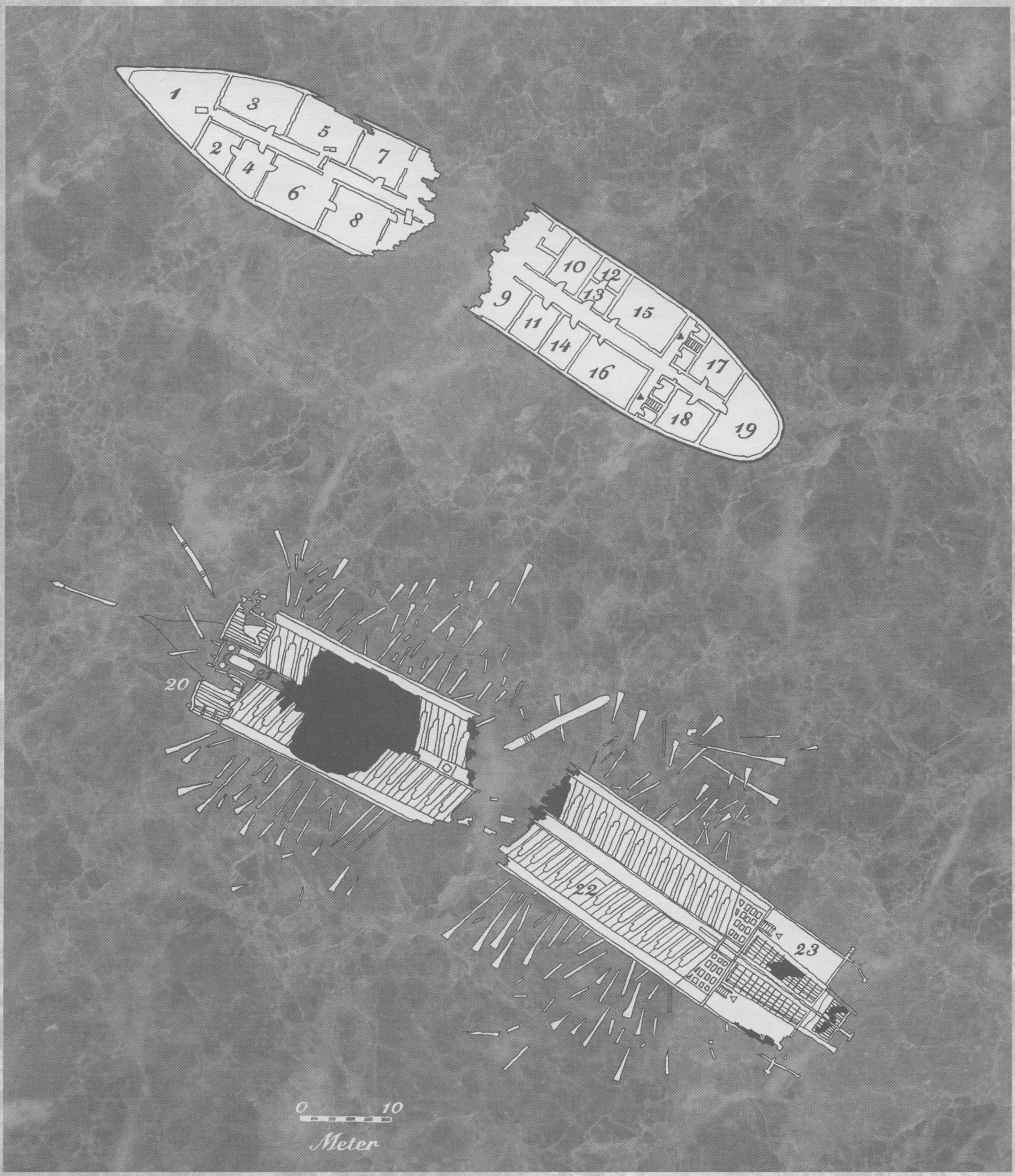
Viktiga färdigheter: Elementarmagi 23, Klättra 14, Knopar 18, Navigera 14, Sjökunnighet 19, Simma 16, Stav 17, Övertala 15.

Speciell utrustning: Magikerstav med en rund magisk behållare (lagrar 5 PSY), kläder som inte kan bli blöta, magiskt munstycke som låter användaren andas under vattnet.

1. **Förpik.**
2-8. **Oanvända rum.** I rum 8 har det förvarats segel, rum 5 var tidigare matförråd, rum 3 och 4 var på Lille Lothars tid skattkammare och där ligger fortfarande hans ofattbart stora förmögenhet (hundratusentals silverstycken, dubloner, kopparstycken, ädelstenar). Hela den här de len av skeppet är illa åtgången.
9. **Entré.** För att komma till rum 9 måste man passera genom den magiska barriär som håller vattnet ute, något man kan göra om man är bevandrad i elementarmagi (minst FV 15), eller använder sig av ANTIMAGI. SKINGRA är direkt olämpligt då det får vraket att rasa ihop.
10-11. **Bibliotek.** Här finns ett stort urval av läsvärd magisk litteratur. Den som får med sig den härifrån kan göra sig en mindre förmögenhet på att sälja böckerna en och en.
12-13. **Avträde.**
14. **Förråd.**
15-16. **Laboratorium.** Här hänger sig Voccari åt att skapa nya fruktansvärda och användbara besvärjelser som han sedan ger sig ut i Södra hamnen för att pröva. Här finns allt ett magiskt laboratorium behöver.
17. **Matsal.**
18. **Kök.**
19. **Sovrum.** Här sover Voccari de få stunder på dygnet som han inte är vaken och fullt aktiv.
20. **Ballistor.**
21. **Gång.** Här kunde Lille Lothar vandra och övervaka sina roende slavar och pirater.
22. **Däck.**
23. **Kommandobrygga.**



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Så där ja! Då var vi ute ur Sumpen och ditt liv är för tillfället värt i alla fall snäppet mer än de byxor du bär. Det är bara att hoppas att inte Nokves vänner kommer ihåg hur hans byxor såg ut. Jo, det finns säkert tusentals likadana byxor. Absolut.

Titta, här är Skeppstaden. Fascinerande. Tusentals båtar som ligger och guppar sida vid sida. Gnider sig mot varandra, gnisslar, rasslar med ankarkättingar och knarrar. På sina ställen finns tunna träbroar, någon har lagt ut pontoner fyllda med lyftgas, men de flesta använder grannens däck som gata. Här ute lever tiotusentals underliga typer, mestadels folk som inte har råd, inte kan eller inte vill leva i staden. De säger att det är friare här, inte lika instängt, nära till havet och vattnet, livets element. Jag vet inte om jag kan hålla med. Nu för tiden blir jag sjösjuk bara jag tittar på en dagsfångst musslor. Kom, så ger vi oss ut. Jag har en gammal vän här som jag tänkte att vi kunde hälsa på.

Ja, det stämmer. De flesta av båtarna är inte särskilt pampiga, ganska risiga vrak för det mesta. Skulle det inte vara för att de hölls uppe av de andra båtarna skulle de garanterat ligga på hamnens botten vid det här laget. De är gistna, murkna, ruttna och trasiga. Nedgångna prålmar, ombyggda fiskebåtar, otjänliga handelskoggar, flottar, överdimensionerade stridskanoter. Men det finns ett och annat palats. Därborta ligger handelsfursten Jernets pampiga slup, med gasbelysning och utsmyckad rigg, och den faltrakiska galären därborta, ja, den som skriken, skratten och musiken kommer ifrån, tillhör dödsdansaren Sheebar. Han håller hov varenda dag med sina närmaste och offrar en eller annan hängiven beundrare till Seipod för att hålla sig väl med sitt rätta element; han är drakonit. Störst är dock fortfarande furst Vitlis palats, det första i hela Skeppstaden. Det är byggt av tio galeoner och fem brundusiska slupar, något av det mäktigaste jag sett flyta, om man inte räknar Imbars sjöpalats förstås, men det ligger ju inte här i närheten...

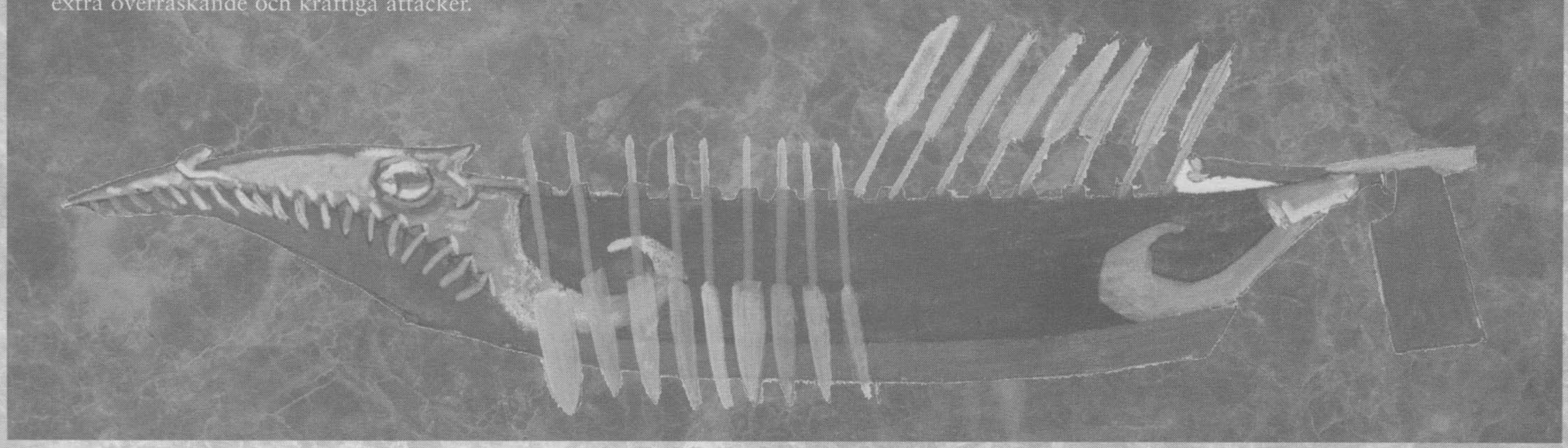
Va, vad var det där? Kände du hur det gungade till? Se upp! Herregud! Det är inte var dag man ser en båt slitas sönder av en vattenpelare. En till! Och en till! SPRING! Se dig för så att du inte sätter fötterna på någonting som sjunker. Det skulle onekligen vara tråkigt om du försvann ned i djupet. Jag har faktiskt börjat fästa mig vid dig en smula. Och det där med Nokve visade dessutom att du både kan göra dumdristiga saker och komma undan med det. En ovärderlig egenskap i en stad som Chronopia.

Så där. Nu verkar det ha lugnat ner sig en smula. Undrar vad det var? Det händer märkligare och märkligare saker här i Chronopia för varje dag som går. Man upphör aldrig att förvånas över den variationsrikedom vansinnigheterna har i den här staden. Till med de mest storslagna sagor verkar gråtrista och händelselösa i jämförelse med en promenad på Chronopias gator. Ett tag trodde jag faktiskt att det var ett gäng galna pirater i modifierade stridskanoter, men det var vatten, bara vanligt vatten...

Stridskanoter

Att besöka Chronopias hamnar är som tidigare påpekat ingalunda ofarligt. Särskilt påtagligt är hotet från de kraftiga stridskanoterna. Man kan visserligen för en större summa pengar köpa sig deras beskydd, men kommer man utan att vara ute i något av de Stora husen eller handelsfurstarnas ärenden kan det ändå hända att någonting går fel, mycket fel. Stridskanoterna är vanligen byggda av ett enda stycke mycket flytstarkt träslag och försedda med en extremt kraftig ramm. För att ytterligare öka flytkraften är vissa stridskanoter försedda med lyftgasfyllda fickor. Deras botten är försedd med finurliga membran, som släpper ut, men inte släpper in vatten, detta för att göra extra överraskande och kraftiga attacker.

När stridskanoterna anfaller gör de det oftast genom att paddla upp en mycket hög hastighet, med rammens hjälp haka fast kanoten i det rammade fartyget för att sedan borda skeppet. Men nästan lika ofta väljer man att använda sig av ett kraftigt överraskningsmoment. Med hjälp av kraftig barlast sänker man kanoten under vattenytan (man måste givetvis öppna membranen och låta vattnet flöda in) och låter besättningen andas genom tunna rör. När det utsedda fartyget närmar sig släpper man barlasten och stridskanoten slungas upp ur vattnet som en pil skjuten med en ballista. Därför brukar utkikarna få order om att hålla extra noggrann utsikt efter smala rör som sticker upp ovanför vattenytan.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Var ska vi ta vägen nu då? Min vän? Det tror jag knappast. Hans båt var den andra att gå av på mitten. Något sådant överlever man inte. Inte ens i Chronopia. Titta där, den hoppar vi på. Varför? Det är en pråm som går till Södra torget. Där är det Marknad, även långt in på nätterna och eftersom natten föll redan innan vi lämnade Grytan har vi en god chans att hinna med den sista nattrusningen när de tidigaste av morgonfiskarna kommer tillbaka med nattens fångst av havets läckerheter.

Varför det kallas Södra torget? Tycker du att det är konstigt? Jaså. Jag vet faktiskt inte. Det är ju egentligen flera torg som ligger så att säga mer eller mindre staplade på varandra. Hela spektaklet är, som de flesta andra byggnaderna här i staden, fler våningar högt än gemene man kan räkna, men det är fantastiskt med sina tinnar och torn, fiskmånglare, nyanlända handelsmän, saffransdoftande bakverk, exotiska kvinnor och män, brinnande eldar, sjungande trubadurer, som hoppas tjäna ihop tillräckligt med pengar för att köpa sig en abborrklämma borta i Efraims fiskbod. Där kommer ett gäng ficktjuvar, håll hårt i pungen. Nej, inte den, den andra.

Här möts fler världar än någon annanstans i den kända världen. Hit kommer alverna för att förpesta luften, för att addera en gnutta dekadens, för att knyta kontakter och förleda de unga och nyanlända. Av de som är här är säkert var fjärde i Chronopia för första gången. Det är därför som stämningen är annorlunda. Stadens stämningar har inte kommit åt dem än. De har fortfarande en tro på livet, en vetskap om att de kan bli lyckliga, förhoppningar att saker och ting skall gå deras väg här i livet. Om ett par veckor kommer de flesta av dem att vara förkrossade, men det faktumet får inte förta stämningen. Hit går jag för att drömma mig bort, lyssna på de fryviska sirenernas sång, njuta av det mystiska ljuset, dofta på brundusisk rökelse som ännu inte befläckats med den svarta lotusens saft. Det påminner mig om när själv ännu inte fallit offer för storstadens dekadens och mörker, när mitt sinne var rent, som ditt. Men även du har redan i natt gjort saker du aldrig ens drömt om innan du kom hit, innan du förtrollades av Chronopias stora mörka ande. Du ser, den har redan fått ett grepp om dig, om än så litet. Stannar du här kommer du snart att bli som jag. Kanske inte lika framgångsrik, berömd och hyllad, men ändå…

Nej, jag tycker att vi drar oss ned mot Kejsarkanalen och ser om vi får tag i något skepp vid Vattenvägarnas torn, så att vi kan ta en ordentlig tur upp för Chronopias vindlande akvedukter. Allt ser annorlunda ut därifrån, du får en helt annan överblick. Så länge inte piraterna tar dig känner du att du har fullständig kontroll över saker och ting, även om det givetvis inte går upp mot att se Chronopia med fåglarnas ögon, från ett luftskepp. Men, men, det får bli en annan gång…

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Hajgrottan

Djupt under Chronopia flyter de underjordiska floderna på vilka stadspiraterna styr sina skepp för att hålla sig undan lagens långa arm. De kejserliga skeppen vågar inte ge sig in i de underjordiska tunnlarna som är fyllda av förrädiska grund och dödliga fällor som bara piraterna själva vet hur man undviker. Här i underjorden finns det också stora grottor, vissa av dem nästan som små städer, eller i alla fall byar, där piratgängen lever rövare när de inte är på syltorna i hamnkvarteren eller på Frihetens ö.

Det största av Chronopias piratgäng, de beryktade Hajarna, har sitt högkvarter i den så kallade Hajgrottan. Den som inte är pirat, har ett fribrev eller en fantastiskt bra ursäkt gör sig inte besvär att besöka grottan, annat än om man söker ett lämpligt sätt att ta livet av sig. Inloppet (1) skyddas av ett förrädiskt grund och kommer man väl in i hamnbassängen kan man beskjutas med ballistor och katapulter från utkiken (3), från hamnen och från Getön.

I Hajgrottan lever gängets närmare tvåhundra medlemmar ett alldeles förträffligt liv med tillgång till allt vad man kan tänkas behöva. Man har sina nattkvarter (4), man har hamnen (2) och framför allt har man en egen och alldeles förträfflig taverna, den Enögda geten (11). Geten förestås av den gamle slitne sjöbusen Korpen Gerg, som seglat under kapten Gor, Hajarnas obestridde ledare, under nästan alla sina år på sjön. Maten håller yppersta syltakvalitet (Gerg skryter gärna om vad han lärt sig av dvärgiska mästerkockar) och ölet och vinet sinar aldrig i tunnorna.

Framgångens frukter förvaras väl undangömda i källaren (7 och 10), skatterna i skattkammaren (8) och de riktiga dyrgriparna förvaras i Gors hemliga skattkammare (9). Eventuella fångar stänger man in i det synnerligen spartanska fängelset (5).

Gamle kapten Gor själv residerar tillsammans med sina närmaste mannar i Kaptensklippan där han har både ett sovrum (14) och ett arbetsrum (15) där han ägnar sig åt räkenskaper, planerande av räder och beslutar om befodringar. Hans hemvist vaktas av uppmärksamma vakter (12), som bara släpper förbi viktiga besökare eller högt uppsatta pirater till Stora salen (13). Mer informella möten med hela gänget hålls i Klippsalen (6).

KAPTEN GOR

Gamle kapten Gor är en ärrad, vindpinad sjöbuse som seglat på de tio världshaven med självaste Brodigus Blåöga på Kråkkungen. Det var när deras skepp gick under vid en batalj vid Svarta tornet som Gor själv klarade sig, medan Blåöga följde med till botten. Gor är en hård, tjurig, misstänksam, bitsk, intelligent och framför allt girig ledare, som trots allt ändå stundtals verkar ha ett hjärta av guld (i dubbel bemärkelse)! Sin ålder till trots är han fortfarande vid god vigör.

STY	**13**	**SMI**	**12**	**KAR**	**12**
STO	**18**	**INT**	**15**	**KP**	**16**
FYS	**13**	**PSY**	**14**	**SB**	**+1T2**

Ålder: 63 år Svärdshand: Höger

Viktiga färdigheter: Armborst 15, Dolk 18, Huggare 19, Klättra 14, Knopar 18, Köpslå 12, Muta 15, Navigera 19, Simma 20, Sjökunnighet 25, Sköld 17, Smyga 9, Värdera 22, Övertala 18.

Speciell utrustning: Dvärgsmidd huggare, outslitliga läderstövlar och en magisk kaptenshatt (höjer KAR och KAR-baserade färdigheter med 4).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KAPITEL FEM: NATTENS BARN

I CHRONOPIA FINNS DET HUNDRATALS STÖRRE OCH MINDRE ORGANISATIONER SOM KONTROLLERAR NÅGON DEL AV STADENS SKUMRASKAFFÄRER. EN AV DE MEST LUKRATIVA DELARNA ÄR LÖNNMÖRDARVERKSAMHETEN, I CHRONOPIA KOMMER DET ATT ALLTID ATT FINNAS FOLK SOM VILL FÅ FOLK DÖDADE OCH ÄR BEREDDA ATT BETALA REJÄLT FÖR ATT SLIPPA GÖRA DET SJÄLVA. I DET HÄR KAPITLET KOMMER TRE AV DE STÖRSTA OCH MEST MYTOMSPUNNA ORGANISATIONERNA ATT PRESENTERAS: SKUGGMÄSTARNAS TUSENÅRIGA ORDEN, RÖDA SNARAN OCH DE DOLDA DOLKARNAS GILLE.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SKUGGMÄSTARNA

SOLEN HADE FÖR LÄNGE SEDAN LÄMNAT CHRONOPIA FÖR ATT KRYPA TILL KOJS BAKOM SILVERTOPP OCH EVIGHETSPALATSET, NÄR DEN HITINTILLS SÅ LYCKLIGT LOTTADE HANDELSFURSTEN KARUS BLIX STRÖP TILLFÖRSELN AV SVART GAS TILL BELYSNINGEN, TÄNDE DEN LILLA OLJELYKTAN OCH VÄNDE SIG OM FÖR ATT GÅ TILL SÄNGS. HAN VAR TRÖTT, TÄRD AV EN HÅRD DAGS ARBETE OCH SÅG INTE DEN MÖRKA GESTALT SOM SATT UPPFLUGEN LIKT EN OLYCKSBÅDANDE KORP VID HANS HUVUDGÄRD. DET VAR FÖRST NÄR DET KALLA STÅLET LÅG MOT HANS HALS OCH DÖDENS BUDBÄRARE BLOTTADE SITT ANLETE SOM HAN FÖRSTOD ATT HANS SISTA STUND VAR KOMMEN...

Skuggmästarnas tusenåriga orden har alltid varit en av de mest respekterade institutionerna i det sabranska väldet. Namnet antydde från början den varaktighet man hoppades att orden skulle få, men det slog alla förväntningar. Vissa menar att orden är lika gammal som kejsaren själv. De inledde sin karriär som extremt skickliga lönnmördare som lyckades kombinera den sabranska mystiken med dödandets sköna konst på ett oerhört effektivt sätt. Ingen hörde dem eller såg dem. De kom om natten, tog sitt offers liv och visade sitt sanna ansikte i dödsögonblicket (enligt den sabranska traditionen stannar den mördades själ kvar för att hämnas, endast om han inte vet som dödade honom, och med den vetskapen kan han lugnt gå till vila i den eviga sömnen).

Skuggmästarna var inte bara fantastiska konstnärer som lät andras död vara deras verk, utan också skickliga strateger och hänsynslösa men skickliga diplomater. De skickligaste av dem klättrade snabbt i rang vid de sabranska sultanernas hov och fick där plats som generaler och rådgivare. I det chronopiska klimatet har situationen kommit att bli något annorlunda.

DOLKARNAS KRIG

Under de senaste åren har något som kommit att kallas Dolkarnas krig blossat upp mellan Skuggmästarnas tusenåriga orden och de Dolda dolkarnas gille. Då skuggmästarna anser sig vara för mer än alla Chronopias övriga lönnmördare sammanräknade vägrar de att ansluta sig till gillet. Gillet har därför vidtagit åtgärder mot alla som anställer skuggmästare (sabotage, lönnmord, mordbränder), slagit till mot skuggmästarnas handelshus och furstepalats, och startat en hetsjakt på skuggmästare som visar sig på Chronopias gator. Skuggmästarna och deras allierade (bl a huset Degas, handelsfursten El-Betu och delar av Klingornas allians) var givetvis inte sena att sätta hårt mot hårt och efter några års blodspillan uppstod en terrorbalans som gjorde att folk i lugn och ro kunde hyra lönnmördare utan att behöva oroa sig för att deras lönnmördare skulle mördad av en annan lönnmördare. Under de senaste åren har det rått status quo, även om vissa händelser under det gångna året tyder på att de Dolda dolkarnas gille håller på med en kraftsamling för att slå till mot Jesefolska palatset.

DE CHRONOPISKA SKUGGMÄSTARNA

I Chronopia har Skuggmästarna kommit att bli några av de mest anlitade lönnmördarna, men också de i särklass dyraste. Ingen annans tjänster kostar en lika ansenlig mängd välklingande dubloner, men de själva hävdar att det är värt vartenda kopparstycke. I Chronopias dekadenta atmosfär lever fortfarande den uråldriga orden kvar, även om man har sökt sig nya arbetsgivare; man arbetar inte längre bara för de sabranska ökenfurstarna, utan också för handelshus, furstar, kejsaren, dvärgklaner, alvhus, fria kompanier. Vissa avstår helt från att hyra ut sina tjänster och arbetar för sig själva, någonting som accepteras av orden så länge inte några av skuggmästarnas djupaste hemligheter avslöjas. De få gånger det ryktats att en skuggmästare gått över sina befogenheter har han fått besök av ett tiotal ordensbröder som först talat honom till rätta och sedan sett till att han inte kan göra om sitt snedsteg.

IBA HAZ

Iba Haz är en av Chronopias mest beryktade och inflytelserika skuggmästare i sin position som gardeskapten och förste strategisk rådgivare, endast underställd fursten själv, hos huset Degas. Iba har gjort en bländade karriär, är starkare än ett troll, snabbare än den chronopiska vinden och lika blodtörstig och obarmhärtig som Blodkultens äldste. Han är beräknande och precis, ett föredöme för andra av hans sort.

STY	18	SMI	19	KAR	13
STO	16	INT	16	KP	16
FYS	16	PSY	15	SB	+1T4

ÅLDER: 39 ÅR SVÄRDSHAND: AMBIDEXTRIOS

VIKTIGA FÄRDIGHETER: AKROBATIK 21, ARMBORST 22, DOLK 23, DRA VAPEN 19, FINNA DOLDA TING 19, GIFTKUNSKAP 21, GÖMMA SIG 18, HOPPA 19, KASTDOLK 20, KLÄTTRA 21, KÖPSLÅ 17, LYSSNA 19, MUTA 15, SKUGGKONST 19, SKÖLD 19, SMYGA 19, SVÄRD 22, TVÅ VAPEN 17, ÖVERTALA 23.

BESVÄRJELSER: ALLA TILLGÄNGLIGA TILL FV (20-SV+1T20).

SPECIELL UTRUSTNING: IBA HAR ALLT HAN BEHÖVER OCH DET HAN INTE HAR KAN HAN SKAFFA PÅ ETT PAR DAGAR. DESSUTOM BÄR HAN ALLTID TVÅ MÄSTERSMIDDA SABRANSKA SKUGGKLINGOR.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Många av dem har i Chronopia byggt stora nätverk med adepter och affärskontakter som gör dem till krafter att räkna med i det spel om rikedom och makt som ständigt pågår i Chronopia. Handelshusen Svarta skutan, Ökenblomster, Vinterstorm och Järnhuset ägs och kontrolleras av skuggmästare, de fria kompanierna Mörkerbarn, Vidras skuggor och Heroticus har skuggmästare som kaptener och svärdsskolorna Ul-Batur och El-be-Letor förestås av skuggmästare.

Idag leds orden av den Högste, gamle mäster Il-Vidal, en ärrad kämpe som under sina år som skuggmästare sett döden i vitögat fler gånger än någon annan och varje gång släppt lös ett kluckande skratt inombords. Orden har sitt högkvarter i Jesefolska palatset i de gamla sabranska kvarteren, där unga sabraner fostras för att föra skuggmästarnas dödliga arv vidare.

TJÄNSTER

Att hyra skuggmästarnas tjänster är inte bara dyrt, det är dessutom att betrakta som en ynnest. Skuggmästarna går inte vems ärenden som helst. Först måste man lyckas ta kontakt med dem, vilket man inte kan göra genom de Dolda dolkarnas gille, utan man måste bege sig till Ökenstaden, sabranernas stadsdel. Där måste man presentera uppdraget i detalj, vem som skall dödas, varför, hur man helst vill att det skall gå till o s v. Skuggmästarna är stolta yrkesutövare och accepterar inte att deras hantverk förvanskas på något sätt. De vägrar att försöka peka ut andra som skyldiga och dessutom känner de sig berättigade att tacka nej till ett uppdrag om de tycker att deras uppdragsgivare har otillräckliga skäl för att önska det olyckliga offret död. Dessutom gör de grundliga efterforskningar och visar det sig att man försökt lura dem på något sätt (i Chronopia är ju sällan ett uppdrag vad det först verkar vara) blir hämnden gruvlig, obarmhärtig och utan ånger.

SKUGGMÄSTARE

STY	13	SMI	12	KAR	12
STO	15	INT	12	KP	14
FYS	12	PSY	12	SB	+1

ÅLDER: 43 ÅR SVÄRDSHAND: HÖGER
VIKTIGA FÄRDIGHETER: AKROBATIK 18, DOLK 17, DRA VAPEN 16, GIFTKUNSKAP 17, GÖMMA SIG 15, HOPPA 18, KASTDOLK 20, KLÄTTRA 17, LYSSNA 15, MUTA 11, SKUGGKONST 11, SMYGA 19, SVÄRD 18, TVÅ VAPEN 15, ÖVERTALA 15.
BESVÄRJELSER: ALLA TILLGÄNGLIGA TILL FV (FV I SKUGGKONST–SV+1T10).
SPECIELL UTRUSTNING: DEN SABRANSKE SKUGGMÄSTAREN BÄR ALLTID MED SIG SINA SKUGGKLINGOR, ETT ANTAL KASTKNIVAR, NÅGRA DOSER SVART LOTUS OCH KASTBOMBER. VID UPPDRAG KLÄR HAN SIG I SVARTA SABRANSKA LINDOR OCH BÄR KLÄTTERSKOR.

RÖDA SNARAN

"HON ÄR VERKLIGEN VACKER", TÄNKTE NURI DÄR HAN LÅG PÅ RYGG I SÄNGEN OCH BETRAKTADE DEN ALVISKA KURTISANEN SOM DANSADE FÖR HONOM. SAKTA, SAKTA DANSADE HON NÄRMARE HONOM, NÄRMARE OCH SNART LÅG HON DÄR BREDVID HONOM PÅ DET SABRANSKA SIDENTÄCKET. HON LOG OCH DET HADE HAN OCKSÅ VELAT GÖRA, MEN STRYPSNARAN SOM DROGS ÅT RUNT HANS HALS HINDRADE HONOM FRÅN ATT GÖRA NÅGONTING ANNAT ÄN ATT SAKTA DÖ.

Röda snaran är en av Chronopias mest fruktade lönnmördarorganisationer, kända för att alltid ta sig så nära inpå sitt offer som möjligt innan de avslöjar sin sanna identitet och låter dödandet bli huvudattraktionen. Ryktet säger att de finansieras av huset Belisarius, och att Svartrosorna är så fruktansvärda krigare, just för att de i hemlighet får träna med Röda snarans mest fruktansvärda lönnmördare – Stryparna. Var de har sin hemliga tillflyktsort är det ingen som vet, men många påstår att den ligger långt under Rostornet där den gamle Belisarius själv ligger på dödsbädden.

Röda snaran består enbart av alver, inga andra göre sig besvär och man handplockar sina adepter ur de alviska husens led. De får genomgå en grundträning och om de klarar den är de välkomna i Snarans famn för att välja om de vill bli Strypare eller Förblindare. Misslyckas de får de vila i Dödens kalla famn.

STRYPARNA

Röda snarans mest fruktansvärda lönnmördare kallas Stryparna och de utgör den ena halvan av den dödliga organisationen. Stryparnas kännetecken är att de tar sig nära inpå sitt offer via försåt och skådespeleri, likt kattens lek med råttan, för att sedan låta bilan, i form av en strypsnara, falla. Efter sig lämnar de alltid en vissnad ros.

Det är Stryparna som verkar och tränar tillsammans med Svartrosorna i de Mörka

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

BESTRAFFARNA

Då och då handplockar den Förste, den Andre och den Tredje extremt kompetenta Strypare och Förblindare och tränar dem för att bli Bestraffare. Bestraffarna har alla enligt Röda snarans tradition dödats under uppdrag och ingen utanför gruppen känner till deras existens. De är i sina mördarbröders ögon försvunna från den chronopiska verkligheten, som svagt blinkande stjärnor på den mörka natthimlen.

Bestraffarnas uppgift är att se till att ingen någonsin överlever för att berätta sanningen och att ingen av Röda snarans mördare misslyckas och överlever för att berätta om sitt misslyckande. De finns alltid där som ögon i natten, dråparnas dräpare, redo att slå till mot sina bröder och systrar, redo att krossa infiltratörer och informatörer, redo att slutföra, redo att ta vid där andra misslyckats och lyckas. Bestraffarna misslyckas inte, så är det bara.

STY	15	SMI	19	KAR	14
STO	16	INT	14	KP	16
FYS	16	PSY	14	SB	+1T2

VIKTIGA FÄRDIGHETER: AKROBATIK 18, DOLK 18, DRA VAPEN 18, FÖRKLÄDNAD 19, GÖMMA SIG 17, HOPPA 19, KASTDOLK 17, KLÄTTRA 17, LYSSNA 16, LÅSDYRKNING 16, SKÅDESPELERI 18, STRIDSKONST 18.

SPECIELL UTRUSTNING: BESTRAFFARNA KLÄR SIG ALLTID I SVARTA DRÄKTER PRYDDA MED EN RÖD LÖPSNARA. DE BÄR MED SIG LÄTTARE RUSTNINGAR, KLÄTTER– OCH STÄDUTRUSTNING.

DEN ANDRE

När han föddes som son till en av furstarna Belisarius var hans namn Uvielor, men det skulle snart falla i glömska. Officiellt dog han som femåring, i själva verket blev han bortrövad av den Förste och i hemlighet tränad till att bli en de mest fruktansvärda lönnmördarna som satt sin fot på Chronopias gator, till att bli den fulländade stryparen, vilket han också blev. Fyrtiofem år gammal (då man med alvmått mätt knappt är färdigdiad) hade han dödat fler än en härdad gardeskapten, och femtio år senare var det dags för honom att dö igen för att bli den Andre, en uppgift han tagit mycket allvarligt de senaste hundra åren. Nu lever han som alvisk handelsman i ett diskret hus i Melediths nedre regioner och som den förklädnadens mästare han är dyker han upp både här och där för att se om han kan utröna några sanningar.

STY	16	SMI	20	KAR	15
STO	18	INT	16	KP	14
FYS	16	PSY	15	SB	+1T4

ÅLDER: 196 ÅR SVÄRDSHAND: HÖGER

VIKTIGA FÄRDIGHETER: AKROBATIK 21, DOLK 21, DRA VAPEN 16, FÖRKLÄDNAD 21, GÖMMA SIG 15, HOPPA 18, KASTDOLK 20, KLÄTTRA 17, LYSSNA 19, LÅSDYRKNING 19, MUTA 14, SKÅDESPELERI 18, STRIDSKONST 21.

salarna under Rostornet, där man har en säker tillflyktsort i orostider. Huset Belisarius är mycket månt om att odla sina kontakter med lönnmördarna, även om vissa fraktioner i den splittring som uppstått nu hävdar, stick i stäv med vad alla 'vettiga' alver tycker, att lönnmord är förkastligt och att man därför bör avbryta sina förbindelser med Röda snaran. Detta har lett till att Stryparna utfört gratismord på ett flertal Belisariusalver, dock utan att lämna sin särskilda signatur, snaran och rosen.

FÖRBLINDARNA

Den andra delen av Röda snaran är Förblindarna, Chronopias skickligaste förförare, bedragare, skådespelare och spioner som är så hemlighetsfulla och skickliga att endast ett fåtal chronopier är medvetna om deras existens och ännu färre vet när de slagit till, vad som är deras verk och hur det gått till. Där Förblindarna har varit framme förändras villkoren, men bara så lite det nästan går obemärkt förbi. Någon jämförde dem med chronomagerna och divinatorerna, en något överdriven men ändå inte helt missvisande jämförelse. Förblindarna får betalt för att förändra saker, extrahera information, lura folk så totalt att de aldrig förstår att de blivit lurade. De är kompetenta lönnmördare, som kan försvara sig själva, men de låter sig hellre dödas än använda sina kunskaper på ett sådant sätt att deras uppdrag äventyras. Att det är plikten framför allt som gäller för Förblindarna råder det inget tvivel om.

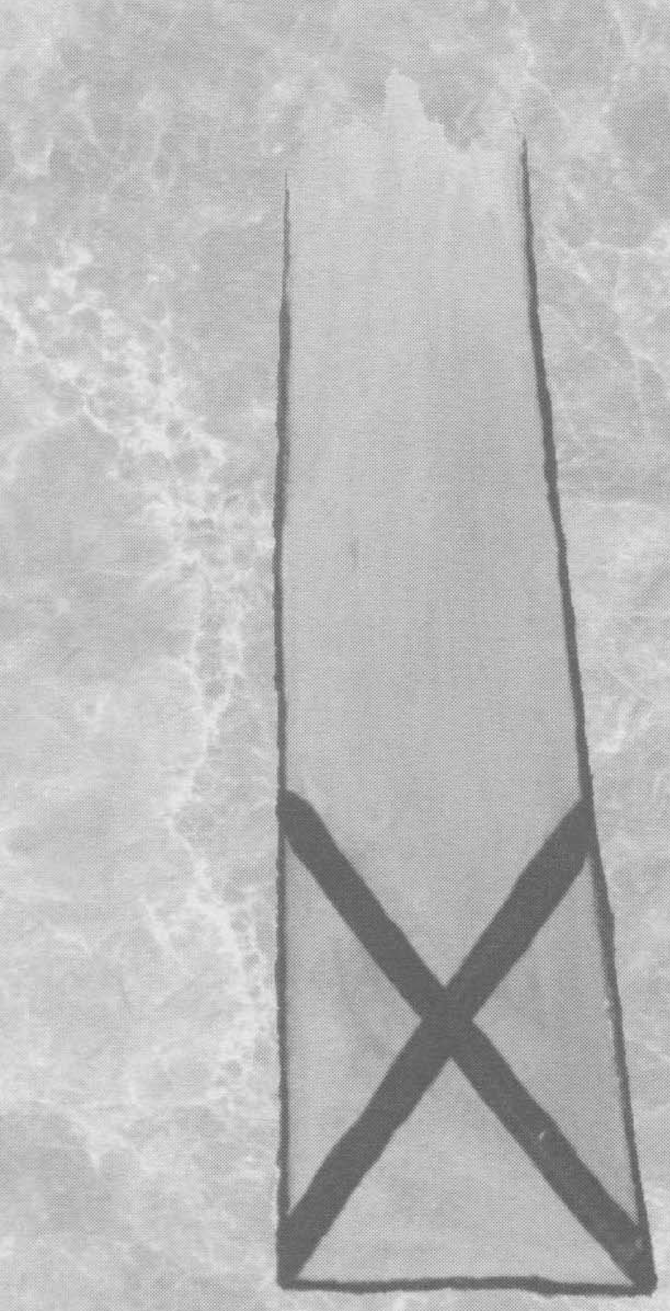
DE TRENNE

Röda snaran leds av tre mystiska ledare vars identiteter är höljda i dunkel. Den Förste känner den Andre och den Tredje, den Andre och den Tredje känner inte varandra och inte den Förste, och ingen som står under någon av dem känner deras ansikten eller deras namn. De Trenne talar till sina män ett fåtal gånger om året då de delar ut nya order, riktlinjer och planer. Direktiv, dekret och edikt som följs till punkt och pricka

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

av de lojala lönnmördarna. Under resten av året deltar de under andra namn i Röda snarans aktiviteter, åtar sig uppdrag och lever förklädda livet som 'vanliga' lönnmördare precis som de andra underordnade. De prövar organisationens stabilitet genom att själva försöka infiltrera den, söker svagheter och murar igen kryphål.

Den Andre leder Stryparna och den Tredje Förblindarna och de leds av den Förste. Vem den förste är, är det ingen som vet, vissa säger att det är furst Belisarius själv, andra att det är någon av de sabranska skuggmästarna, vissa att det är Blå trollkarlen eller någon av de Hängivnas mörkerfurstar.



Carnifex

Mäster Bodrogg

Gillets obestridde mästare och tillika ordförande i Rådet är sedan ett tiotal år tillbaka den oförsonlige, bindgalne och lätt hysteriske orchiske lönnmördaren Bodrogg. Hans liv har alltid bestått av mördande, dödande, styckande, lemlästande, krossande och förintande under närmast rituella former, en tradition han tagit med sig till gillet. Det är han som sett till att Mördarnas natt blivit en begivenhet även för de mest perverterade och blodtörstiga. Någon skall ha sagt om Bodrogg: "Att tala till honom annat än när han inte hör är som att köra ner armen i halsen på en hungrig stridsbest och tro att han inte skall bita."

STY	**19**	**SMI**	**16**	**KAR**	**11**
STO	**18**	**INT**	**12**	**KP**	**17**
FYS	**16**	**PSY**	**14**	**SB**	**+1T4**

ÅLDER: 39 ÅR SVÄRDSHAND: HÖGER

VIKTIGA FÄRDIGHETER: AKROBATIK 15, DOLK 22, DRA VAPEN 16, FÖRKLÄDNAD 21, GÖMMA SIG 15, HOPPA 18, KASTDOLK 21, KLÄTTRA 17, KROKSABEL 25, LYSSNA 19, LÅSDYRKNING 19, SLAGSMÅL 24, SKÅDESPELERI 11.

SÄRSKILD UTRUSTNING: BODROGG HAR EN RUSTNING PRYDD MED BEN FRÅN OFFER AV DIVERSE RASER OCH STORLEKAR, HANS HJÄLM ÄR EN STÅLSKODD TROLLSKALLE. I DOLKARNAS SALAR HAR HAN SOM LÖNNMÖRDARNAS FURSTE ETT ORDENTLIGT ÖVERFLÖD PÅ MORDISKA OCH DÖDLIGA ATTIRALJER.

Borides barn

Borides barn är en lönnmördarorganisation som arbetar på ett synnerligen märkligt sätt, man skulle nästan kunna likna det vid utpressning. De väljer ut ett offer som de dödar och skickar sedan huvudet tillsammans med ett brev med krav på omedelbar betalning till någon som de anser profiterar på den olyckliges död. Anländer inte betalningen på utsatt tid anser de sig fria att slå ihjäl den snåle och med säkerhet även stora delar av hans familj. Behöver det tilläggas att de aldrig har någon brist på arbete i en stad som Chronopia? Här finns det alltid någon som vinner på att någon annan dör. Deras medlemmar klär sig mycket diskret och har inga särskilda kännetecken, men de slår till så ofta de förmår.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

De dolda dolkarnas gille

JOSUF VAR NÖJD. HAN HADE BARA BEFUNNIT SIG ETT PAR VECKOR I CHRONOPIA OCH REDAN HADE HANS FÖRHOPPNINGAR MER ÄN INFRIATS. HAN HADE GJORT NÅGRA SNABBA JOBB, DÖDAT ETT PAR HANDELSMÄN, LYCKATS TA SIG UNDAN OCH GÖMT SIG PÅ ETT STÄLLE DÄR DE ALDRIG SKULLE HITTA HONOM: I GRYTAN. HIT KOM BARA MÄNSKLIGT AVSKRÄDE, CHRONOPIAS PATRASK. NU SKULLE HAN LIGGA LÅGT ETT TAG, SEDAN KUNDE HAN ÅTERVÄNDA HEM OCH LEVA SOM EN PASCHA. VAD VAR DET FÖR LJUD? SÄKERT INGENTING ATT OROA SIG FÖR. PLÖTSLIGT KOM EN DOLK FLYGANDE UR MÖRKRET OCH NAGLADE FAST HANS HAND I BORDET DÄR HAN SATT OCH RÄKNADE SINA PENGAR.

"SÅ MIN KÄRE JOSUF, OM JAG FÅR KALLA DIG SÅ? JAG HOPPAS ATT DU INTE HAR NÅGOT EMOT ATT VI I DE DOLDA DOLKARNAS GILLE KRÄVER EN SMÄRRE STRAFFAVGIFT FÖR ATT DU UTÖVAT LÖNNMÖRDARYRKET UTAN VÅR TILLÅTELSE...?"

De Dolda dolkarnas gille är Chronopias lönnmördares sätt att ta vara på sina intressen. Hit knyter sig alla lönnmördare och lönnmördarorganisationer på vissa villkor för att slippa konkurrens utifrån och för att kunna hålla en rimlig prisnivå på sina tjänster. I gengäld lovar de att betala några futtiga procent av sina inkomster till gillet och att inte ofreda andra lönnmördare som står under gillets beskydd om inte nöden kräver det. Straffet för att ägna sig åt 'oauktoriserad verksamhet' är givetvis döden genom lönnmord.

DOLKARNAS SALAR

Djupt under de Dolda dolkarnas gillesborg, i det ofantliga virrvarr som Grytans underjord utgör, ligger Dolkarnas salar, enorma underjordiska salar där lönnmördarna träffas en gång om året för att utbyta erfarenheter och skrävla under Mördarnas natt.

Man äter gott, dricker mycket och anordnar tävlingar i det dolda dödandets sköna konst. Lönnmördare möter varandra i knivdueller, man kastar prick mot levande måltavlor med yxor, kastdolkar och förgiftade kastspikar, man låter oskyldiga offer möta brutala mördare i Dödens arena och man utför brännoffer till den allsmäktige Khâtare. Tatuerade galningar, härdade strypare, lismande bedragare, skrattande mördare och dråpare utan ansikte möts under de bisarraste former, under excesser som slår allt som utspelat sig under det gångna året. De olika ligorna och gängen spelar upp skådespel för att illustrera sina vansinnigaste gärningar under det år som gått och deras konkurrenter och mördarbröder gör sitt bästa för att överglänsa dem.

Det är också i Dolkarnas salar som Rådet skipar rättvisa. Om någon känner sig orättmätigt behandlad kan han välja att träda inför Rådet och dryfta sitt problem. Rådets dom lyder oftast: "Skiljekamp på Arenan!" Då får den som känt sig dåligt behandlad möta sin fiende i en rättvis (hur rättvist någonting någonsin nu blir här i Chronopia) kamp på liv och död. Den som står som segrare vid kampens slut får rätt i tvistefrågan.

DOLKARNA OCH CHRONOPIA

De Dolda dolkarnas gille är ett naturligt inslag i den chronopiska vardagen, accepterat av alla de starka krafter som styr staden, även om huset Degas tillsammans med El-Betu och Skuggmästarnas tusenåriga orden valt att gå i polemik med organisationen. Gillets prissättning gynnar kanske inte kunderna, men å andra sidan garanteras kvalitet, eftersom gillet utesluter klantskallar fortare än kvickt. Vissa menar att det är därför som så många av gatugängen ägnar sig åt en begränsad mordverksamhet, vilket gillet visserligen skulle kunna, men inte orkar göra någonting åt. Anställer man en lönnmördare från de Dolda dolkarnas gille kan kvalitén på hantverket garanteras, även om det aldrig är säkert att det kommer att lyckas...

Dråparna

Dråparna är det rakframma namnet på en av de största lönnmördarligorna som härjar i Chronopia. Dråparna leds av den Hängivne Rüster Wern som dirigerar sina styrkor i kampen mot de Hängivnas fiender. Man arbetar till stor del ideellt och med synnerligen okonventionella metoder, bland annat använder man sig till extremt stor del av nekrologiska hjälpmedel och förbättringar. Medlemmarnas känns lättast igen på sina strikta kläder och sin bleka lekamen. Dessutom bär de alltid ligans emblem, en höjd svart spira, broderad på sina kläder.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KAPITEL SEX: IKKI

VILKA IKKI ÄR? DET FRÅGAR DU MIG MIN SON. DU TYCKER ATT DET LÅTER SOM NAMNET PÅ EN UNERSKÖN FLICKA FRÅN ÖSTERLÄNDERNA. DET VAR NÄRA, MEN INTE RIKTIGT MITT I PRICK. IKKI ÄR ETT AV CHRONOPIAS MEST INFLYTELSERIKA BROTTSSYNDIKAT MED INTIMA KONTAKTER LÄNGST NED I DE SMUTSIGASTE KLOAKERNA SÅVÄL SOM I DE HÖGSTA TORNEN, KANSKE ÄNDA UPP I EVIGHETSPALATSET. DE ÄR SÅ MÄKTIGA ATT DE TILL OCH MED VÅGAR GÅ I KLINCH MED DE STORA HUSEN, SOM OM DU VILL BLI LÅNGLIVAD HÄR I CHRONOPIA SKALL DU NOG UNDVIKA ATT LÄGGA DIG I DERAS AFFÄRER.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Ikki – den trehövdade draken, är Chronopias okrönta kungar i den undre världen. Ingen annan har ett så vitt omspännande nätverk av kontakter, så långa armar och så stora ekonomiska tillgångar, utom möjligtvis kejsaren själv. "Ikki ser dig", lyder en av dagens sanningar i den undre världen. Ikki har tusen ögon och tusen öron som ser och hör allt som händer i Chronopia, i Grytans rännstenar, vid alvhusens hov, i Evighetspalatset, hos dvärgarna, i kloakerna, på sjabbiga barer och exklusiva tavernor, där maten är så dyr att man blir mätt bara av att titta på priserna. Att som ensamvarg gå i klinch med Ikki är svårare än att brottas med en drake. De är tusentals, kan hyra in tusen och åter tusentals brutala hyrsvärd, leende lönnmördare och inte fullt så nogräknade magiker. Har du en gång stött dig med Ikki kommer du aldrig att kunna gå på Chronopias gator utan att frukta för ditt eget liv (om man nu någonsin kunnat det). Deras hämnare tar aldrig slut, de är som en hydra, fast värre. Skickar du en av dem ned i skärselden kommer tjugo för att se till att du blir den förste att följa efter.

En annan av dagens sanningar är "Frågar Ikki så svarar man". Därför är du aldrig säker, inte ens om bara din närmaste vän vet var du befinner dig. För Ikki förråder man gladeligen vem som helst, bara man slipper känna deras vrede.

De enda som vågar trotsa Ikki är de Stora husen, dvärgklanerna och några få handelsfurstar, men de gör det helst i skymundan, genom att hyra någon som får hyra någon för att stjäla något från någon som en gång pratat med någon som kanske var en Ikki-indrivare. Man undviker i största möjliga mån öppen konflikt, eftersom det skulle vara förödande för allas affärer.

Verksamheten

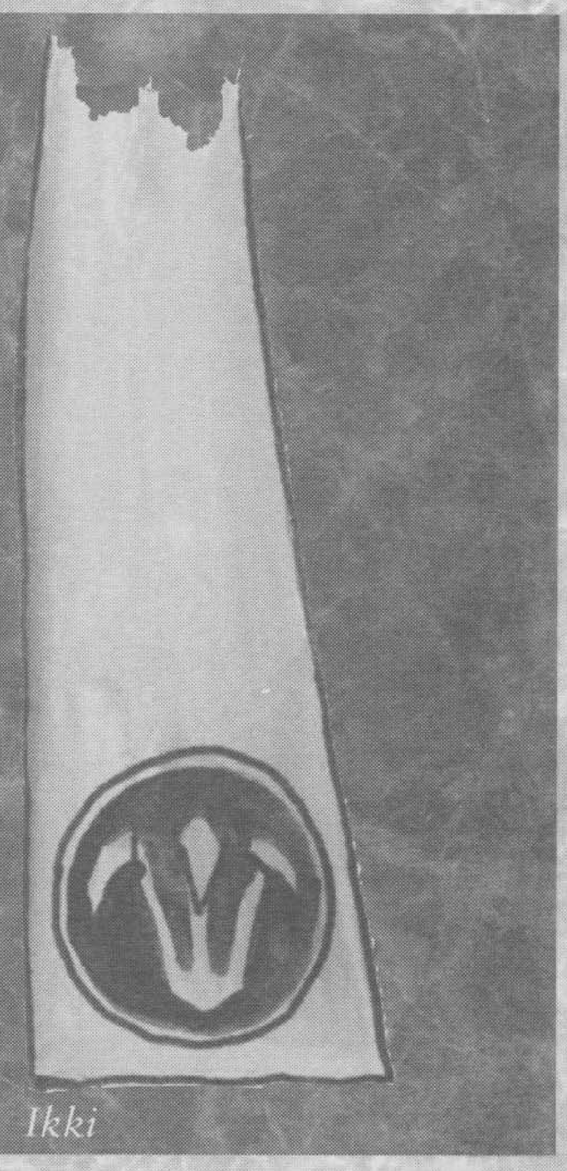
Ikki ägnar sig åt all möjlig affärsverksamhet, precis som goda wongoser gör. De köper, säljer, smugglar, lånar ut och pantsätter guld, silver, kryddor, tyger, tjänster, fåglar, hundar, blommor. Framför allt ser de till att folk handlar med dem. Alla som vill ha Ikkis beskydd måste lova att uteslutande köpa varor från Ikki-anslutna handelshus, köpmän, torghandlare och dessutom betala en smärre beskyddaravgift.

För att undvika direkt kontakt med affärerna undviker drakmästarna själva att ge sig ut på Chronopias gator. Beskyddaravgiften inkasseras av de infamösa indrivarna, oftast stora, brutala orcher med ännu större och brutalare troll i släptåg som ser till att allt går rätt till. Kontakter sköts via leende brundusiska bulvaner som gör sitt bästa för att göra sina wongosiska herrar nöjda och framför allt för att se till att ingen vet vem det är som egentligen står bakom affärerna. Det sägs att det varje dag görs tusentals affärer i Chronopia där köparen inte vet vem som säljer och säljaren inte vet vem som köper. Så länge klingande dubloner byter ägare är alla lyckliga. Endast om saker och ting går för långt, alldeles för långt, axlar drakmästarna själva handlandets tunga mantel och träder in på scenen. De övertygar de klentrogna, straffar förrädare, snyltare, tjuvar och bedragare och talar förstånd med klåfingriga konkurrenter. Få brukar vara beredda att fortsätta att bekämpa Ikki efter ett sådant besök, än mindre brukar de vara kapabla att göra det.

Den wongosiska draken, som är en mycket viktig figur i deras heraldik, har tre huvuden, och för Ikki har varje huvud blivit ett släkte, en familj, en drake ledd av en okränkbar drakmästare, en ishi. Benämningen på familjerna kan tyckas en

Hierarki

Ikki har en mycket strikt hierarki och med den strikta hierarkin följer lika strikta kodex och etikettregler. Högst står ishin, den okränkbare drakmästaren och högst av de tre ishi är Hong-fus ishi, därefter följer Nishins och Mokis ishi. Under ishin kommer toki, tigergeneralerna, som var och en kontrollerar ett verksamhetsområde (geografiskt eller specifikt). Tigergeneralerna, som också de är drakmästare, anställer bulvaner, framför allt ur brundusiernas led, eftersom de precis som wongoserna är goda affärsmän. Tigergeneralerna kontrollerar också wiki, eller ormarna som de även kallas, de wongoser som förestår de handelshus, fartygskompanier eller gladiatoragenturer som officiellt ägs av Ikki. Wiki står över lo-wiki, små ormar, som har mer undanskymda och mindre viktiga positioner. Kommer man längre ner i Ikki-hierarkin är det oftast inte wongoser som är direkt knutna till någon av de tre drakarna utan wongoser utifrån, som anställts av Ikki.



Ikki

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

smula märklig , men den beskrivning som ges här är grundad på de benämningar som används i vardagligt tal. Dessutom bör medges att översättning från wongotunga till chronos är något av det svåraste man kan ge sig in på då deras språk är så späckat av bilder, metaforer och allusioner att det ibland skulle behövas åtminstone fem översättningar för att fånga något av tankeinnehållet.

Troll

För den vardaglige betraktaren är wongoser och troll fullständigt väsensskilda varelser. Frågar man wongoserna är de också säkra på sin sak: de är definitivt inte släkt med trollen! De luktar nämligen alldeles för illa, trollen alltså. Ändå är wongoserna de enda i hela Chronopia som trollen vänligt men bestämt vägrar att puckla på och varför det är så har många frågat sig, men ingen har kommit med ett riktigt tillfredställande svar. Några menar att wongoserna alltid varit snälla mot trollen, givit dem pengar, öl och mat och att det är därför trollen aldrig slår dem, andra hävdar att trollen är rädda för Ikki, men frågan är om deras trollvett räcker till för att tänka ut sådana saker. En av de mest troliga förklaringarna, som framlagts av den numera framlidne Meritus Brickus, är att trollen tycker att wongoserna liknar nyfödda trollbarn och nyfödda trollbarn slår trollen inte ens om de får betalt. Oavsett varför det är som det är, så har trollens fredlighet gentemot wongoserna gjort att Ikki i stor utsträckning anställer troll för att fungera som livvakter åt deras indrivare. De är billiga i drift och dessutom för dumma för att stoppa några dubloner i egen ficka.

Moki – den röda draken

Moki – den röda draken, är den minsta av de tre familjerna, men också den som ägnar sig åt mest riskfylld verksamhet och som ivrigast försöker att ta sig in på fiendeterritorium. Eftersom huset Belisarius håller på att slitas sönder av interna konflikter har Moki tagit tillfället i akt och flyttat fram sina positioner i droghandeln. Bland annat genom att hyra in Bolts svartyxor och göra mer eller mindre militanta övertaganden av somabarer, svarta hus, tavernor och barer i Belisarius ägo, och försett dem med wongosiska fanor. Moki har också köpt upp och konkurrerat ut handelshus som handlar med den svarta lotusen, med tokgräs och tokjuice, låtit bränna enorma lager för konkurrenterna (priserna stiger, de är de enda som kan erbjuda drogerna till ett rimligt pris) och låtit Hajarna sänka skepp efter skepp lastade med det svarta giftet. Man har dessutom lyckats knyta ett intimt förbund med Svarta fanan som ger alla Ikki-fartyg fri lejd genom Chronopias hamnar, något som är unikt i sitt slag.

Moki leds av den unge, hetsige, men väl så skicklige drakmästaren Ishi-no-Kin som ärvt posten efter sin fader, som vandrade vidare till de himmelska ängderna för knappt tre år sedan. Det är sedan dess landvinningarna gjorts på drogområdet. Ishi-no-Kin (eller Kin som han kallas av de andra drakmästarna) är dock mycket noga med att inte tillåta att någon i hans led använder sig av några droger, särskilt inte soma, tokgräs eller svart tobak. Den wongos som befattar sig med dylika gifter kommer inte att leva så länge att drogen hinner ta livet av honom, det gör Kin personligen.

Nishin – den gröna draken

Nishin – den gröna draken, är den av drakarna som ägnar sig åt stillsammast verksamheter. Man kontrollerar i lugn och ro ett antal handelshus, handelskompanier, tavernor, butiker, gläjehus, handlare och hantverkare som alla betalar sin beskyddaravgift varje vecka utan att knussla. Vartenda kopparstycke betalas i tid, och skulle det vara så att det saknas lite så har Nishins indrivare överseende med det, så länge det som saknades den här veckan betalas tillbaka tiofalt nästa vecka, en ynnest de beskyddade är fånigt tacksamma för.

Nishin undviker att ge sig in i områden där starka krafter verkar och arbetar därför mest med mindre verksamheter, ibland så små att till och med gatugängen tvekar att hänge sig åt dem. Men många bäckar små, som en vis wongos en gång sade. Dessa otaliga bäckar har gjort Nishin till en synnerligen rik och dessutom väl respekterad familj, som inte på något sätt bär stämpeln av att vara skurkar, snarare framgångsrika affärsmän och därför är det inte ovanligt att drakmästaren Ishi-tu-Win dyker upp i så väl alviska, som högländska och brundusiska salonger för att njuta av rikemanslivet, inte för att han egentligen uppskattar det utan för att knyta kontakter och hålla sig väl med sina konkurrenter.

Juvelerna i Nishins krona är framför allt handelshusen Berio, Nerud, Lilla lyktan och Jo-Kwon, de fria kompanierna Gröna drakarna, som leds av den sabranske veteranen Unbar, och Vredesyxorna, ett dvärgiskt kompani som man i vanlig ordning köpt via bulvaner, gladiatoragenturen Månriddarna och en av de mindre arenorna på Arenan, som man lurade till sig genom en bedragare i huset Lysander.

Hong-fu – den gyllene draken

Hong-fu – den gyllene draken, är den största av de tre drakarna och ursprunget till Ikki. Moki och Nishin är bägge avkomlingar till den farligaste, visaste och mest fulländade av varelser, den gyllene draken. Hong-fu kontrollerar alla typer av verksamheter, från svärdsskolor och fria kompanier till handelshus, somabarer, gallerior, förstklassiga tavernor och tehus. Man har en egen stående armé som är större och enligt många om inte bättre så åtminstone lika bra som huset Lysanders Drakgarde. Armén, som i stort sett är ett fritt kompani i Hong-fus ägo, består av krigare från

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

alla raser som för ett avsevärt antal dubloner valt att patrullera wongostadens kvarter. En både stillsam och lönsam sysselsättning. Man har till och med låtit bygga 'jättehus' där de överdimensionerade krigarna bor och tas omhand av hyrda tjänare, något som är helt i linje med Ikkis filosofi. Trots att wongoserna inte är överlägsna i antal, storlek eller styrka så är de i alla andra avseenden överlägsna och låter därför genomgående andra än de själva göra de smutsiga jobben.

Hong-fu har kontakter och medlemmar i hela Chronopia, från toppen till botten, så väl alviska ädlingar som smutsiga luffare och trasiga tiggare står på deras lönelista. Det är till Hong-fu som informationen flödar och det är härifrån alla dekret går ut till såväl Nishin som Moki.

På draktronen sitter den ålderstigne, men outtröttlige Ishi-wo-to-Koon, enligt honom själv och alla hans underlydande den främste drakmästare som någonsin satt sin fot på chronopisk mark.

JADEBORGEN

Mitt i wongostaden ligger Jadeborgen, högsäte för Nishin – den gröna draken (den har fått sitt namn efter de otaliga drakar i jade som pryder dess sluttande tak och murar, och täcker så väl porten som bron som leder fram till den). Borgen vaktas av ett trettiotal väl bepansrade orcher (Orchisk livvakt, se grundreglerna sidan 154), som ansvarar för säkerheten under ledning av tigergeneralen Nori. Huvudbyggnaden och garnisonen är byggd för att kunna ta emot besökare (takhöjden är alltså närmare två meter), medan övriga byggnader är byggda för wongoser och alltså har, även med dvärgiska mått mätt, lågt i tak. Majoriteten av rummen saknar nummer och beskrivning, något som inte betyder att de är tomma. De är dock inte några av de intressantare rummen. Det kan röra sig om salonger, trofésalar, sovkammare för tjänstefolket (vilket till stor del utgörs av människobarn eftersom de ännu inte begåvats med sina föräldrars otympliga kroppshydda) o s v. Inredningen är sparsmakad, men utsökt i form av vaser, statyer, målerier och tunna, broderade mattor.

1. **Port.** En bro leder fram till porten som ständigt bevakas av två orcher.
2. **Trädgård.** Detta är ett litet konstgjort paradis med buskar, träd, brunnar, vattenfall, dammar med lekande fiskar, vingklippta, färgglada fåglar och broar för den som inte vill förstöra den ljuva trädgårdens perfektion.
3. **Vaktrum.** Här står ständigt fyra orcher vakt.
4. **Bibliotek.** Ett utsökt bibliotek där Ishi-tu-Win och hans mer prominenta gäster spenderar mycket tid bland böcker och skriftrullar från de mest skiftande platser och epoker.
5. **Privat bibliotek.** Hör förvarar Ishi-tu-Win mer personlig litteratur, sådant som rör Nishin och hans verksamhet som drakmästare.
6. **Fågelgården.** Rummet är fyllt med fåglar i alla storlekar och färger, så väl i bur som fria. Här är det ständigt ett liv utan like.
7. **Tronsal.** Sittandes på jadetronen tar Ishi-tu-Win här emot dem som beviljats audiens. Vaktas dag som natt av fyra orcher.
8. Detta sammanträdesrum utnyttjas vid inofficiella sammanhang när allting inte behöver vara så högtidligt. Framför allt om någon av de andra ishi kommer på besök.
9. **Matsal.** Här dineras det vid låga bord.
10. **Kök.** Det wongosiska köket skiljer sig kraftigt från såväl det alviska som det dvärgiska köket.
11. **Drakhuset.** Varje värdig drakmästare har ett hus där han och hans gelikar kan ägna sig åt aktiviteter som träning, meditation, forskning och studier av de Hundra sanningarna, drakmästarnas djupaste hemligheter. Här förvaras också de åtta shintastatyetterna.
12. **Gästrum.** Detta gästrum är särskilt ordninggjort för besökande drakmästare.
13. **Vaktrum.** Här spenderar tre orcher sina nätter med att vaka över sina herrar.
14. **Sovrum.** Tigergeneralen Konis nattkvarter.
15. **Svit.** I de här rummen har Ishi-tu-Win sin privata bostad och sängkammare.
16. **Svit.** Tigergeneralen Noris nattkvarter.
17. **Sergeant Uggbashs** (Veteran, se grundreglerna sidan 154) sovrum.
18. **Kapten Griks** (Veteran, se grundreglerna sidan 154) sovrum.

ISHI-TU-WIN

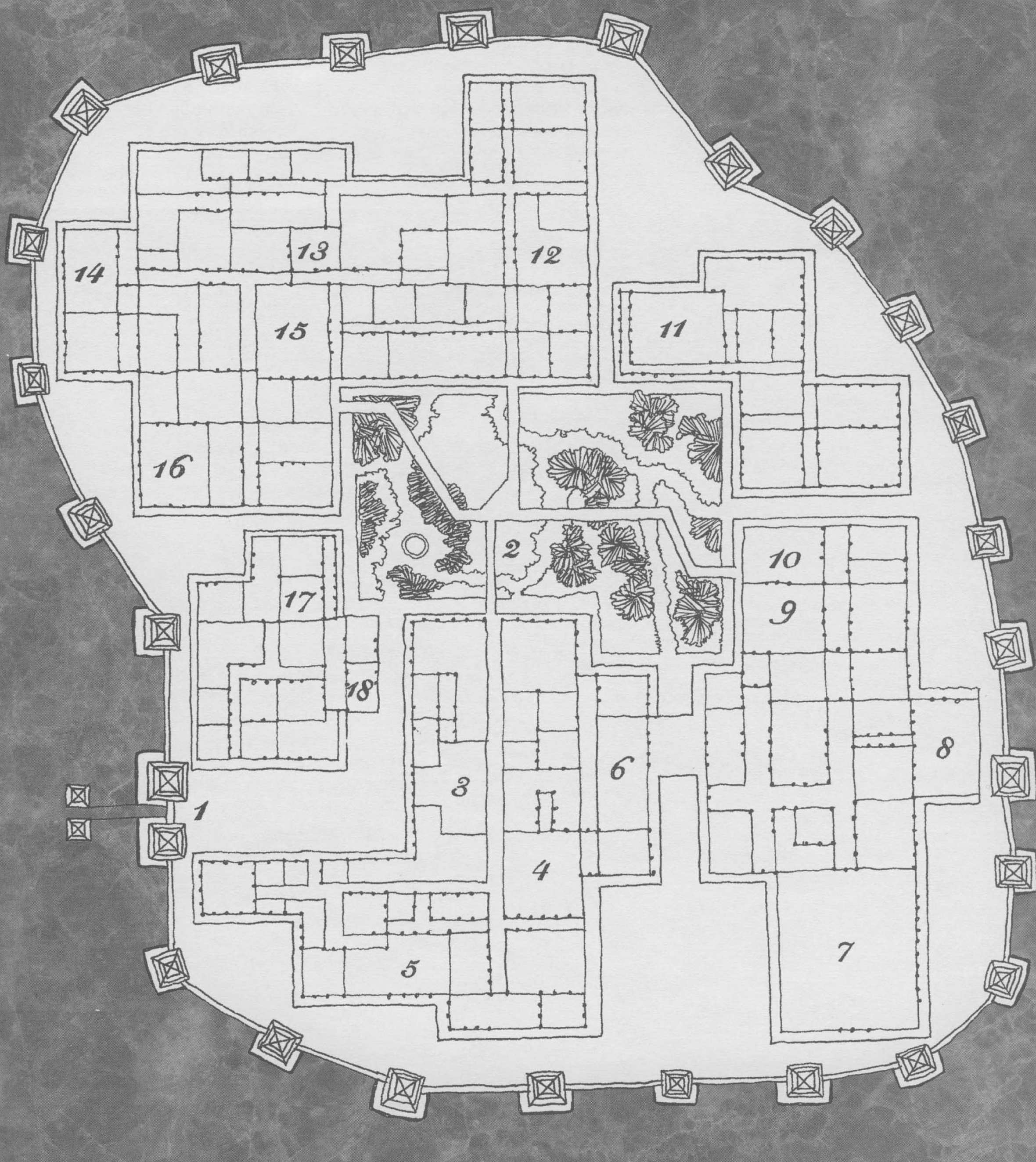
Ishi-tu-Win är en mycket seriös drakmästare som spenderar större delen av sin tid med att spatsera i sin trädgård, studera sina konstsamlingar, skapa egna konstverk och meditera i Drakhuset. Han låter sig sällan retas och de få gånger han känt sig nödgad att gripa in i Nishins angelägenheter är lätträknade. Just nu går han i väntans tider – den sista av de nio shintastatyetterna skall snart anlända från Brundus.

STY	**10**	**SMI**	**17**	**KAR**	**15**
STO	**7**	**INT**	**15**	**KP**	**13**
FYS	**19**	**PSY**	**23**	**SB**	**±0**

ÅLDER: 76 ÅR SVÄRDSHAND: HÖGER
VIKTIGA FÄRDIGHETER: ADMINISTRATION 17, AKROBATIK 21, DOLK 17, DRAKHAND 21, DRAKVÄGEN 23, MAGISK KANALISERING 19, MÅLNING 17, MUTA 21, RÄKNING 17.
BESVÄRJELSER: ALLA TILLGÄNGLIGA TILL FV 15.
SPECIELL UTRUSTNING: VAD HELST HAN BEHÖVER I JADEBORGEN.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

JADEBORGEN



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kapitel Sju: Lag och rätt

Rätt och fel i Chronopia är ett en fråga om moraliska principer, etiska grundregler som kejsarens ord, makt, rikedom och kontakter. Den mäktige är lagen, den rike kan köpa lagen och den med goda kontakter har alltid en hållhake på någon som är antingen rik eller mäktig, eller både och. Sådant går ofta hand i hand i Chronopia. Men råkar de däremot korsa någon av den outgrundlige mannen i Evighetspalatsets planer spelar det ingen roll hur mäktiga de är, då är deras roliga slut...

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Lagen

Den kejserliga Lagen är Chronopias ultimata rättesnöre, kejsarens ord utskrivna för invånarna att följa om de inte vill dö i förtid eller för alltid ruttna i stadens mörkaste fängelsehålor tillsammans med andra nidingar. Lagen består av tusentals edikt, dekret och proklamationer gjorde av kejsaren vid både väl och illa valda tillfällen. Den omfattar tusentals och åter tusentals sidor och de otaliga lärda uttolkningar som gjorts fyller utan svårigheter ett större bibliotek.

Det viktigaste av alla dekret är det första, som i korthet säger att alla medborgare är skyldiga att känna den kejserliga lagens alla dekret, givetvis en omöjlighet, men en utomordentlig brasklapp. Någon har någon gång skämtsamt sagt att inte ens kejsaren själv känner till alla dekreten, men han skrattade lagom mycket när han släpades bort av Svarta gardet för att möta ett öde värre än döden. Ständigt dras det ifrån och läggs till, men det är sedan urminnes tider förbjudet att missbruka kejsarens namn, och där faller småroliga underfundigheter definitivt in. Däremot är mord ingalunda förbjudet, inte heller förräderi (förutsatt att det inte görs mot kejsaren eller Chronopia) eller misshandel.

Kejsaren verkar också se ett sjukligt nöje i att diktera olika dekret för olika delar av staden Chronopia, vilket gör att de lagar som gäller i Meledith, inte behöver gälla i hamnkvarteren eller Stubbstan och vice versa. Varje enskild stadsdel har dessutom rätt att diktera sina egna lagar, givetvis under förutsättning att det finns någon som kan upprätthålla dem.

Brott och straff

Brott och straff är en invecklad historia i Chronopia. Enkelt uttryckt kan man dock sammanfatta det hela med: Brott lönar sig för dem som har makt, de flesta andra blir straffade, oskyldiga eller ej! Lagen är konstruerad på ett sådant sätt att staden och dess invånare i mångt och mycket själv reglerar sina straff. Är någon uppkäftig får han det kok stryk han förtjänar (om han själv inte har ett större svärd än den han bråkat med, då han lugnt kan fortsätta att vara uppkäftig), stjäl någon ett äpple kan handlaren ostraffad hugga handen av honom och ger sig någon på en själv kan man i lugn och ro bunta ihop den olycklige utan att behöva oroa sig för eventuella påföljder. Annat än i form av hans två dussin storväxta, långhåriga, blodtörstiga kamrater förstås. Däremot griper lagens långa arm in när det rör sig om störande av ordningen, vårdslöshet (många magiker vandrar den vägen), större slag och Hängiven inblandning.

Det vanligaste straffet i Chronopia är döden, det näst vanligaste böter. Detta av en mycket enkel anledning. Böter ger kejsaren och staden Chronopia pengar, något de aldrig kan få för mycket av och döden ger mästermannen en viss perverterad njutning samtidigt som en presumtiv fängelsekund elimineras (fängelserna är som bekant överfulla). Dödsstraffet är dessutom ett utmärkt sätt att bekämpa överbefolkningen, samtidigt som kropparna efter de döda brottslingarna kan användas till forskning, kompostering och uppvärmning.

Böterna varierar givetvis beroende på brottets karaktär men betalas alltid till kejsaren, precis som hälften av de skadestånd som utdöms i tvistemål. Döden däremot, är konstant.

Angivarsamhället

Chronopia är ett samhälle där pengarna styr, den som har kunskap härskar och otryggheten är total. Stadsvakten, Svarta gardet, Hedersvakten och de andra vaktstyrkorna uppmanar gemene man att göra sitt bästa för att släpa fram de skelett grannen har i garderoben, blotta sina fäders mörkaste hemligheter och förråda sina bröder och systrar, allt för att Chronopia skall bli en tryggare stad. Givetvis vill ingen ha en otrygg stad, så informationen vandrar från dörr till dörr, smyger genom gränder och skrymslen, når stadsvaktens eller den hysteriska massans öron och plötsligt knackar döden på dörren hos den som minst anar det. Anklagelserna är många och fantasifulla, färgstarka och vansinniga, bisarra och asburda, men likväl resulterar de med jämna mellanrum i avrättningar, arresteringar och fängslanden, då och då även av någon som förtjänar det.

Angivarsamhället utnyttjas inte bara av lagens långa arm utan också av alla andra starka krafter som verkar i staden.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Det finns murvlar, agenter, förrädare och angivare i alla Chronopias Stora hus, handelshus, gladiatoragenturer, fria kompanier och magikerskolor. I Chronopia kan man inte lita på någon. Den frommaste nunna skulle sälja sin mor till ett orchiskt glädjehus för en spottstyver eller förråda sin gud för ett stop mjöd och en hyfsad köttstuvning. Ett gammal talesätt, som är lika känt som sant, lyder: "I Chronopia färdas ryktet snabbare än vinden, det du sagt i dag blir din död i morgon."

Stadsvakten

Chronopias kejserliga stadsvakt har en av den kända världens tuffaste uppgifter: att hålla ordning på en stad som är ett underverk av katastrofer, fältslag, nattsvart ångest, blodspillan och ond bråd död. Trots att kejsaren är en oerhört mäktig man kan han givetvis inte tygla alla de enorma krafter som kämpar om herraväldet över staden och därför spelar han ut dem mot varandra. Men trots att han är kall och beräknande låter han stadsvakten slå vakt om den enskilde chronopierns rättigheter (vilka går att räkna på ena handens fingrar). Stadsvakten patrullerar Chronopias gator dag som natt och ingriper notoriskt och godtyckligt mot missdådare av alla de slag. Under årens lopp har Lagen växt i omfång så kraftigt att nästan allt man gör kan tolkas som ett brott. Därför släpas de mest skilda individer med de mest varierande synder på sina samveten till galgarna, ned i fängelsehålorna och till domstolarna.

Stadsvakterna är alla rutinerade krigare, många med erfarenhet från tjänstgöring i fria kompanier och hustrupper (värden hittar du i Vapen och rustningar i Chronopia). I viss utsträckning har stadsvakten rätt att utdöma straff på plats. Detta gäller mindre grova förseelser med bötesstraff som påföljd (behöver det påpekas att böterna ofta hamnar i vaktens egen ficka). Givetvis har de också rätt att i obegränsad utsträckning använda oprovocerat våld, vilket gjort att inte alla chronopiabor ser på stadsvakterna med alltför blida ögon. Det är inte ovanligt att stadsvakter överfalls av milisstyrkor bestående av vanligt folk (i den mån det nu finns vanligt folk i Chronopia) som tröttnat på deras ibland upprörande burleska beteende. Att de slår sönder en eller ett par tavernor under sina patruller är inte alls någon ovanlighet.

SVARTA GARDET

Svarta gardet sätts bara in där stadsvakten inte räcker till. Blotta ljudet av deras taktfasta marscherande, svart stål mot kullersten, får blodet att stelna i chronopiabornas ådror. Du kan läsa mer om dem i Vapen och rustningar i Chronopia.

Domstolarna

Chronopia både har och inte har ett väl fungerande domstolsväsende. Vilket av dem man väljer beror på ur vems vinkel man ser det. Chronopias vanliga befolkning får ytterst sällan se en domstolssal från insidan, än mindre delta vid en rättegång. Inte ens brottslingar kommer normalt dit utan de förs till den leende mästermannen eller de fuktiga fängelsehålorna utan rättegång. Vid domstolarna utspelas istället segdragna juridiska processer mellan giriga Stora hus, hämndlystna handelsfurstar, gladiatoragenturer, handelskompanier, fria kompanier och förorättade dvärgklaner. Det är här som en stor del av det chronopiska maktspelet utspelar sig och det är här som kejsaren ges möjlighet att styra utgången. Inför den högvördige domaren drabbar kombattanterna samman med legioner av skrivare, rådgivare, dvärgiska advokater, angivare, bedragare, lögnare, lismare och bokhållare. Beväpnade till tänderna med lögner, ovidkommande argument, knivskarpa formuleringar och baksluga frågor bombarderar de varandra med okvädningsord, trollträck, hotelser, gallimatias och rappakalja. Outttröttliga kämpar de tills domaren ger sitt utslag och då går de därifrån, vanligtvis missnöjda, men revanschlystna. Bara de stora handelshusen och de rika knösarna har råd att dra saker inför domstol. Hyrorna är ordentligt hutlösa för att avskräcka och för att förhindra de fattiga att komma till tals. I Chronopia är det pengarna som regerar, även om kejsaren har den officiella makten.

Domare Redorius

Ulvaro Redorius är en av de kejserliga domstolarnas mest fruktansvärda domare, beryktad för sin obarmhärtighet, sina godtyckliga domslut och sin ovana att drabbas av utbrott under pläderingar och döma såväl advokater som klienter till dödsstraff med omedelbar verkan. Han är respekterad för sitt yrkesutövande och en av de som klättrar snabbast på den chronopiska karriärstegen.

STY	20	SMI	14	KAR	15
STO	19	INT	16	KP	18
FYS	17	PSY	18	SB	+1T4

Ålder: 55 år Svärdshand: Vänster
Viktiga färdigheter: Kunskap om Kejsarens lag 23, Kunskap om nekrologi 18, Domarstav 22, Tvåhandssvärd 25, Övertala 19, (i övrigt som Svartgardist (+5 på alla FV), se sidan 156 i Grundreglerna).
Speciell utrustning: Domarstav, Kejsarens lag, svart rustning med vita axelplåtar och ornamenterade horn på hjälmen, vit kåpa, ämbetskläder översållade med broderier i guld, silver och ädla stenar

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

GALNINGARNA

I de chronopiska fängelsernas djupaste och mörkaste hålor härskar en grupp vansinniga våldsmän, obotliga sadister, perverterade vildmän som kallar sig Galningarna. De styr fängelserna, de är utan konkurrens de fängslade brottslingarnas konungar. Vid några tillfällen har krafter utifrån försökt manipulera den jättelika kraft som döljer sig i mörkret, men då har Galningarna slagit tillbaka så hårt att deras motståndare aldrig hämtat sig.

Endast de vidrigaste, starkaste, mest vågade och barbariska tjuvarna, mördarna och förrädarna får ta plats i galningarnas led för att styra de Laglösas kungadöme i den chronopiska underjorden. Men Galningarna är inte bara kungar innanför fängelsemurarna. Via gångar som leder ut i de chronopiska kloakerna skickar de budbärare till kontakter på utsidan med vars hjälp de byggt upp ett gigantiskt nätverk av allierade i väntan på Hämndens dag, då Chronopias syndare skall straffa staden för dess synder.

Galningarna känns igen på de enorma tatuerade demoniska mönster som de pryder sina kroppar med och för att deras vildaste krigare, rovdjuren, slipar sina hörntänder till huggtänder och ibland till och med bättrar på dem med svart stål.

WUEQUI

Wuequi är en sliten rånmördare och människoätare från Kannibalöarna, med försmak för lagens väktare, en ovana som sände honom ned i de mörkaste fängelsehålorna utan något annat än döden att sätta sitt hopp till. Nu, år senare, är han stärkt av sitt öde och en i den blodtörstiga trojka som leder Galningarna.

STY	**18 (35)**	**SMI**	**15 (25)**	**KAR**	**14**
STO	**19**	**INT**	**13**	**KP**	**18**
FYS	**17 (24)**	**PSY**	**13 (19)**	**SB**	**+1T4 (+1T10)**

ÅLDER: 36 ÅR SVÄRDSHAND: DUBBELHÄNT

VIKTIGA FÄRDIGHETER: AVVÄPNA 17, DOLK 14, FINNA DOLDA TING 12, HOPPA 13, KLÄTTRA 15, LYSSNA 14, SLAGSMÅL 19, SMYGA 17, SPJUT 13, ÖVERTALA 16.

SPECIELL UTRUSTNING: GARNITYR I SVART STÅL (1T6+1), DANSKLINGOR.

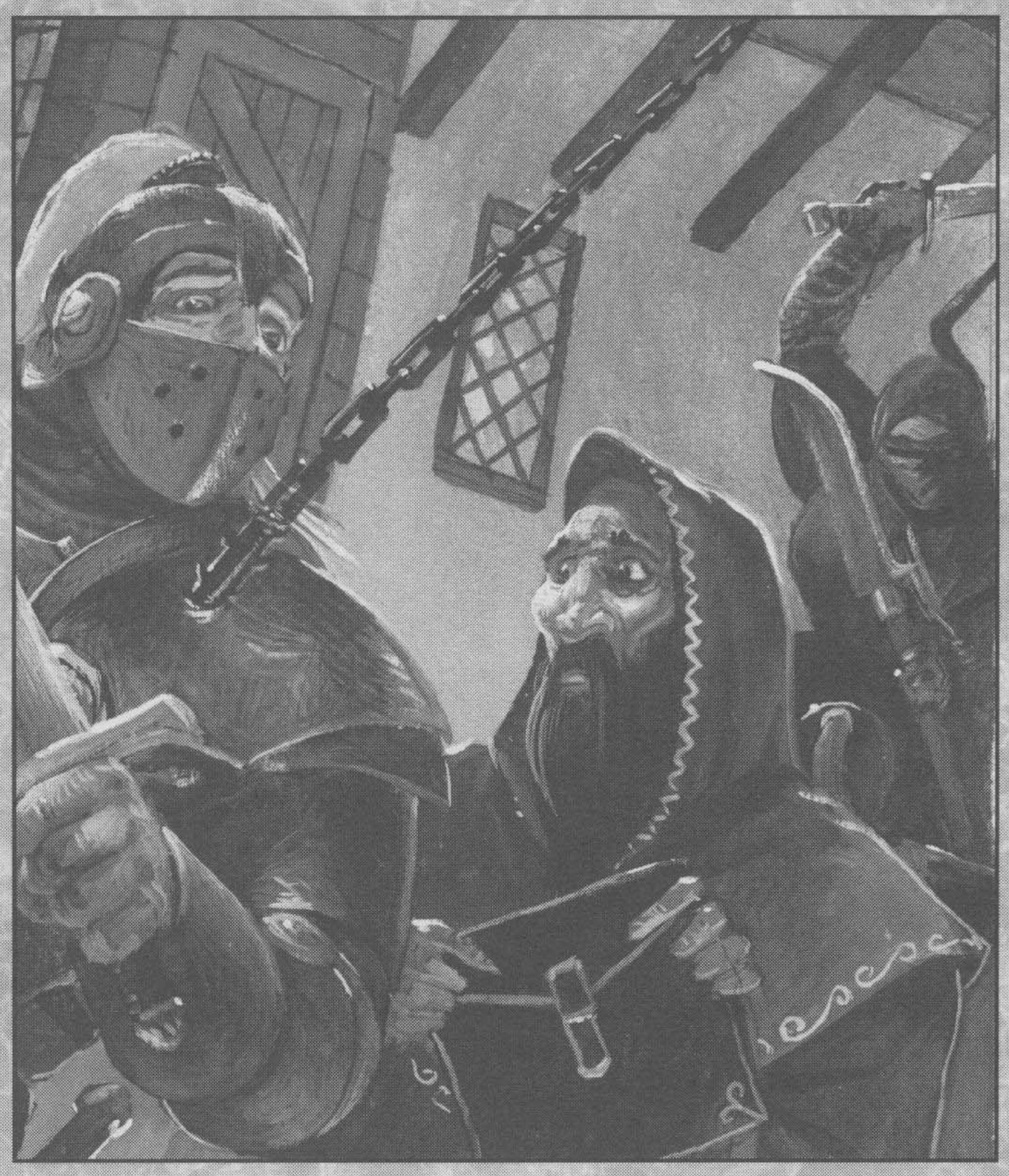
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: WUEQUI ÄR BESATT AV EN ILSKEN OCH MORDISK DEMON VARS KRAFTER HAN LÄRT SIG ATT KONTROLLERA. NÄR HAN SLÄPPER LÖS DEMONEN GÄLLER DE GRUNDEGENSKAPSVÄRDEN SOM STÅR INOM PARENTES. FV I FÄRDIGHETER BASERADE PÅ GRUNDEGENSKAPERNA ÖKAR MED MOTSVARANDE VÄRDE.

FÄNGELSER

Chronopias fängelser är så långtifrån faltrakiska kurorter med bad i underjordiska källor och nyttig mat man kan komma. Här är det mörkt, kallt, fuktigt och mycket, mycket obehagligt. De som kommer hit är de som inte förtjänar att dö, de som skall plågas ytterligare genom att tvingas leva vidare i en värld värre än den utanför de tjocka murarna, en värld befolkad av galningar, en värld där flykt är en omöjlighet.

Tidigare fängslades brottslingar då och då och sattes i celler för att bida sin tid. Så är det i viss mån fortfarande, men den rollen fängelserna tidigare hade har helt övertagits av stadsvaktens kaserner där de störande, klantiga och missanpassade låses in för en vecka eller två. Till fängelserna kommer bara de som man vill straffa extra hårt, de som förtjänar att lida ett öde som får helvetets förgårdar att verka som vilken chronopisk bergknalle som helst.

I fängelserna lever några av de värsta brottslingar som satt sina fötter på chronopisk mark sina usla liv, innestängda bakom tjocka murar och dvärgsmidda dörrar med sjudubbla lås, vaktade av tungt bepansrade vakter. Där nere i mörkret är det en annan värld, en helt annan verklighet. Vissa säger att det går att komma in i fängelserna, att det leder gångar dit från kloakerna men att fångarna stannar där bara för att de inte vill någon annanstans, men det, som så mycket annat, är nog bara rykten.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

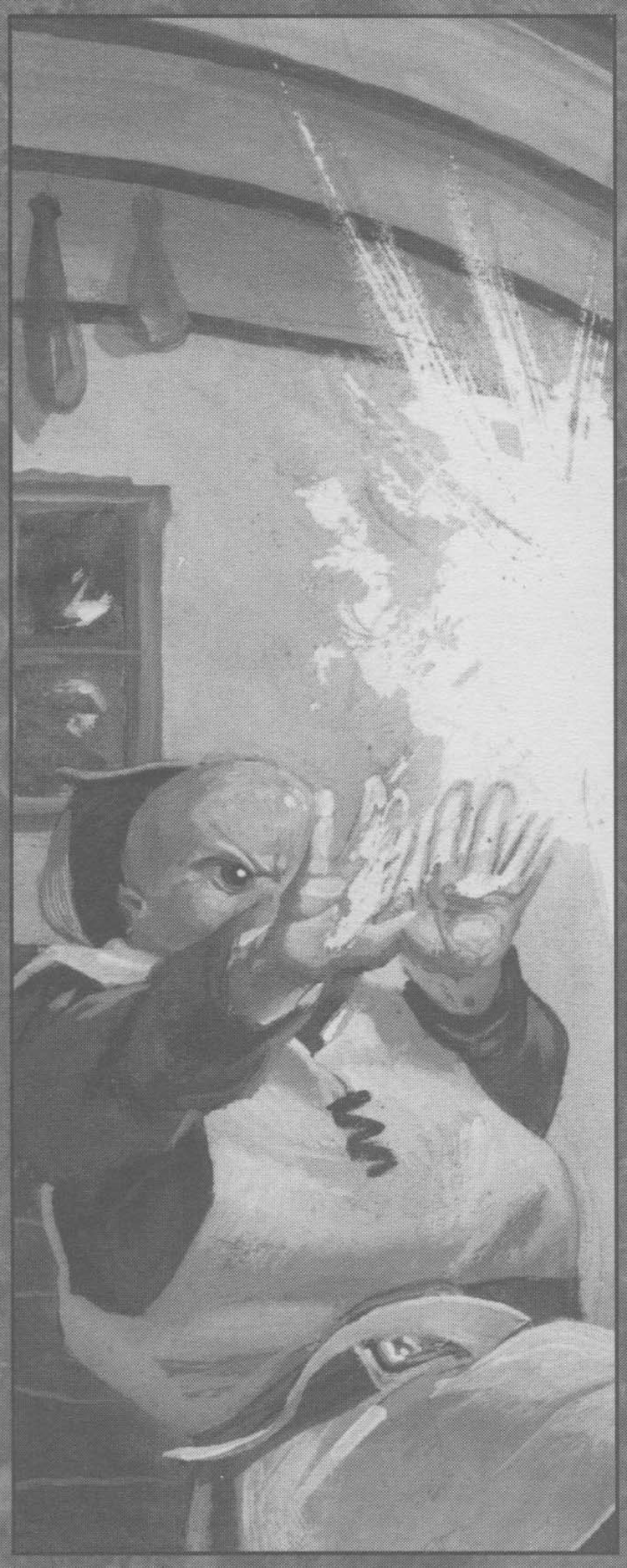
Kapitel Åtta: Magi

Även de ohederliga, de som ljudlöst rör sig genom den chronopiska nattens som gäckande skuggor, tar ibland till övernaturliga hjälpmedel. De tämjer den magiska energins krafter för att hjälpa dem i deras mystiska värv. Här beskrivs de allra mest famösa lärorna: den sabranska skuggkonsten och den wongosiska drakvägen som används av den mer ljusksygga delen av Chronopias befolkning.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SABRANSK SKUGGKONST

Det sabranska folket har nära till mystiken, magin och förtrollningen. Deras hemländer, de sabranska ökenländerna, omnämns ibland som de förtrollade viddernas land, eller mystikernas kungadömen. Deras fantastiska mager har tillsammans med deras främsta lönnmördare, skuggmästarna, skapat skuggkonsten, en sinnenas och illusionernas magi.



1 KNACKNING (K)

SABRANSK SKUGGKONST

FVx4 RUTOR

OMEDELBAR

Besvärjelsen framkallar en ljudlig knackning som verkar komma från ett valfritt fast föremål (bok, dörr, spegel, bord, vägg). Knackningen fungerar utmärkt som distraktionsmoment när man själv har fullt upp med att ta sig in genom ett öppet fönster alldeles bakom den intet ont anande alvfurstinnan.

4 SKUGGSLÖJA

SABRANSK SKUGGKONST

PERSONLIG

FVx1 MINUTER

SKUGGSLÖJA beslöjar användarens ansikte med ett ogenomträngligt mörker. Användaren själv ser lika bra som vanligt, men en vanlig betraktare ser bara mörkret och skulle aldrig känna igen skuggmästaren om han träffade honom igen, än mindre skulle han kunna beskriva honom för frågvisa svartgardister.

5 SKUGGSPEL

SABRANSK SKUGGKONST

FVx1 RUTOR

FVx1 SR

SKUGGSPEL väcker skuggorna till liv, något som kan få den mest luttrade gardeskapten att sätta den dvärgiska getsteken i halsen. Skuggorna får liv, blir till elaka monster med stora huggtänder, till förlorade barn och sörjande mödrar medan skuggmästaren förbereder sig för sin dödliga attack.

6 SPÖKSTEG

SABRANSK SKUGGKONST

PERSONLIG

FVx1 MINUTER

Besvärjelsen tillåter användaren att röra sig fullständigt ljudlöst, som en vålnad eller ett spöke. Utan att ge så mycket som ett ljud ifrån sig kan han obemärkt smyga förbi den marajiputtiske mogulens vakter. Besvärjelsen påverkar användaren och all utrustning han bär med sig.

6 SKUGGLÖS

SABRANSK SKUGGKONST

PERSONLIG

FVx2 MINUTER

Den sabranske skuggmästaren förlorar sin skugga och/eller spegelbild under hela varaktigheten. Besvärjelsen kan användas för att imponera på fiender ("titta på mig, jag är en av de Äldste", "vågar du trotsa en man utan skugga") eller för att obemärkt och leende dyka upp bakom den faltrakiska handelsmannen som i lugn och ro borstar sin mustascher framför spegeln.

8 ANDENS STÄMMA

SABRANSK SKUGGKONST

FVx2 RUTOR

FVx1 SR

Magikern kan tala med en andes stämma, en oigenkännelig röst som ljuder från valfri plats inom besvärjelsens räckvidd. Rösten låter som magikerns vanliga röst men den kan variera i ljudnivå och röstläge, och gå från nästintill ljudlösa viskningar till orkanliknande vrål.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

9 SKUGGVANDRARE

SABRANSK SKUGGKONST

PERSONLIG

FVx1 SR

Skuggmästaren blir ett med skuggorna, flyter samman med dunklet och går inte att upptäcka annat än med magi och Upptäcka fara. Besvärjelsen bryts av starka ljuskällor (fackla, gaslykta eller ljusglob inom en meter). Dessutom bryts den om någon rör vid skuggmästaren.

10 LUGN

SABRANSK SKUGGKONST

FVx1 RUTOR

FVx1 SR

Besvärjelsen lugnar ned en person så länge hon inte befinner sig under uppenbart livshotande omständigheter (som att någon riktar ett armborst mot hennes huvud eller svingar ett svärd). Den påverkade personen blir fullständigt lugn i de mest bisarra och normalt sett oroväckande situationer. Exempelvis anser hon inte att en svartklädd man med en kniv mellan tänderna som klättrar in genom hennes fönster mitt i natten är någonting hon behöver oroa sig för.

11 ABIS MASK

SABRANSK SKUGGKONST

PERSONLIG

FVx1 SR

Besvärjelsen ger skuggmästaren möjlighet att förändra sitt utseende, sina ansiktsdrag, sin röst, sin hårfärg, hårlängd och ålder. En ung och vital sabransk lönnmördare på flykt blir till en rynkig ålderstigen tandlös vithårig gubbe som inte ens Svarta gardets domare skulle få för sig att misstänka. För varje effektgrad utöver den första kan exempelvis varaktigheten förlängas. För varje gång varaktigheten förlängs måste magikern lyckas med ett PSY-slag eller fastna i sin nya skepnad.

12 RÖSTSTÖLD

SABRANSK SKUGGKONST

FVx1 RUTOR

FVx1 SR

Skuggmästaren kan stjäla offrets röst så att offret under hela varaktigheten förblir alldeles stumt. Den påverkade kan röra sina läppar som vanligt, men inte en ljud glider över dem (givetvis kan offret åstadkomma ljud på andra sätt, exempelvis genom att hoppa på golvet, krossa speglar o s v). Populär munkavle.

13 SÖMN

SABRANSK SKUGGKONST

BERÖRING

FVx1 TIMMAR

Genom att röra vid sitt offer får den sabranske skuggmästaren det att falla in i en djup magisk sömn. Den sovande kan endast väckas med en HELA som övervinner SÖMNens E med sin egen på motståndstabellen. Praktisk besvärjelse när man inte vill döda alla i hela huset, men ändå arbeta ostört. Används med fördel på ouppmärksamma vakter.

19 LEVANDE SKUGGA

SABRANSK SKUGGKONST

FVx1 RUTOR

FVx1 MINUTER

Skuggmästaren kan om ett uppdrag verkar särskilt problematiskt låta sin skugga ta hand om det hela. Skuggan måste vara klart tydlig (minst fackelsken) när den väcks till liv. Skuggan lever sedan sitt eget liv under varaktigheten och om den inte är tillbaka hos sin herre när varaktigheten löper ut, eller om den dödas under uppdraget kommer skuggmästaren i fortsättningen alltid att vara utan skugga (någonting som ibland är straffbart i Chronopia). Skuggan är identisk med sin herre, men den kan dessutom:

1. Röra sig fullständigt ljudlöst.
2. Vara fullständigt viktlös och därför utan problem ta sig förbi de mest halsbrytande hinder.
3. Ta sig igenom nyckelhål, dörrspringor och liknande i form av en mörk 'rök'.
4. Ta halv skada av icke-magiska vapen.
5. Endast bära med sig halva sin STY-kilo.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DRAKVÄGEN

Wongosernas åldermästare, deras förnämsta krigare och magiker, drakmästarna, har skapat drakvägen, en magiskola som ger dess användare oanade fysiska krafter, en förmåga att stundtals upphäva de naturlagar som styr Multiversum. Magiskolan är givetvis endast tillgänglig för wongoser, även om det kan hända att det någonstans fortfarande finns en och annan irrlärig drakmästare som låtit konsten föras vidare till ovärdiga.

4 ORÄDD

DRAKVÄGEN

PERSONLIG

FVx1 MINUTER

Drakmästaren behöver inte slå på Skräcktabellen under besvärjelsens varaktighet. Om någon försöker SKRÄCKSLÅ honom med hjälp av magi avgörs det hela E mot E på motståndstabellen.

5 LUFTENS VINGAR

DRAKVÄGEN

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Drakmästaren låter luftens vingar lyfta honom när han hoppar, klättrar och i det närmaste flyger fram. Han verkar viktlös, en som trotsar Multiversums lagar och hoppar upp till 5+2 meter/E utöver den första horisontellt, och 2+1/E utöver den första vertikalt. En stadsmur eller en vallgrav fylld med kloakbestar är inget problem för honom.

6 DOFTLÖS

DRAKVÄGEN

PERSONLIG

FVx1 MINUTER

Chronopiska stridsdoggar, brutala stridsbestar eller andra elaka vaktdjur med stora, vassa tänder och ypperligt luktsinne är ett stort problem för såväl lönnmördare som drakmästare som skall göra en påhälsning. DOFTLÖS utplånar alla doftspår som drakmästare eventuellt sprider (de är ju som bekant extremt renliga av sig) och gör det omöjligt för något djur att följa hans spår.

6 LUFTSTÖT (F, K)

DRAKVÄGEN

FVx1 RUTOR

OMEDELBAR

Besvärjelsen låter drakmästaren skicka en kraftig stöt av förtätad luft mot en valfri motståndare inom räckvidden. Stöten gör 1T4 i skada per E. Rustningar skyddar som vanligt men LUFTSTÖTen kan inte pareras.

6 STYRKA

DRAKVÄGEN

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Besvärjelsen ger drakmästaren övermänsklig styrka. STY ökar med 2 per effektgrad och kan bli hur hög som helst. Tänk på att drakmästarens förändrade STY också påverkar hans bärförmåga och skadebonus.

8 MOLNVANDRING

DRAKVÄGEN

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Under hela varaktigheten kan drakmästaren tassa fram en knapp decimeter ovanför marken, utan att lämna några som helst spår efter sig, annat än i form av sin doft, vilken ju kan elimineras av DOFTLÖS. Mycket användbar för att ta sig förbi snillrika fällor riggade av gnidna dvärgar eller för att snabbt springa över dammar, vallgravar och kanaler.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

9 DRAKKLOR

DRAKVÄGEN

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Drakmästarens händer blir lätt fjälliga och på dem växer det ut stora klor, lika vassa som välslipade chronosklingor. Klorna används med färdigheten Slagsmål, kan användas för att parera med (BV 9) och gör 1T6+1/E utöver den första (+3 kan om drakmästaren önskar omvandlas till 1T6).

10 TELEKINESI

DRAKVÄGEN

FVx1 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Drakmästaren kan med hjälp av TELEKINESI lyfta och manövrera ett föremål vägande ett kilo genom luften med en hastighet av en meter per stridsrunda. Fungerar utmärkt på nycklar, förgiftade dolkar, bägare med smält bly o s v.

11 DRAKFJÄLL

DRAKVÄGEN

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Drakmästarens hud förhårdnar och förvandlas till fjäll som absorberar 4+1/E utöver den första.

13 DRAKENS TUNGA

DRAKVÄGEN

FVx1 RUTOR

FVx1 MINUTER

Under hela varaktigheten verkar allt som drakmästaren säger fantastiskt övertygande. Han framstår onekligen som en sanningens budbärare och en av det välklingande evangeliets förkunnare. Alla åhörare inom räckvidden rycks med, förlorar fientliga tankar, avbryter pågående aktiviteter och låter sig övertygas.

15 DJINN

DRAKVÄGEN

FVx1 RUTOR

FVx1 MINUTER

Drakmästaren blir ett med luften och låter det blåsa upp en virvelvind, en djinn, som kan göra att saker och ting blir väldigt komplicerade för eventuella motståndare. För varje effektgrad kan någon av DJINNens grundegenskaper (den har från början samma som drakmästaren) höjas med 3.

1. Förflytta sig fritt i luftrummet med en hastighet av 50 rutor per SR om den inte bär på något. Bärförmågan är den normala.
2. Fånga någon i stormens öga. Denne måste övervinna djinnens styrka med sin egen för att ta sig ut.
3. Skapa oreda. Allting – föremål såväl som varelser – måste lyckas med ett motståndsståndsslag mot djinnens STY eller blåsas omkull.
4. Skadas inte av materiella vapen. Magiska vapen gör halv skada.
5. Angripa en motståndare genom att suga in föremål i sig själv och sedan slunga dem mot mål i omgivningen. Räckvidd STY rutor, skada varierar med föremålen. Tänk på att halv skadebonus gäller för kastvapen.

22 DRAKVIND

DRAKVÄGEN

FVx2 RUTOR

FVx1 TIMMAR

När en DRAKVIND blåser genom palatsets kammare faller alla som inte lyckas med ett vanligt motståndsslag in i en djup sömn som, om de inte väcks innan varaktigheten löper ut (kan endast göras med magi), för dem in i döden.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

MAGI OCH VAPEN OCH RUSTNINGAR I CHRONOPIA

I Vapen och Rustningar i Chronopia beskrivs ett mer detaljerat stridssystem för realistiska och spännande strider. Systemet baserar sig på att stridsrundan delas upp i tre handlingstillfällen i vilket stridens aktörer kan utföra olika många handlingar beroende bl. a. på hur hög deras SMI är, vad de bär för vapen och rustningar, hur höga deras färdighetsvärden är m. m. Här beskriver vi bara som kortast hur magi fungerar om man använder det handlingsbaserade stridssystemet.

MAGI OCH HANDLINGAR

Att kasta besvärjelser eller använda föremål tar, precis som nästan allting annat, handlingar i anspråk. I stort sett tar det fortfarande en SR att lägga en besvärjelse, även om det numera är fullt möjligt att en besvärjelse, även om den inte är kvick, börjar verka i samma stridsrunda som den kastas. Detta gör att magi blir bättre än i grundreglerna om man använder stridsreglerna från Vapen och Rustningar i Chronopia. En extremt skicklig magiker får dessutom extra handlingar om han har ett extremt högt FV i den aktuella magiskolan (dessa får givetvis endast användas till att kasta besvärjelser): FV 21+ ger en extra handling, FV 41+ ger ytterligare en extra handling o. s. v.

Kasta en normal besvärjelse: 2 handlingar (1 handling att förbereda, 1 handling att kasta).

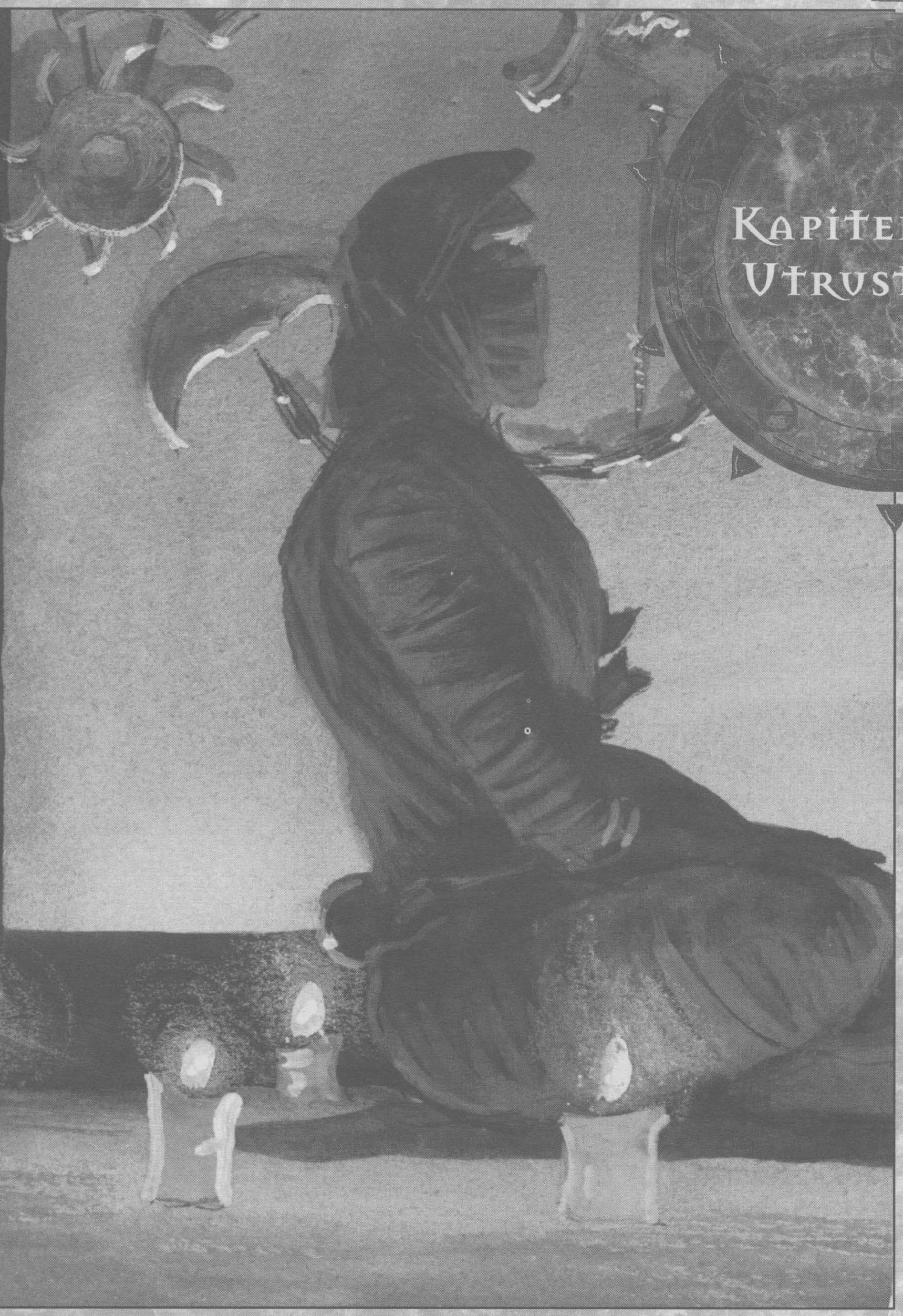
Kasta en kvick besvärjelse: 1 handling (ingen handling att förbereda, 1 handling att kasta).

Kasta en minimagisk besvärjelse: 1 handling (om det är en extremt farlig, annars kan upp till tre minimagiska besvärjelser läggas i samma handling).

Kasta en besvärjelse från ett magiskt pergament: 4 (1 handling att förbereda, 2 handlingar att läsa och 1 handling att kasta).

Använda ett magiskt föremål: 1 handling (ingen handling att förbereda, 1 handling att utlösa besvärjelsen).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Kapitel Nio: Utrustning

En lönnmördare, stadspirat eller skicklig inbrottstjuv behöver en hel del för att överleva, hålla sig flytande och undgå upptäckt i Chronopia. Därför skaffar den vise sig det bästa han kan hitta. Här ges ett urval av vad den öppna marknaden och den undre världen kan erbjuda den köpsugne.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

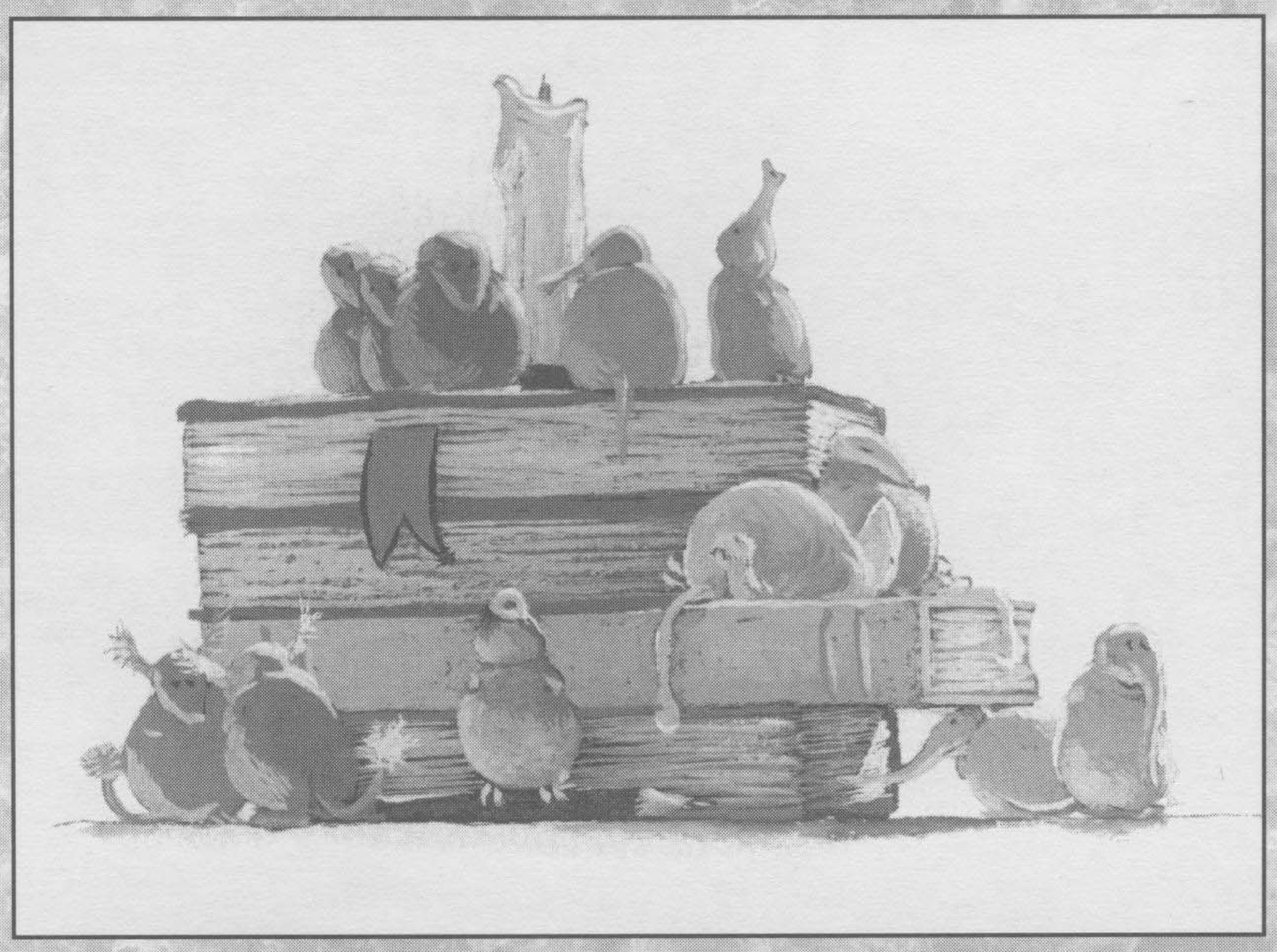
I. KLÄDER

Priserna gäller för föremål av medelmåttig kvalitet, skall man ha den bästa kvalitén av den mest kända hantverkaren från det största, mest glamourösa huset får man tömma penningpungen ytterligare. Ibland kan det skena iväg ända upp till tjugo gånger den angivna kostnaden. Att köpa en träslev behöver inte bli så dyrt, men att köpa en träslev tillverkad i exklusiv design för huset Lysander av den alviske träsnidaren mäster Narius kostar sina modiga…

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
HUCKLE	5	0,2	A, CH
KLÄTTERBÄLTE	200	1,25	D, G, U
KORSETT	65	1	C, F
MARAJIPUTTISK RÖKROCK	125	2	C, R
PANTALONGER	8	0,3	B, CH
STOLTHETSFODRAL (STOLT I LÄDER)	75	0,25	D, F
SABRANSKA KLÄTTERSKOR (+3 PÅ CL)	350	2	D, *
SABRANSKA LINDOR	150	1	B, **
SLITEN TIGGARKÅPA	25	0,5	C, G
SLÖJA	20	0,2	C, R
TURBAN	30	0,5	B, R
WONGOSISK DEMONMASK	250	1	D, W
ÖGONLAPP	4	–	A, H

* = Hos sabranerna
** = Hos sabranerna

Åtkomlighet	Kod
MELEDITH	M
MAGIKERSTADEN	MA
STUBBSTAN	S
WONGOSTAN	W
FINARE KVARTER	F
TEMPELBACKARNA	T
HAMNARNA	H
RÖKSTADEN	R
GRYTAN	G
UNDRE VÄRLDEN	U
HELA CHRONOPIA	CH
EXTREMT VANLIG (FINNS ÖVERALLT)	A
VANLIG	B
OVANLIG (SPECIALISTER)	C
SÄLLSYNT	D
MYCKET SÄLLSYNT	E
FÖRBJUDET ENLIGT KEJSARENS LAG	X

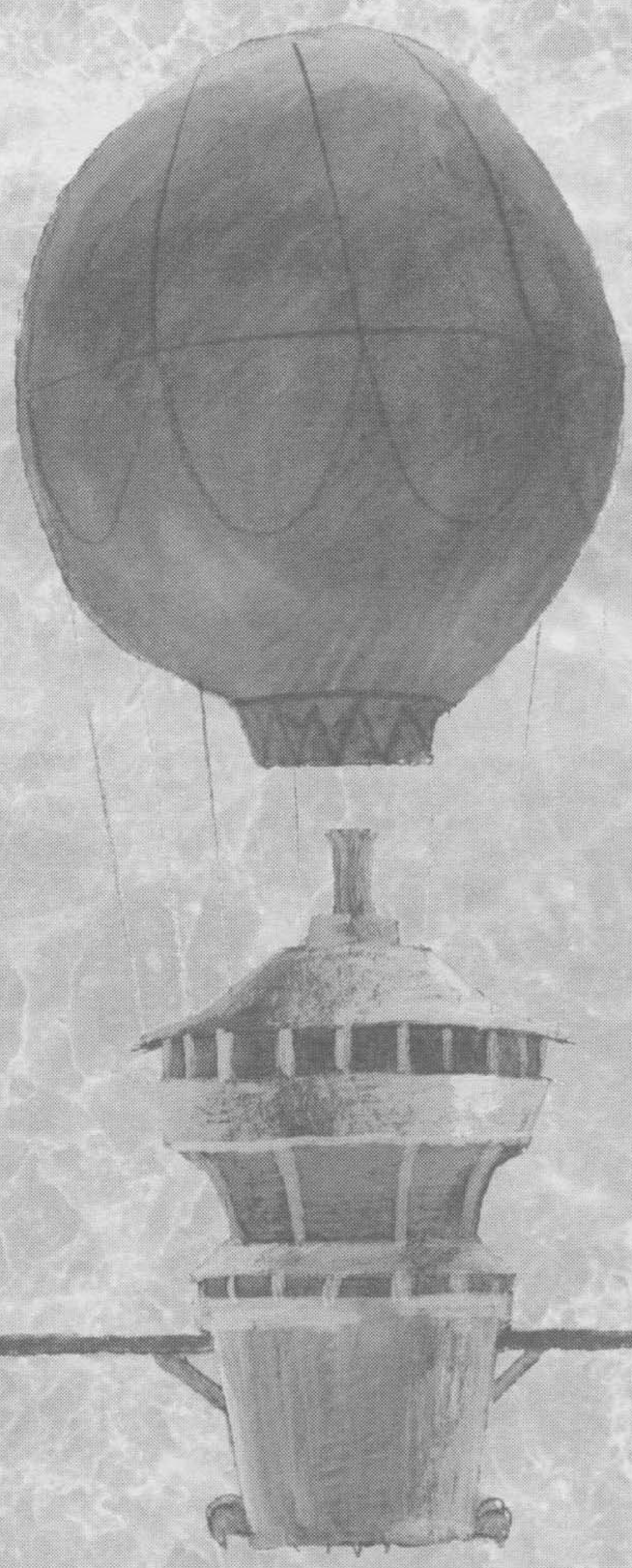


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

2. Farkoster

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
DRAKVINGAR	2.350	7	C, U, *
FALLSKÄRM	1.050	4	C, *
GASBALLONG (LITEN)	1.500	2	C, U, *
STRIDSKANOT	4.100	30	C, H, U

* = Lufthamnarna



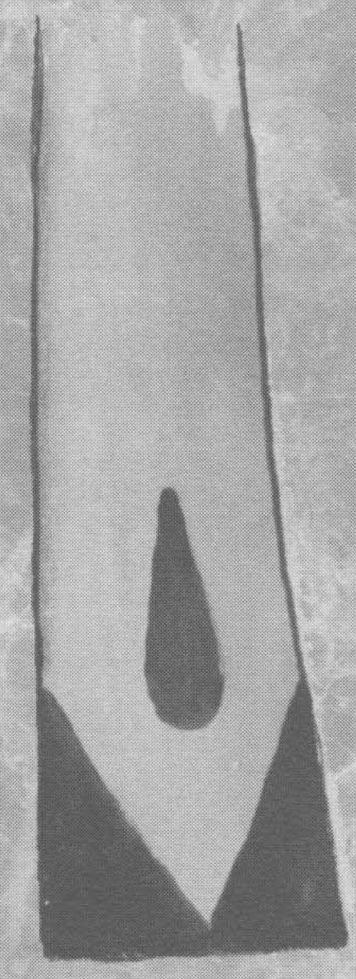
Gasballong (liten)

Drakvingar

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

3. Droger

Namn	Pris	Vikt/dos	Åtkomlighet
JONSKALLE	85	0,1	C, W, H
RIGASH FINGER	550	0,001	D, G, U, X
SORGBLOMSTER	200	0,05	D, M, U
SOTLUNGA	350	0,005	D, S, U, X
SVART LOTUS	450	0,001	C, CH
SÖMNVATTEN	50	0,1	C, CH
TROLLMAGE	350	0,2	D, X
VAKARE	100	0,05	C, CH
VANSINNESDROPPAR	150	0,1	D, CH



Nemesis

JONSKALLE

Drogen ger den olycklige en panisk rädsla för allt i hans närhet. Minsta lilla barn blir en potentiell mördare (vilket de i och för sig är) och den drogade flyr långt, långt bort tills vägarna tar slut och han måste hoppa. Lycklig resa! STY 13, effekten varar i lika många minuter som differensvärdet.

RIGASH FINGER

Ett extremt starkt gift, nästan lika starkt som den svarta lotusen, men det dödar vid hudberöring. Smörjs ofta på böcker, stolar, bord, bestick, glas, sängstolpar, huvudkuddar och underkläder. STY upp till 20.

SORGBLOMSTER

Denna synnerligen obehagliga drog gör den olycklige användaren så deprimerad att den enda utvägen till slut verkar vara självmord (hela processen tar drygt tre dygn). Populär bland fega självmördare som inte vågar ta steget ut, drogen kopplar bort all självbevarelsedrift och döden framstår som ett paradis i jämförelse med den chronopiska vardagen (men för vem gör den inte det?).

SOTLUNGA

Livsfarlig drog som inhaleras i pulverform. När det via andningsvägarna når lungorna självantänder det och det stackars offret brinner upp inifrån (2T6 i skada på totala KP per dos). Populärt skämt i de marajiputtiska piporna. Främlingar bör se upp med vad de röker!

SVART LOTUS

Extremt starkt gift med många användningsområden, i såväl svart tobak som i maträtter och dödliga doser. Intags via sår, mat, dryck eller liknande och resulterar i en fruktansvärt plågsam död. Styrkan varierar, men kan vara så hög som upp till 25. En dos räcker till fem bågpilar.

SOVARE

Det vanligaste chronopiska sömnmedlet, används i utspädd dos av trötta, men oroliga handelsfurstar, i outspädd form av illvilliga konspiratörer med ont uppsåt. STY upp till 20, kan späs. Förekommer i 'oren' form.

TROLLMAGE

Ger användaren ostillbar hunger. Han äter allt (och det betyder allt!) som kommer i hans väg tills magsäcken och han själv spricker, en inte alltför behaglig syn eller upplevelse. STY 12. Ju svagare effekt desto mindre hunger. Intags med mat eller dryck.

VAKARE

Gör att användarens sömnbehov reduceras kraftigt, nämligen till noll. Kraftigt beroendeframkallande.

VANSINNESDROPPAR

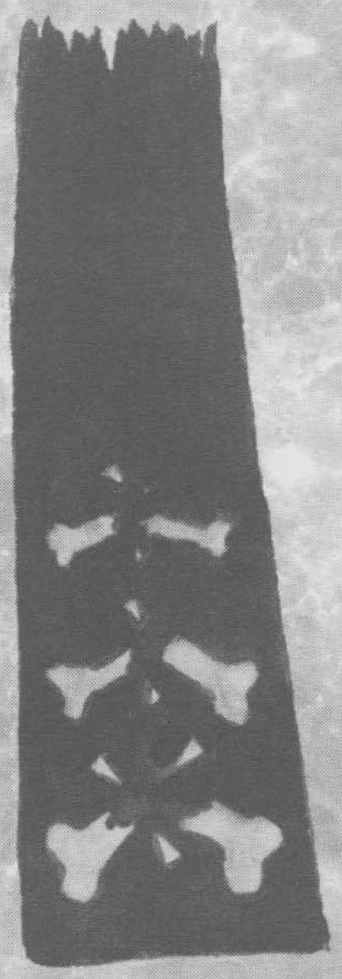
Den olycklige blir fullständigt galen, så galen att han tar för sig saker inte ens den mest dekadenta degasalv skulle kunna tänka sig att befatta sig med. STY 14.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

4. Tjänster

Namn	Pris	Åtkomlighet
BESKYDD	**VAR.**	**CH**
KIDNAPPNING	**VAR.**	**G, U, X**
KONSERVERING (PER STO)	**200**	**D, F**
INDRIVNING	**VAR.**	**G, U, ***
MISSHANDEL	**VAR.**	**CH**
LÖNNMORD	**VAR.**	**G, U, ****
MORDBRAND	**VAR.**	**G, U, X**
STÖLD	**VAR.**	**CH, X,****

* = Klingornas allians
** = De dolda dolkarnas gille



Indrivare

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

5. VARELSER

Namn	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KP	SB
MÖRDARFÅGEL	5	3	8	19	8	12	4	-
RALTIDER	4	2	7	11	7	9	3	-
WOGGIT	5	4	8	9	6	8	6	-

Mördarfågel

MÖRDARFÅGEL

Den wongosiska mördarfågeln är en argsint, mordisk och brutal varelse vars två främsta kvaliteter är dess osvikliga förmåga att överraska och skrämma sina offer, samt den obevekliga precision med vilken den pickar ut sina offers ögon.

FÄRDIGHETER: FLYGA 13, FLYGA LJUDLÖST 17, GÖMMA SIG 12, NÄBB 13 (1T6), UPPTÄCKA FARA 11.

RALTIDER

Raltidern är en liten obehaglig varelse vars hela kropp är täckt med giftiga taggar, taggar som den genom att skjuta rygg kan sprida omkring sig med en sådan kraft att alla inom de närmaste metrarna blir veritable nåldynor. När en raltider gjort sig av med sina taggar (vilket den gör på en attack) dör den omedelbart.

FÄRDIGHETER: BETT 8 (1T4), GÖMMA SIG 13, HOPPA 8, SMYGA 13.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: NÄR RALTIDEN SKJUTER IVÄG SINA TAGGAR TRÄFFAS ALLA INOM EN FEM METERS RADIE AUTOMATISKT AV 1T10 TAGGAR. VARJE TAGG GÖR 1 KP I SKADA OCH HAR 25%-CHANS ATT TRÄNGA IGENOM TUNNARE RUSTNINGAR ELLER TRÄFFA ETT OSKYDDAT OMRÅDE. DE ÄR DESSUTOM FÖRSEDDA MED ETT NERVGIFT STY 17.

Raltider

Woggit

WOGGIT

Woggiten är en liten sävlig varelse med fruktansvärda gaser som föds upp av wongoserna på en diet av kloakvatten och svavel. Den används för att göra obehagliga överraskningsattacker mot Ikkis fiender, något den lämpar sig ypperligt för efter som den klarar sig utan mat och vatten i flera dagar.

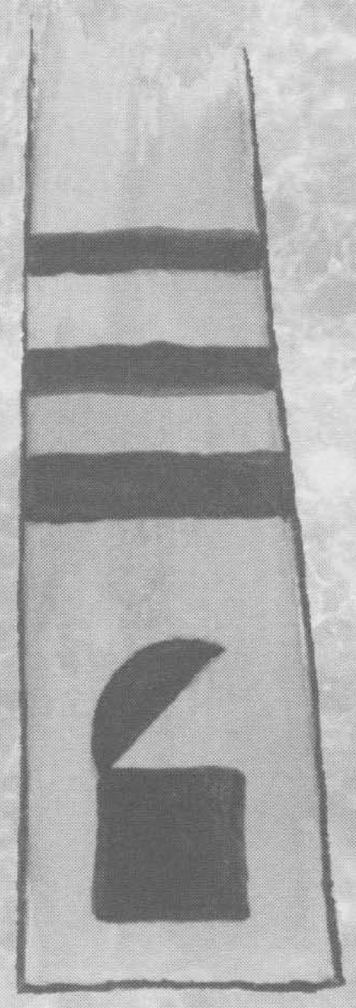
FÄRDIGHETER: GÖMMA SIG 8, SMYGA 12.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: WOGGITEN KAN SLÄPPA UT ETT 2X2 METER STORT GASMOLN MED STY 13 (NERVGIFT). FÖRMÅGAN KAN ANVÄNDAS FYS/2 GÅNGER PER VECKA.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

6. Diverse

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
ANDNINGSRÖR	15	0,25	C, H
EMALJÖGA	50	0,2	D, S, F
FOTANGLAR (10 ST)	45	0,3	B, CH, X
FÅGELBUR	85	1	C, F, W
FÖRTÖJNINGSRING	10	1,5	C, H
HARPUN	150	3	C, H
HOROLOGIUM	2.500	4	D, F, M
KASSUN (DYKARKLOCKA)	3.400	80	D, H, S
KAVEL	13	0,5	B, CH
KEJSARVATTEN (STARK SYRA)	150	0,5	D, MA, U, X
KLÄTTERUTRUSTNING (+3 PÅ CL)	1.250	4	D, U, G, X
MJÄRDE	75	1	C, H
MÄRLOR (10)	10	0,3	C, CH
NÄSDUKSETUI	125	0,25	D, F
PALETT	30	0,3	C, CH
RUNSKALLE (SKYDDSAMULETT)	150	0,5	C, MA, U
SALTKAR	55	0,2	D, F, M, S
SKYLT (MÅLAD)	165	3	A, CH
SLICKSTEN	35	0,5	C, CH
SPÄDBARN	VAR.	VAR.	C, U, G, X
STÄDUTRUSTNING (LÖNNMÖRDARE)	850	5	D, U
SVART TOBAK	500	0,05	C, CH (B, R)
TJÄRA (20 LITER)	45	25	C, CH, (B, H)
TUB (FÖR INDRIVARE)	80	0,3	D, W, U
VINDFLÖJEL	40	1	C, CH
VÄSKA (FÖR TUBER)	350	3	D, W, U



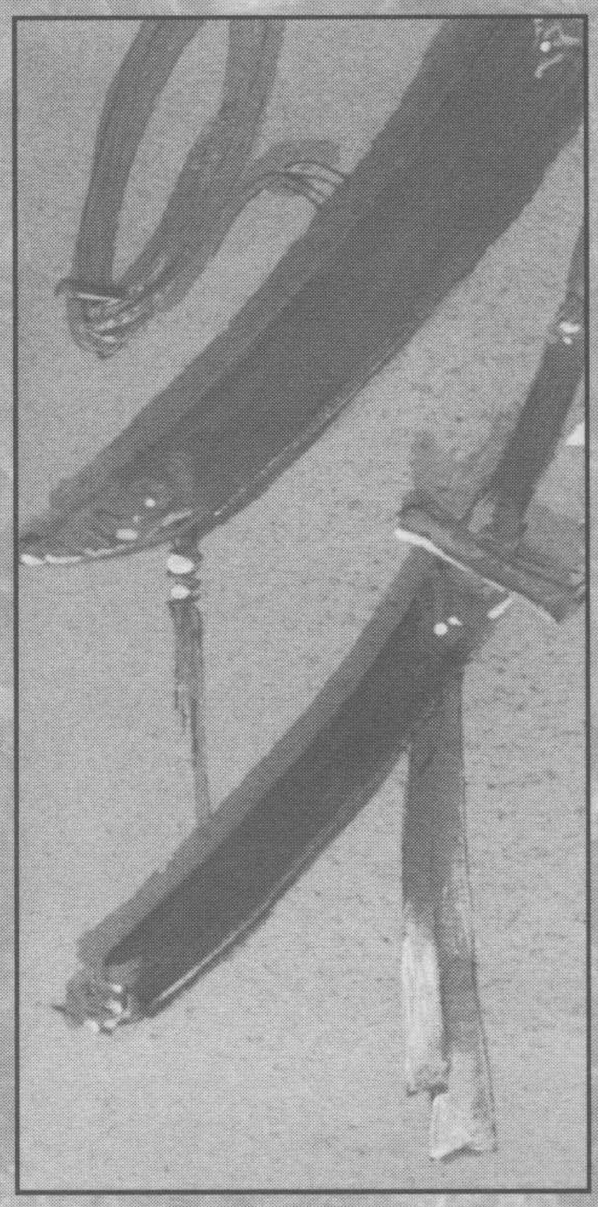
Tiggare

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

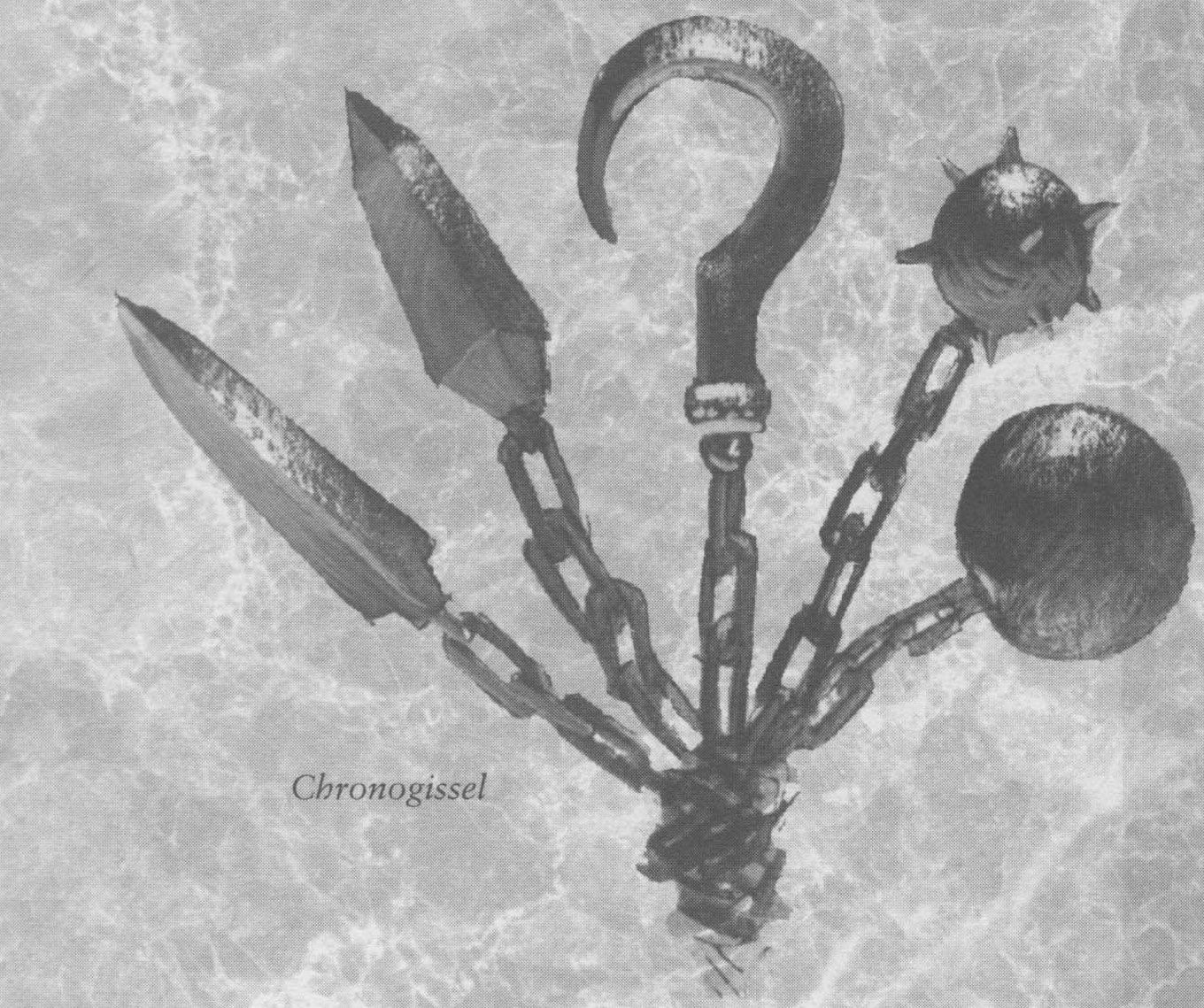
Vapen

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
CHRONOSGISSEL	2T4-1	7	1	2	11	150
DRAKSVANS	2T6	15	1	5	11	175
IGELGISSEL	1T4+2	7	1	2	11	250
M. KROKSABEL	1T10+1	17	0	5,5	15	2.250
SKUGGKLINGA	1T8	9	0	3	15	850
STRYPSNARA	SPEC.	1	0	0,5	7	100
TARLIKKNIV	1T6+1	7	0	2	13	350
TVILLINGGISSEL	1T6+1	7	1	2	11	250

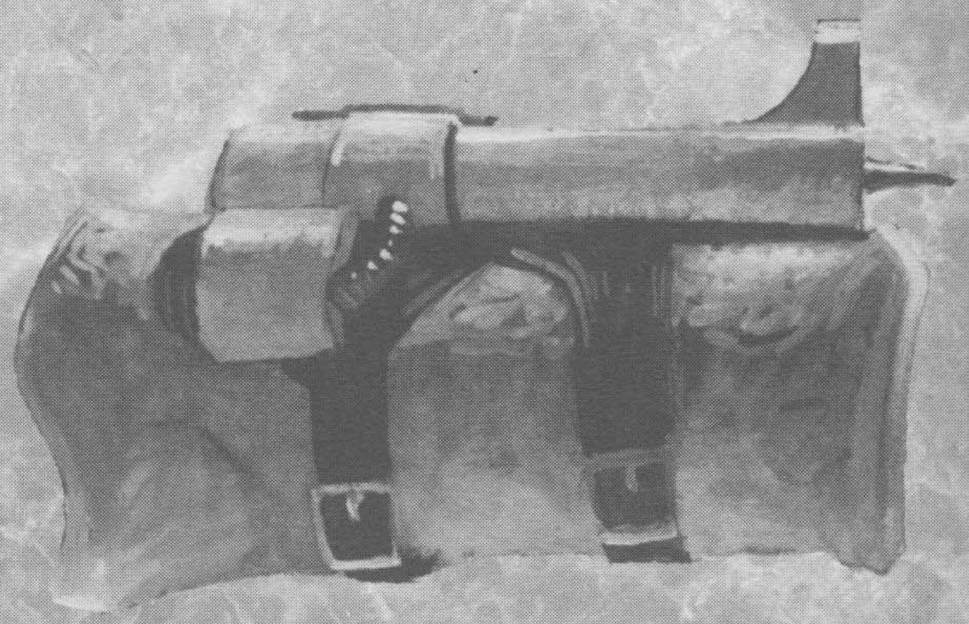
Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt	Pris
PILSLUNGA	1T6	7	50 METER	1	1.500
REPSLUNGA	1T6+1	7	45 METER	2	2.200
SLUNGKLINGA	1T8	7	SMI RUTOR	2	1.500 (X)



Repslunga



Chronogissel



Pilslunga

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kapitel Tio: Kalabalik i Chronopia

Kalabalik i Chronopia är ett actionladdat äventyr fyllt med jakter, försvunna föremål, döda kurirer, likstela hälare, gnidna moguler och hämndlystna drakmästare. Äventyret är konstruerat för 3-6 inte allt för oerfarna rollpersoner, men kan givetvis spelas med helt nya rollpersoner så länge SL minskar motståndet en aning. Platser och SLP är i så stor utsträckning som möjligt hämtade ur kampanjavsnitten i Svärd och svartkonst. Handlingen är förhållandevis rak, d v s större delen av händelserna i äventyret inträffar vare sig rollpersonerna vill eller inte. Som obetydliga pjäser i spelet är det inte mycket de kan göra åt saken.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bakgrund

Ishi-tu-Win, Nishins okränkbare drakmästare går i väntans tider. Snart skall den sista av de nio shintastatyetterna anlända från Brundus och då kommer hans samling att vara fullständig, något som kommer att öka hans makt som drakmästare ofantligt. När den anländer till hamnen med ett av handelsfursten Imbars skepp skickas en grupp indrivare för att hämta den. Hämtandet av den ovärderliga statyetten avlöper väl, men på tillbakavägen blir de överraskade av en grupp Viktlösa som opererar på uppdrag av Belisarius. Belisarius behöver statyetten för att betala av en gammal skuld till Degas och har hyrt de Viktlösa genom en av sina bulvaner, den skäggige banditen Rorsark. Det enda Belisarius nu behöver göra är att få statyetten till en hälare, Loreed, för att han skall kunna värdera statyetten och sedan försöka få den såld till högsta möjliga pris på Tjuvarnas marknad. Här kommer rollpersonerna in. Det är de som för en större summa pengar får i uppdrag av den skäggige banditen Rorsark att föra statyetten till Loreed, vilket inte borde vara allt för svårt. Problemet är bara att det är fler än Ikki (som om det inte vore illa nog), som vill åt statyetten. Degas, Imbar, de Hängivna och flera av Grytans ligor är beredda att gå över lik för att få statyetten i sina händer.

Inledning

När äventyret börjar befinner sig rollpersonerna på en taverna, i en galleria eller på ett torg någonstans i Chronopia, helst i hamnkvarteren, men även Klingornas allians, Arenan, Stubbstan eller magikerstaden passar utmärkt. Oavsett var äventyret tar sin början möter de där den skäggige, oborstade, men ändå respektingivande banditen Rorsark, Belisarius bulvan. Om rollpersonerna är misstänksamma av sig kan du ha låtit Rorsark, eller någon av hans hantlangare kontakta rollpersonerna i förväg för att bestämma en mötesplats, annars kan du låta honom välja dem av en ren slump, något de knappast kommer att tacka sin lyckliga stjärna för när allt är över. Rorsark förklarar för rollpersonerna vad det hela handlar om. De kommer att få ett paket av honom som de skall föra till en hälare vid namn Loreed, som de hittar i Grytan. Enklaste sättet att få tag på honom är att fråga på Tjuvarnas marknad eller, vilket är något mer diskret, ta sig till den nedgångna syltan Enögda geten, fråga efter Guldöga och hälsa från Rorsark själv. För detta obetydliga uppdrag kommer rollpersonerna att lovas ett stort antal klingande, guldglänsande dubloner, precis så många att det finns anledning för dem att ana oråd (det exakta antalet bestämmer du som SL med hänsyn till rollpersonernas ekonomiska situation, om de är i ekonomiskt trångmål kan de inte gärna tacka nej till ett erbjudande som det här). Det är mycket möjligt att rollpersonerna blir misstänksamma (det har man som bekant alltid anledning att vara i Chronopia) och försöker pumpa Rorsark på information. Han berättar gladeligen det som han anser finns att berätta. Han kan till och med tänka sig att berätta att det som finns i paketet är en statyett (rollpersonerna kan ta en titt om de vill), men inte att den stulits från Ikki på uppdrag av hans arbetsgivare. Tackar rollpersonerna ja (vilket de måste göra för att det över huvud taget skall bli något äventyrande av) är det bara för dem att ge sig av.

Mot Grytan

Det finns ett chronopiskt talesätt som lyder: "Det är alltid långt till Grytan." Det stämmer på ett sätt, det är aldrig helt enkelt att ta sig dit, men har man å andra sidan kommit dit kommer man förmodligen aldrig därifrån. Hur rollpersonerna väljer att ta sig till Grytan är helt upp till dem själva, men kuskar, rikshaw, ballonger, sekudatransporter, bärstolar och andra transportmedel för dem inte längre än till Grytans yttersta utkanter (så länge inte föraren lider av svår dödslängtan).

Det viktiga är inte heller hur rollpersonerna tar sig till Grytan (i vagn, ballong, rikshaw o s v.) utan vad som händer under vägen. När rollpersonerna får uppdraget är klappjakten redan i full gång. Hundratals tjuvar, lönnmördare, blodtörstiga hyrsvärd och Ikkis legoknektar är på jakt efter statyetten och snart också rollpersonerna. Ta tillfället i akt och skapa en riktig hetsjakt genom Chronopias trånga gränder, över rangliga broar, nedför branta trappor och backar, genom staket, och över murar. Gör färden till Grytan till någonting extra. Här följer några förslag på händelser som kan inträffa. Tänk på att anpassa motståndet efter rollpersonernas kapacitet. Det är aldrig roligt

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

att bli nedgjord av ett övermäktigt motstånd. Om du har tillgång till Vapen och rustningar i Chronopia så tveka inte att använda tabellerna i kapitlet Strid för att krydda handlingen lite extra.

Till exempel kan du använda dig någon, eller några av följande incidenter:

• Rollpersonerna och deras färdmedel attackeras mitt på gatan av ett gatugäng. Gänget har ingenting som helst med det pågående uppdraget att göra.

• Helt plötsligt blockeras vägen av två vagnar som kör ut framför rollpersonerna och ut ur vagnarna väller hyrsvärd ur Nogaks bröder, vilka hyrts in av huset Degas (se nedan).

• Från ingenstans sveper en trupp av Imbars sekudaryttare (se nedan) ned över rollpersonerna och försöker snärja dem i ett gigantiskt nät samtidigt som de bombarderar dem med projektiler av olika slag.

• En grupp tjuvar attackerar rollpersonerna, men attackeras sedan själva av Nogaks bröder som återigen har hunnit upp rollpersonerna och inte har för avsikt att låta några andra ta åt sig äran för infångandet.

Jägarna

Det pågår en jakt i Chronopia och rollpersonerna är bytet. En gansk hopplös situation kan tyckas och det är väl i stort sett vad det är. För dig som SL kan det dock vara intressant och veta vilka rollpersonerna kommer att vara jagade av och i vilket förhållande de står till varandra, och varför.

Ikki

Att Ikki väldigt gärna vill ha tillbaka statyetten är förståeligt. Den är nämligen tillsammans med de åtta andra statyetterna i shintasekvensen ett av drakmästartraditionens mest mytomspunna och mäktigaste föremål. Statyetterna har inte varit samlade på över tusen år och den senaste ägaren av dem alla var den drakmästare som förde Ikki dit Ikki idag befinner sig, som ohotad härskare över Chronopias organiserade brottslighet. Till Ikkis förfogande står ett otal orchiska legoknektar och brutala troll som inte vill något hellre än att tjäna sin härskare.

Belisarius

Belisarius är de som indirekt gett rollpersonerna uppdraget och gör sitt bästa för att hålla sig utanför jakten för att undvika att blanda sig i det hela mer än nödvändigt. Att man har skapat en viss turbulens genom att stjäla statyetten råder ingen tvekan om, frågan är bara om det var så klokt.

Degas

Degas har via sina informationskanaler fått reda på hur Belisarius avsett att betala tillbaka ett större lån: genom försäljning av statyetten. Därför har man resolut beslutat sig för att själva lägga vantarna på statyetten så att Belisarius får se sig om efter andra betalningsmedel. För det ändamålet har man anställt det fria kompaniet Nogaks bröder (Hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna).

Imbar

Då Imbar lovat Ishi-tu-Win en möjlighet att i lugn och ro studera shintastatyetten för att avgöra huruvida den är äkta eller inte blir han en smula irriterad när han inser att statyetten är försvunnen, stulen! Att han inte kommer att få betalt för något som är försvunnet, vare sig det är han själv eller Ikki som slarvat bort det är han väl medveten om och därför har han satt in sitt brundusiska sekudagarde (Hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna) för att få slut på eländet.

Mogul Romba

Mogul Romba, den mest gnidne, sluge och gemene av de marajiputtiska mogulerna har också hört ryktena om statyetten och har därför snabbt tagit kontakt med alla sina vänner i Grytan, men undviker att aktivt blanda sig i jakten. Det han får veta kommer att visa sig vara guld värt.

Grytan

Grytan är ingen plats för veklingar, inte heller för blåögda, hederliga, lättlurade idioter (det är bara att hoppas att rollpersonerna är ingetdera). Bara att sätta sina fötter på de skitiga kullerstenarna är ett äventyr, ett äventyr som det är långtifrån säkert att man överlever. Som SL står det dig fritt att under rollpersonernas tur i Grytan konfrontera dem med allsköns hemskheter, men tänk på att de förmodligen redan har det ganska hett om öronen, varför det kan vara klokt att spara en smula på det tunga artilleriet, kanske rentav låta några av förföljarna avbryta jakten när rollpersonerna når Grytan (faktum är att ytterst få hyrsvärd har turer till Grytan inskrivna i sina kontrakt och det som inte står i kontraktet görs inte, inte ens av den mest överambitiösa svärdssvingare). Trots det följer här ändå ett mindre antal händelser som du kan använda vid behov.

• Ficktjuvar. Rollpersonerna blir offer för ett gäng ficktjuvar som lyckas sno åt sig statyetten och försvinner nedför gatan. Det gäller att röra på påkarna innan de försvinner utom synhåll!

• Nemesis. En hämnare misstar (?) rollpersonerna för förhärdade våldsverkare och baksluga mördare och beslutar sig för att de skall straffas. Han svingar sig ned från taket och ger sig på dem utan eftertanke.

• Uppgörelse. Rollpersonerna springer rakt in i en uppgörelse mellan två gäng, något som de kanske inte borde ha gjort...

• Domare. En domare röjer upp bland Grytans avskräde. Om rollpersonerna inte passar sig, kanske han får syn på dem.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

• Dubbelgångare. En av rollpersonerna blir förväxlad med någon som gjort någon annan mycket ont. Den sårade anser att det är dags att ta revansch.

Tjuvarnas marknad

Tjuvarnas marknad är tummelplats för Grytans underligaste individer såväl som respektabla köpmän, ädlingar och finare folk av annat slag som försöker göra sig ett kap på någon av de många auktionerna (se Grytan). Att försöka hitta någon här är som att leta efter en nål i en höstack full med ettermyror. För varje person man frågar något lyssnar tio, varav minst hälften snart kommer att få betalt för att berätta det de hört. Frågar rollpersonerna runt tillräckligt länge kommer de att få tag på någon som för en smärre summa välklingande dubloner berättar var man kan få tag på Loreed: på den Enögda geten.

Enögda geten

Enögda geten är en, även med chronopiska mått mätt, synnerligen risig sylta, där allt utom möjligtvis den svarta tobaken och tokgräset är under all kritik. Här hittar man fulingar man inte ens kunnat drömma om (hade man kunnat det hade det garanterat varit mardrömmar). Tatuerade genomruttna banditer med glesa tandrader och ärrad lekamen som sitter och petar sina vildvuxna naglar med bredbladiga knivar större än kortsvärd. Här kan man träffa Guldöga, en av de galnaste banditer som någonsin satt sin fot på Chronopias gator (namnet har han fått för att hans högra öga är utbytt mot en guldklimp). Under de senaste åren har han dock dragit sig tillbaka för att hålla en något lägre profil än tidigare, samtidigt som han jobbar flitigt för Belisarius med att förmedla kontakter. Hälsar rollpersonerna från Rorsark och förklarar sitt ärende ler han och ber dem ta sig något att äta. Om de insisterar på att de vill träffa Loreed fortast möjligt faller han till föga och ber dem att följa med honom.

Loreed

Loreed var länge en av Grytans främsta hälare. Nu för tiden är han bara död, men ingalunda begraven. När rollpersonerna tillsammans med Guldöga anländer till Loreeds hem släpps de in av hans tjänare och i samma ögonblick som de stiger innanför dörren fylls huset med mogul Rombas bahadurer.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Romba, som är en god vän till Guldöga, har via sina källor lyckats få reda på vem rollpersonerna skulle bege sig till för att avyttra statyetten (ingenstans färdas rykten så snabbt som i Chronopia). Motståndet är övermäktigt, och är rollpersonerna så dumma att de försöker kämpa istället för att helt enkelt lämna ifrån sig statyetten blir de slagna till golvet innan de förstår vad som har hänt och blir liggandes där tills mogulen själv träder in, tar statyetten, lämnar scenen tillsammans med Guldöga och större delen av sina bahadurer och säger åt de kvarvarande att göra sig av med rollpersonerna på ett snyggt sätt.

Räddare i nöden?

När rollpersonerna just skall bli avrättade, eller omhändertagna som mogul Romba själv uttryckte det hela, dyker en oväntad räddning upp på platsen: Ikki! Ett dussin orcher och troll under ledning av tigergeneral Nori buntar ihop bahadurerna och förklarar stillsamt för rollpersonerna att nu är de deras fångar och återvänder sedan hemåt, mot wongostaden och Jadeborgen.

De andra

Ikki och mogul Romba var som bekant inte de enda som ville åt rollpersonerna och statyetten utan också Degas, Imbar och de Hängivna var på jakt efter dem. För att krydda äventyret lite extra kan du låta några av dem dyka upp under färden till wongostaden.

Drakens vrede

I Jadeborgen (beskrivs i kapitlet Ikki – den trehövdade draken) är stämningen allt annat än god och rollpersonerna förs fängslade inför Ishi-tu-Win i hans tronsal där han sakta men säkert förklarar för dem vilka usla, misslyckade, ovärdiga, bortgjorda svin de är. Något som tar en dryg halvtimme i kraftfulla metaforer, bilder, liknelser och aforismer. När uppläxningen är avslutad ger han dem ett ultimatum: Hämta tillbaka statyetten från mogul Rombas palats eller dö! Om rollpersonerna tvekar, eller verkar fundera på att tacka ja utan att egentligen slutföra uppdraget klargör han livfullt för dem vad som kommer att hända med dem, deras vänner, deras föräldrar, syskon och älskade om de inte gör som han säger. Trots situationen är han dessutom hela tiden mycket artig men döljer sina hotelser medvetet dåligt (Tleevliig mmooor tu hal. Miicket syyynd om hoon skulle gaa söndel?). Tackar rollpersonerna ja så släpps de, men de kommer att vara skuggade under återstoden av uppdraget.

Att göra rätt?

Rökstaden är, precis som Grytan, inte någon direkt ofarlig plats att vistas på, särskilt om man har svårt att hålla tungan eller ögonen i styr. Det enda rollpersonerna behöver göra är alltså att ta sig in i palatset, hämta statyetten, vilken står i den svarta salen (rum 19, palatset beskrivs i kapitlet Grytan), och sedan återvända helskinnade till wongostaden, något som är allt annat än en lätt uppgift. Hur rollpersonerna går tillväga är naturligtvis helt och hållet upp till dem, men du kan ju göra ditt bästa för att avstyra eventuella självmordsattacker.

Avslutning

Om rollpersonerna lyckas komma åt statyetten har de skaffat sig en dödsfiende: mogul Romba. Återlämnar de den till Ikki har de skaffat sig en mäktig bundsförvant inför framtida äventyr (skötte de sig riktigt bra kanske de rent av får anställning som problemlösare). Belisarius kommer naturligtvis att undra vart statyetten har tagit vägen, en fråga som i första hand skall besvaras av Rorsak, i andra hand av rollpersonerna. Den förstnämnde kanske dessutom förtjänar ett besök av rollpersonerna, och vart tog Guldöga vägen? Befann han sig i palatset när rollpersonerna dök upp för att stjäla statyetten? Många frågor kvarstår, många problem återstår att lösa och många dödliga konflikter hotar att blossa upp i rollpersonernas närhet inom en inte alltför avlägsen framtid.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SLP

Rorsak

Rorsak är en skäggig bandit i sina bästa år som för tillfället åtnjuter inkomsterna från ett mycket fördelaktigt kontrakt han knutit med ett av Belisarius underhus och som ger honom oförskämt väl betalt. Han spenderar större delen av sin tid i den Södra hamnens skummare kvarter och bor på en skuta i Skeppstaden.

STY	14	SMI	14	KAR	10
STO	15	INT	13	KP	14
FYS	12	PSY	11	SB	+1

Ålder: 36 år Svärdshand: Höger

Viktiga färdigheter: Dolk 16, Hoppa 12, Huggare 14, Klättra 11, Lyssna 15, Köpslå 14, Muta 17, Sjökunnighet 19, Sköld 13, Undre världen 13, Värdera 15.

Guldöga

Guldöga är sliten efter alla år på Grytans gator, allt slitande och släpande. "Tro inte att tjuvlivet är någon dans på rosor", brukar han själv alltid säga till den som frågar. Nu är han nedgången och tillbakadragen, men tjänar fortfarande en god hacka på att vara informatör åt bland annat den marajiputtiske mogulen Romba. Hans dagar är dock räknade på grund av en smygande lungröta.

STY	12	SMI	13	KAR	13
STO	12	INT	16	KP	10
FYS	9	PSY	14	SB	±0

Ålder: 52 år Svärdshand: Vänster

Viktiga färdigheter: Dansa 8, Dolk 16, Hoppa 13, Klättra 12, Lyssna 13, Chronosklinga 18, Köpslå 15, Muta 17, Sköld 13, Smyga 9, Undre världen 23, Värdera 17, Övertala 17.

Speciell utrustning: Chronosklinga, guldöga värt ett par tusen dubloner.

Bahadur

Den gode mogul Rombas palats vaktas av trogna bahadurer – stolta, högresta, tokgräsrökande marajiputtiska krigare med hat och mord i blicken. De finns överallt och lämnar aldrig nåd, eftersom de kämpar för sin mogul och sin gud.

STY	15	SMI	12	KAR	13
STO	17	INT	13	KP	16
FYS	14	PSY	11	SB	+1T2

Ålder: 56 år Svärdshand: Vänster

Viktiga färdigheter: Dolk 13, Hoppa 12, Klättra 11, Kunskap om religion 10, Lyssna 15, Kroksabel 15, Muta 10, Övertala 17 (i övrigt som Hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna).

Speciell utrustning: Marajiputtisk kroksabel, turban, vida byxor och ett synnerligen eldfängt temperament.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SVÄRD & SVARTKONST

Du säger alltså att du är ett fullfjädrat skuggyngel och vet allt som är värt att veta om den beslöjade sidan av Chronopia. Jaha, du känner dessutom till världens skummaste undre värld som din egen ficka? Nå, då är det väl ingen idé att besöka rökstaden och grytan för att få höra lite skrönor om Ikki, den wongosiska maffian? Hoppsan, en smärre lucka på en sådär ett par sju kvadratmil i den aldrig sinande kunskapskällan... Nej det är inget att skämmas för, tag min knotiga hand så skall jag lära dig att skilja Nemesis, de sabranska skuggmästarna, carnifexerna, de brutala stryparna, de svävande viktlösa och de ärrade gravplundrarna från de harmlösa skuggorna...

AVENTYRSSPEL®

TARGET GAMES

INNEHÅLLER BLAND ANNAT

12 NYA YRKEN	GRYTAN & RÖKSTADEN	NY RAS: MARAJIPUTT
NYA FÄRDIGHETER	NATTENS BARN	LAG, RÄTT OCH DOMARNA
NYA VAPEN	IKKI - DEN WONGOSISKA MAFFIAN	SABRANSK SKUGGKONST
NYA DROGER	RÖDA SNARAN	WONGOSISK DRAKVÄG

ISBN 91-7898-398-3

001-1905

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB