Drakar & Demoner™

KRIGARHANDBOK

NYA YRKEN
AVANCERAD STRID
NYA FÄRDIGHETER
SVÄRDSSKOLOR
VAPEN
SAMT MYCKET MER!

INNE-
HÅLLER
ÄVENTYR!

VAPEN & RUSTNINGAR I CHRONOPIA

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KONCEPT
Michael Stenmark

KONSTRUKTION
Johan Sjöberg

OMSLAG
Stefan Thunberg

ILLUSTRATIONER
Adrian Smith
Jamie Sims

KARTOR
David Hanson

ORIGINAL
Jonas Mases
Marcus Thorell

REDIGERING
Rickard Zerpe

BIDRAG
Henrik Strandberg
Nils Gulliksson
Stefan Thulin
Hannes Kristoferson
Yesim Belgic
Patric Backlund
Cees Kwadijk
MAG Magia
Stefan Ljungqvist

CHRONOPIA
Bill King
Michael Stenmark
Nils Gulliksson
Henrik Strandberg

PROJEKTLEDNING
Stefan Ljungqvist

INNEHÅLL

1. ATT SKAPA EN KRIGARE SID 2

2. FÖRMÅGOR OCH FÄRDIGHETER SID 13

3. STRID SID 17

4. STRID I CHRONOPIA SID 20

5. KRITISKA TRÄFFAR SID 26

6. SVÄRDSKOLOR SID 31

7. ARENAN SID 35

8. VAPEN SID 57

9. UTRUSTNING SID 68

10. ÄVENTYRET SVARTA NÄTTER SID 77

COPYRIGHT © 1996 TARGET GAMES
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kapitel Ett: Hur du skapar en krigare

Här i stan är det så fullt med svärdsvingande galningar att det är svårt att hålla reda på dem alla, även för mig. Det finns Cerianska Ulvar, Slaghökar, Ökenriddare, Dödsdansare, Tunnelkrigare, Huvudjägare och Pirater som om inte detta vore nog fullkomligt dräller det av arbetslösa Hyrsvärd kring klingornas allians, fullt upptagna med att göra livet surt för de få vanliga innevånarne staden Chronopia har. Det låter inte så tokigt? Du vill bli en av dem? Visst! Varsågod! Det är bara att välja och vraka, men säg inte att jag inte varnade dig...

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Det här är inte helt nya regler för hur du skapar en krigare. Du använder fortfarande grundreglerna för att skapa din krigare. Här presenteras dock regelförslag, nya och bättre särskilda förmågor, nya krigaryrken och nya raser som ger dig större möjligheter än tidigare när du skapar en krigare. Naturligtvis är allt detta bara förslag. Det är du själv som avgör vilka av de nya reglerna du vill använda.

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoäng används på samma sätt som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer - krigare, veteran eller hjälte.

Krigaren är en helt vanlig innevånare i Chronopia. Han har förmodligen aldrig upplevt några halsbrytande äventyr och definitivt inte utfört några hjältedåd.

Veteranen är en erfaren och skicklig krigare. En av de bästa på det han gör. Han har upplevt storslagna äventyr och förutom ett rykte som skicklig svärdsvingare också skaffat sig både vänner och fiender så väl i hamnkvarteren som i lufthamnarna och Meledith. Han har kort sagt varit med förr.

Hjälten är inte som alla andra. Han har upplevt och överlevt äventyr som vida övergår den vanlige krigarens vildaste fantasier. Han har sett platser som andra inte ens kan drömma om, men det är ändå inte säkert att han någonsin har lämnat Chronopia. Gudarna håller ett öga på honom och om hundra år kommer han med största säkerhet att vara en del av legenderna.

Ras

Du bestämmer själv vilken ras du skall vara, precis som i grundreglerna. Här presenteras tre nya raser: Lartracier, mulvaker och sabraner.

LARTRACIER

Lartracier är ett högrest och stolt folk från de nordliga vidderna som nästan är lika högresta och stolta som högländarna. I sina hemtrakter är de kända för sin goda disciplin, sin obrottsliga lojalitet mot klanfursten och för sin skicklighet i strid. I Chronopia är de mest kända som de förnämliga krigare som utgör Svarta Gardet. Det händer att latracier kommer till Chronopia annat än för att ansluta sig till Svarta Gardet, men det är mycket ovanligt.

MULVAK

En mulvak är en liten, upprättgående, ödleliknande varelse, med stort huvud och en liten, smal svans. Sin blygsamma storlek till trots är de både starka och orädda. Somliga påstår att de är en demonras, skapade för ett liv som tjänare som av okänd anledning kommit till Chronopia. Var de än härstammar ifrån så har de i alla fall ett medfött behov att tjäna en herre.

En mulvak är alltid "präglad" till en herre som den vill och måste lyda utan förbehåll. Om en mulvak förlorar sin herre präglas den automatiskt till den första person som befaller den att göra något.

En mulvak är fullständigt orädd och behöver därför aldrig slå på skräcktabellen, inte ens under påverkan av magi.

En herrelös Mulvak blir lätt otroligt förvirrad, ledsen och handlar oftast oerhört irrationellt.

SABRAN

Sabranerna är ett stolt ökenfolk som härstammar från de ändlösa ökenvidderna öster om Chronopia. De har solbränd hy, kraftigt markerade drag och tjockt mörkt hår som de döljer under sina färgglada svepningar av yppersta siden. De är kända för sin uppriktighet, de säger vad de tänker vilket inte alltid är helt hälsosamt och för sina finurliga gasvapen.

En sabran kan överleva i tre dagar utan mat eller vatten utan att bli märkbart påverkad, varken fysiskt eller psykiskt. Efter tredje dagen försämras deras hälsa i samma takt som en vanlig människas.

Ålder

Ålder fungerar precis som i grundreglerna.

Kön

Kön fungerar precis som i grundreglerna. I Chronopia är det inte alls ovanligt med kvinnliga krigare, tvärtom.

Grundegenskaper

	Krigare	Veteran	Hjälte
BAKGRUNDSPOÄNG	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	3

Ras	BP	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
LARTRACIER	30	+2	+3	+1	-	-	-	1
MULVAK	0	-2	+1	+3	-	-	-2	3-5 (4)
SABRAN	20	-	+2	-	-	+2	-	9-19 (14)

Grundegenskaper fungerar precis som i grund reglerna.

Kroppspoäng

Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna.

Skadebonus

Skadebonus beräknas på samma sätt som i grundreglerna.

Förflyttning

Förflyttning beräknas precis som i grundreglerna.

Syn och hörsel

Att kunna se och höra är en förutsättning för att överleva i Chronopia. 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 god hörsel och god syn får sammanlagt +2 i Upptäcka fara.

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

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

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

*Modifikation till CL i avståndsvapen, Upp-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

täcka fara och Finna dolda ting
**Modifikation till CL i Upptäcka fara och Lyssna

HANDLINGAR

I de nya, mer detaljerade stridsreglerna är varje SR indelad i tre handlingstillfällen. Rollpersonen kan agera vid varje handlingstillfälle om han har tillräckligt många handlingar. Vanliga rollpersoner har två handlingar och kan agera vid första och andra handlingstillfället.

Varelser med SMI över 18 får en extra handling. Lätta vapen ger också en extra handling. Klarar man STY-kravet med 10 eller mer får man också en extra handling.

YRKEN

Yrke fungerar nästan på samma sätt som i grundreglerna, med ett undantag. Det som är nytt, förutom alla nya och spännande yrken, är Startutrustning. Vid varje yrke anges ett mindre antal föremål som varje utövare av det yrket automatiskt får (det kostar alltså ingenting extra för din rollperson), av den enkla anledningen att de inte skulle kunna klara sig utan den. Du kommer också att märka att många av yrkena är extremt smala och kanske bara tillgängliga för en viss ras (ex. Ceriansk ulv), en utvald minoritet (ex. Smidesmästare) eller en viss grupp (ex. Slaghök). Om du upplever begränsningarna som en hämmande faktor är det ingenting som hindrar att du använder Slaghöken som mall när du skapar en medlem av ett annat gäng, eller använder den Cerianska ulven för att skapa en annan typ av alvkrigare.

Alla krigaryrken som beskrivs här har, förutom den yrkesförmåga som beskrivs vid varje yrke, en initiativbonus på +3.

CERIANSK ULV

Du är en av de främsta krigarna i huset Cerias och i mångas ögon också en av Chronopias främsta krigare. De cerianska ulvarna är kanske mest kända för sin formidabla skicklighet med två svärd. Du tillhör en utvald elit som handplockats ur de egna leden vid födseln och som från barnsben genomgått stenhård träning i husets egna svärdsskolor där du formats till en hängiven mästare i dödandets sköna konst. Du har lärt dig dansa den cerianska svärdsdansen, se den bakomliggande skönheten i stridskonsten och betrakta krig som någonting vackert, välkommet och oerhört underhållande, snarare än något hemskt och oönskat. Svärdet, konsten (krigandet) och döden för Cerias fiender har blivit dina honnörsord och nåd en lyx du har lärt dig att undvara.

Ulvarna används i alla möjliga sammanhang. Där huset Cerias finns finns även du. Klädda i rött och grått, och med ert emblem i form av ett ulvhuvud med röda ögon framför Cerias svärd på röd bakgrund på tabarden, försvarar ni husets ära. Du undviker helst att umgås med folk utanför det egna huset. När du syns på Chronopias gator tillsammans med dina ulvbröder, brukar folk dra sig undan, rädda för att hamna i vägen för er beryktade vrede.

Endast alver kan bli cerianska ulvar.

YRKESFÖRMÅGA

Den cerianska ulvens yrkesförmåga är den osvikliga precision han har uppnått efter år av träning med avståndsvapen. Han har alltid +5 i CL med alla avståndsvapen.

YRKESFÄRDIGHETER

- AVVÄPNA
- DRA VAPEN
- HANTVERK (1)
- TVÅ VAPEN
- VAPENFÄRDIGHETER (4)
- CERIANSK SVÄRDSDANS (STRIDSKONST)
- EN VAFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

En ceriansk ulv har alltid två cerianska klingor av ypperlig kvalitet (+1 i skada, +3 i BV), vars parerstång är försedd med ett ulvhuvud med röda halvädelstenar till ögon. Dessutom har de en cerianskt armslunga eller ett handarmborst och en medaljong i form av ulvarnas vapen runt halsen.

• De Cerianska ulvarnas nuvarande ledare lord Lialin, eller Bestarnas härförare som han också kallas, sägs vara ättling i rakt nedstigande led till de upphöjda dimalverna. Något som inte direkt bidrar till att minska den respekt hans mannar har för honom.

• Slutprovet för adepterna som ofta skämtsamt kallas vargungar, är att möta en av ulvarnas vapenmästare eller själve lord Lialin i en duell. Om adepten är värdig att bli en ulv står denne kvar striden ut eller besegrar mästaren, annars faller hans huvud obarmhärtigt till marken och förs till samlingarna i Skallarnas sal.

DÖDSDANSARE

Du är som en av de dödsinvigda, i folkmun kallade dödsdansare, medlem i ett brödraskap, en exklusiv klubb, skapad av furst Lysander för de gladiatorer som vid Arenan överlevt minst fyrtio dueller eller gladiatorspel och under dessa bragt åtminstone ett hundratal motståndare om livet. Du har mött allt tänkbart motstånd och överlevt. Du har stått öga mot öga med frakiska bergslejon, vargflockar, Hängivna, hamnskiftare och illvilliga magiker och inte en enda gång har du förlorat.

Livet på Arenan har gjort dig både cynisk och desillusionerad, men det är ingenting som hindrar att du dyrkas som en hjälte av folket och betraktas som en förebild av stadens många unga. Du har alldeles säkert en mindre skara hängivna supportrar som dyker upp på Arenan varje kväll du skall kämpa. De skulle göra vad som helst för att få träffa dig, prata med dig och ta på dig. En situation som du vet att utnyttja maximalt.

Det faktum att du som dödsdansare har uppnått din höga status gör att du har en helt annan frihet än de övriga gladiatorerna och den enda plikt du har att uppfylla är att slåss på Arenan, annars är du lika fri som vilken annan chronopisk medborgare som helst.

En dödsdansare kan vara av vilken ras och från vilket samhällsskikt som helst. Det enda som krävs är en vansinnig skicklighet med vapen och en osviklig förmåga att finna din fiendes svaga punkter och förgöra honom oavsett vem eller vad han är.

YRKESFÖRMÅGA

Dödsdansaren har +7 på initiativslaget i dueller man mot man och +5 på initiativslaget i alla andra stridssituationer. Dessutom har han en synnerligen hängiven supporterskara (exakt storlek avgörs av SL) som han kan använda som budbärare, spioner, tjänare och lönnmördare.

YRKESFÄRDIGHETER

- AVVÄPNA
- DRA VAPEN
- STRIDSKONSTER (EN VALFRI)
- TVÅ VAPEN
- VAPENFÄRDIGHETER (5)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

Dödsdansaren har alltid förstklassiga vapen och förstklassig rustning (väljes efter tycke och smak). Han har också en nyckel till Dödsdansarnas sal och om han har blivit friköpt av furst Lysander även en liten svit i något av tornen på Arenan.

• Furst Lysander försöker i största möjliga mån att friköpa dödsdansarna från deras gladiatoragenturer, något som inte alltid lyckas. Vem vill sälja en höna som värper guldägg?

• Djupt under Arenan har furst Lysander låtit bygga Dödsdansarnas sal, en enorm festsal där brödraskapet träffas några gånger om året för att hålla gästabud. Salen är inredd helt i svart och vitt och väggarna täcks efterhand med mosaiker föreställande scener ur Arenans och brödraskapets historia. Dessa mosaiker görs ständigt om, gamla försvinner och nya tillkommer så att alla levande medlemmar av brödraskapet finns avbildade. Alla dödsdansare har en egen stol vid något av långborden och egen nyckel till sidodörren.

• Trots att dödsdansarna allihop tillhör samma brödraskara finns det dem inom sällskapet som inte är de såtaste av vänner. Många av dem har mött varandra på arenan en eller ett flertal gånger och många har varandra att tacka för ärr, avhuggna lemmar och utstuckna ögon. Därför är borsplaceringen alltid gjord så att ärkefiender hålls skilda från varandra.

• Den mest kände och kanske främste dödsdansaren genom tiderna, Boridus Stålöga, överlevde 451 dueller på Arenan. Bland annat slogs

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

han tre gånger mot Agasur innan han, föga hjälteaktigt, avled av förstoppning. Han har fått en gata, Boridusparaden, uppkallad efter sig och man har också låtit resa en staty över honom.

HEDERSVAKT

Dvärgarna är visserligen lojala mot kejsaren, men något större förtroende för att den chronopiska stadsvakten skall kunna förstå deras samhälle och därigenom upprätthålla ordningen hyser de inte. Därför skapades hedersvakten, Stubbstans egen stadsvakt, för att garantera Chronopias dvärgiska medborgares trygghet och säkerhet. Att ingå i hedersvakten betraktas av Stubbstans innevånare, som vilket namnet också antyder, något mycket hedersamt och du bemöts därför alltid med stor respekt, var du än kommer i Stubbstan.

Som hedersvakt arbetar du ofta och mycket, inte bara genom att patrullera Stubbstans gator och bevaka de dvärgiska adelsmännens kvarter, utan också genom att utföra rent detektivarbete, även utanför Stubbstans murar, för att komma åt dvärgarnas fiender. Du följer alltid den hederskodex du har svurit dig till som hedersvakt: att aldrig svika Stubbstan och dess konung och att alltid bekämpa dvärgarnas fiender i vilken skepnad de än må uppträda. Du håller dig alltid inom lagens råmärken och låter dig aldrig blandas in i skumraskaffärer. Att försöka muta en hedersvakt är som att dansa med ett troll. Man blir trampad på tårna och det hårt, många gånger så hårt att man aldrig kan gå igen.

Du bär en lätt rustning med en kraftig axelplåt som enda skydd på överkroppen. Axelplåten bär alltid dvärgkonungens emblem inneslutet i det kejserliga. Ditt vapen är hedersyxan (se "Vapen och rustningar").

Endast dvärgar kan bli hedersvakter.

YRKESFÖRMÅGA

En hedersvakt har förmågan att under strid ignorera den smärta som hans skador vållar honom. Detta innebär att en hedersvakt aldrig får sänkt CL i några färdigheter p. g. a. skador som tillfogats honom under den pågående striden (gamla skador räknas alltså). Dessutom kan han med ett lyckat FYS-slag ignorera träffar som gör två eller lägre i skada (efter det att rustningens abs räknats bort).

YRKESFÄRDIGHETER

- Avväpna
- Dra vapen
- Hantera fällor
- Hantverk (1)
- Låsdyrkning
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En hedersvakt bär alltid sin hedersyxa och sin axelplåt. Han har också en skäggkam instucken i bältet.

• Mer än en gång har det hänt att en patrull ur hedersvakten gjort tillslag i de andra stadsdelarna, något som inte alltid ses med blida ögon av den kejserliga stadsvakten. Om de själva fick bestämma skulle de kräva att dvärgarna aldrig fick lämna sin stadsdel. Intressekonflikter kan lätt uppstå och det är inte sällan som direkta konfrontationer hänger i luften när hedersvakt och stadsvakt möts utanför stubbstaden.

Men de är väl medvetna om det kejserliga dekretet 112: "Det är för varje medlem av den kejserliga stadsvakten strängeligen förbjudet att bära hand på någon medlem av annat vaktgarde. Straffet för en sådan överträdelse är döden."

• Varje gång hedersvakten utför uppdrag av något slag utanför sitt eget territorium lämnar de en skäggkam på platsen för att visa att de varit där. Ärlighet varar längst och kan dessutom reta gallfeber på vissa.

• Anledningen till att hedersvakten endast bär en axelplåt är att de vill hedra Doran Djärve, en stor dvärgkrigare och hedersvaktens förste befälhavare. Han gav nämligen sin ena axelplåt till kejsaren under en av de bataljer som förde kejsaren till sin idag orubbliga maktposition då denne hade fått sin rustning förstörd. Dvärgkonungen överlevde, men Doran dog, träffad av en förgiftad pil i axeln.

Hedersvakten har stått högt i kejsarens gunst alltsedan denna händelse.

HUVUDJÄGARE

Ditt liv har varit en enda lång jakt. En jakt på efterlysta, oskyldiga såväl som brottslingar. När det sätts ett pris på ett huvud är du alltid snar att ge dig efter den olycklige och med hjälp av en osviklig instinkt och en blodhunds luktsinne spåra honom och föra honom, död eller levande till den som utfärdade kontraktet.

I Chronopia rör du dig vant mellan de olika samhällsskikten. Hög som låg, alla är de tvungna att hålla sig väl med dig. Om er vänskap bara är tillräckligt god kanske du tackar nej till ett kontrakt på deras huvuden. De vet inte hur fel de har. Visserligen är lojalitet ett måste, men bara mot den som betalar mest och erbjuder det bästa skyddet. Din kappa vänder sig alltid efter vinden och du anser att idealism endast är till för folk med en stark dödslängtan. Istället gör du ditt bästa för att slita ihop en god livförsäkring i form av fribrev och pengar, i hopp om att någon gång kunna dra dig tillbaka och lämna dödandet som för dig har blivit ett sätt att leva snarare än ett yrke, och slå dig till ro.

Individer från alla raser och samhällsskikt kan bli huvudjägare, men är man inte en god svärdsman och har talrika kontakter blir man sällan särskilt långlivad.

YRKESFÖRMÅGA

Huvudjägaren måste alltid vara på sin vakt. Aldrig kan han känna sig riktigt säker på att han är utom fara. Detta har under åren gjort att han har utvecklat ett slags sjätte sinne som

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

nästan aldrig sviker honom. Så fort en fara av något slag hotar honom känner han det på sig, antingen som en ilning längs ryggraden eller bara som en oförklarlig känsla av att något är i görningen. Han kan inte avgöra vad det är, eller varifrån faran hotar, bara att någonting är allvarligt fel. Detta innebär i spelmässiga termer att huvudjägarens CL i Upptäcka fara aldrig kan bli lägre än 15.

YRKESFÄRDIGHETER

- Avväpna
- Dra vapen
- Förfalskning eller Hasardspel
- Muta
- Skådespeleri
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Ett valfritt handvapen och ett valfritt avståndsvapen. En huvudjägare bär alltid med sig ett antal mycket viktiga dokument, exempelvis efterlysningar, kontrakt och lejdebrev utfärdade av handelshus, alvhus, gäng eller staden Chronopias kejserliga stadsvakt. Han har också alltid en kejserligt fullmakt som ger honom tillåtelse att utöva sitt yrke i staden.

• Livet för huvudjägaren slutar ofta med att han själv blir bytet istället för jägaren och faller offer för en annan huvudjägare. Ofta på grund av att han under sin karriär trampat på alltför många ömma tår. Något att tänka på åtminstone två gånger innan man skriver på ett kontrakt.

• För att bli huvudjägare måste man ansöka om en kejserlig fullmakt vid Chronopias administrativa byrå, kontoret för människojakt. Normalt beviljas ansökningarna utan några som helst problem och fullmakten utfärdas ibland så snabbt som inom ett halvår (den chronopiska byråkratin är inte bättre än någon annan). Ibland kan det dock uppstå problem, exempelvis om den sökande har något otalt med någon som har tillräckligt många tjänstemän på sin lönelista. Det går visserligen att arbeta som huvudjägare utan fullmakt, men det är olagligt (straffet är oftast döden) och oerhört svårt att få jobb (det är nämligen också belagt med dödsstraff att anlita en huvudjägare utan fullmakt).

• Kontrakten kan vara "öppna", dvs den förste bäste som finner den eftersökte och lyckas föra denne till den som utfärdat kontraktet (levande eller död beroende vad som speceficerats i kontraktet) får ut den föreskrivna belöningen.

Kontrakten kan också vara "slutna". Det betyder att det inte finns något kontrakt upphängt i varenda gathörn utan att en eller flera huvudjägare exklusivt fått ett kontrakt i sin hand. Detta sker ofta när man inte vill att den jagade skall vara förbered på vad som sker.

Hyrsvärd

Som hyrsvärd tillhör du en av de största yrkesgrupperna i hela Chronopia: folk som tar betalt för att kämpa för en annan sak en sin egen och aldrig kämpar längre än vad folk har råd att betala för. Du kan vara livvakt, stadsvakt, legoknekt, latrintömmare, utkastare, lagervakt, problemlösare eller privatlärare åt någon lättlurad handelsman. Du spenderar en stor del av din lediga tid med att ströva runt i kvarteren kring Klingornas Allians och Arenan. Alltid med ett nytt kontrakt i åtanke.

I många år har du hoppat från anställning till anställning och aldrig stannat speciellt länge hos någon arbetsgivare. Under de åren har du lärt dig många saker och bland dem det kanske viktigaste av allt: I Chronopia får man ingenting gratis, utom möjligtvis döden, och den kommer ofta förr än man anar det.

YRKESFÖRMÅGA

Hyrsvärdets yrkesförmåga är att han har ett antal (1T6) mycket goda vänner i området kring Klingornas Allians (se Hyrsvärdets handbok i Spelledarskärmen för närmare information). Dessa ställer upp för honom i alla tänkbara situationer och gör sitt bästa för att hjälpa honom att hålla sig gömd eller göra upp med eventuella antagonister. Vännerna utformas lämpligen i samråd med SL.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Hantverk (1)
- Muta
- Tala främmande språk (1)
- Två vapen
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Hyrsvärdets startutrustning är ett valfritt vapen, vapenfett och ett dokument som visar att han är medlem i Klingornas Allians och har betalat medlemsavgiften för det närmaste året. Kan hända är han dessutom medlem i något av de fria kompanierna.

• Hyrsvärd är av det kejserliga dekretet 4432 anmodade att bära sitt svärd synligt i skida och alltid bära sin heraldiska vimpel synligt. Detta är för att alla skall kunna känna igen dem och för att det inte skall uppstå onödiga konflikter.

• Det finns ett talesätt som lyder: "Alla i Chronopia har någonting att sälja, oftast får man ett svärd på köpet." Det syftar dels på det stora antalet hyrsvärd i staden och dels på det faktum att även minsta gatunge eller flicksnärta alltid är beväpnad, åtminstone med en dolk.

Krigarmunk

Du tillhör någon av de otaliga religiösa ordnar som ligger på Tempelbacken och är en av din ordens främsta krigare. Under många år har du tränats i ordens hemliga stridskonster under övervakning av templets stormästare som storligen glatts åt dina stora framsteg.

Din mentalitet är till stor del beroende av vilken orden du tillhör. Vissa av ordnarna är extremt aggressiva och förespråkar anfall som bästa försvar. De ligger ofta i hemliga krig med de andra ordnarna (exempelvis Bachra, klodemonens brödraskap och Tagraorden) för att underkasta dem sin lära och för att utvidga sitt territorium (huspriserna är höga på Tempelbacken). Andra ordnar är mer livsbejakande och använder sina kunskaper endast i självförsvarssyfte (exempelvis Vita molnets bröder och Oloves tempelsystrar). Oftast går större delen av din dag åt till att sköta de dagliga göromålen i templet (om du inte tillhör en extremt krigisk orden där noviserna utför allt arbete och krigarmunkarna i princip inte ägnar sig åt någonting annat än mycket hård träning). Vissa ordnar använder sina krigarmunkar som spioner, agenter, infiltratörer och lönnmördare.

Din klädedräkt bestäms också helt av vilken orden du tillhör. är du en av Vita molnets brödrer bär du vit tunika och rakar ditt huvud och är du medlem av Gotharorden bär du en lång svart kåpa med röd huva och ett halsband av djurtänder.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

I princip kan alla raser bli krigarmunkar, men många av ordnarna har restriktioner vad det gäller intagandet av nya adepter och förbjuder vanligen såväl troll som orcher, gobliner och drakoniter.

YRKESFÖRMÅGA

Krigarmunkarna lär sig alla att behärska både sitt yttre och sitt inre. Därför är de i extremt god balans såväl psykiskt som fysiskt. Deras psykiska stabilitet gör att de aldrig drabbas av panik och alltid har -5 på slag på Skräcktabellen. De får också +5 vid motståndsslag mot besvärjelser.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen eller Målning
- Drogkunskap eller Giftkunskap eller Örtkunskap
- Kulturkännedom
- Kunskap om religion (1)
- Lärdomsfärdigheter (2) eller Hantera fällor och Låsdyrkning
- Stridskonst (1)
- Vapenfärdigheter (2) eller två valfria färdigheter
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

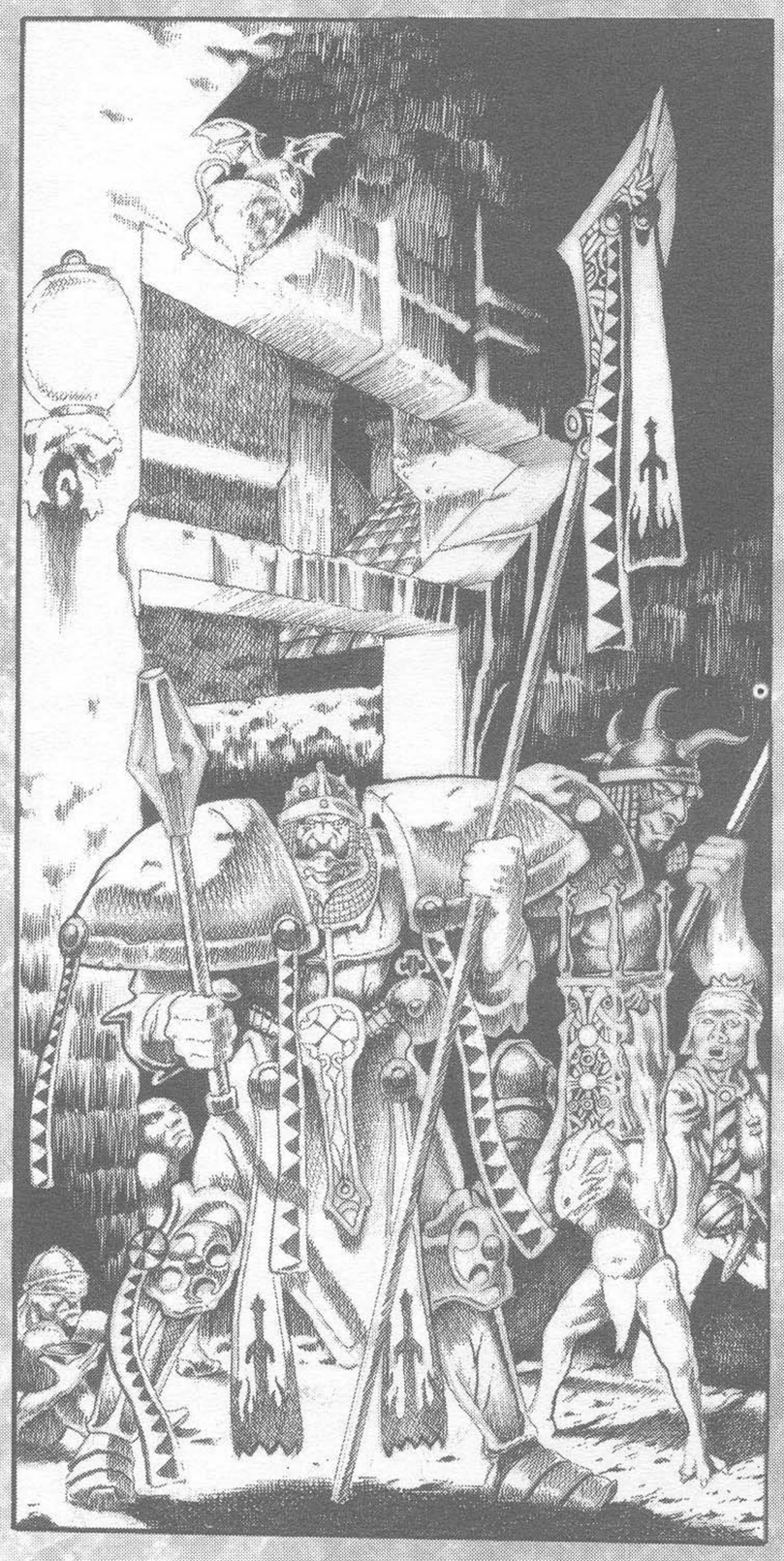
En krigarmunks utrustning ser mycket olika ut beroende på vilken orden han tillhör, men de har alla det gemensamt att de bär med sig sin ordens heliga urkund och ordenssigillet. Oftast har en munk många skrifter och heliga föremål. SL får skapa en färgstark startutrustning som passar till respektive orden.

• Det sker att Tempelbacken blir ett veritabelt slagfält då heliga processioner eller möten urartar och de otaliga kyrkorna och heliga ordnarna drabbar samman i större bataljer i det ständigt pågående heliga trätandet. Senast något sådant inträffade var för mindre än 50 år sedan då krigarmunkar och paladiner från ett hundratal ordnar drabbade samman i vad som har kommit att kallas Latraviska drabbningen. När kvällen kom låg tusentals skadade och dödade längs tempelbackarnas slingrande gator och heliga torg.

• En av de snabbast växande religiösa rörelserna på Tempelbacken är Kalkus Heliga Krigare. De är extremt militanta och förbjuder all form av umgänge mellan ordensmedlemmar och andra varelser annat än i krigiskt syfte. Många av templen runt omkring har börjat oroa sig för vad som kommer att hända när ordens förberedelser för Sannsynens krig har avslutats. Rykten florerar om att det planeras en gemensam attack mot orden.

Ordenskrigare

Du är en ordenskrigare, en högländsk paladin knuten till någon av de högländska krigarordnarna. Uppväxt och fostrad i ett ordenstempel har du nu lämnat de högländska slätterna för att förkunna din gud Bathomets budskap för omvärlden, vare sig den vill lyssna eller inte. Vill den inte lyssna har du alltid ditt hederssvärd att övertala den med.



Du bor troligen i någon av de högländska borgar som finns i Chronopia och bedriver därifrån, tillsammans med dina ordensbröder och konverterade noviser, en intensiv mission. Mycket ofta ger ni er av upp på Tempelbackarna för att rensa upp eller tvångsrekrytera noviser.

Vissa kallar dig fanatiker, men själv ser du dig som en lojal tjänare, trogen din gud till sista andetaget. Om någon förolämpar Bathomet i din närvaro har han förbrutit sig mot din orden och Bathomet och måste straffas där efter, antingen genom döden eller omvändelse.

• Endast högländare kan bli ordenskrigare.

YRKESFÖRMÅGA

Ordenskrigaren behöver aldrig slå något färdighetsslag för Rida. Han lyckas alltid med de manövrer han företar sig så länge SL anser dem vara inom en rimlig gräns. För en ordenskrigare är det inget som helst problem att svinga sitt hederssvärd från hästryggen samtidigt som han i full galopp hoppar över fem argsinta orcher som blockerar hans väg.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Hantera fällor
- Hantverk (1)
- Heraldik (högländsk)
- Kunskap om religion (1)
- Orientering
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En ordenskrigare bär alltid ett hederssvärd och rider på en ståtlig högländsk stridshäst. På sin rustning och sina vapen har han heraldiska vimplar som visar vilken orden han tillhör.

• De hängivna har sedan en generation tillbaka ryckt fram mot högländarnas riken och ett grymt krig rasar runt högländerna. Därför betraktas de hängivna som arvfiender av alla högländare. Ordensriddarna skonar aldrig en hängiven om tillfälle ges att ta strid med dessa.

• Den största av de högländska krigarordnarna i Chronopia är furst Beowulfs Himmelska eldens orden. Man har låtit uppföra en magnifik borg som, där den ligger på en av bergssidorna, verkar nästan lika ointaglig som Evighetspalatset. Dess tinnar och torn tävlar endast mot lufthamnarna och alvtornen, och murarna sägs vara dubbelt så tjocka som Chronopias stadsmur.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SABRANSK ÖKENRIDDARE

Du kommer från de stora Sabranska ökenvidderna, men har valt att byta sanddynerna, oasernas palmer och de pallisadomgärdade ökenstäderna mot myllret och gyttret på Chronopias gator. Därhemma tillhörde du den stridande överklassen och hade mycket stora priviligier, privilegier som du gör allt för att försöka upprätthålla även i Chronopia. Storstadens innevånare verkar ha svårt att inse din överlägsenhet, även om de blir betydligt spakare så fort du spänner ögonen i dem ordentligt, och deras arrogans och dekadenta leverne, som du i början uppfattade enbart som irriterande, har gradvis förmörkat ditt sinne och gjort dig mer cynisk och självsvåldig än någonsin tidigare.

Dina färgglada, luftiga kläder, synnerligen uppseendeväckande utseende och den aura av mystik och magi som står kring din person gör att folk tittar både en och två gånger när du passerar dem på gatan, något som både smickrar och irriterar dig. Att vara uppseendeväckande är tyvärr inte alltid lika med att väcka respekt, särskilt inte i Chronopia.

Sabranska handelshus med säte i Chronopia håller sig ofta med ökenriddare som eskort eller livvakt och du har mer än en gång eskorterat någon av de väldiga handelskaravanerna genom ogästvänliga trakter.

Endast sabraner kan bli sabranska ökenriddare.

YRKESFÖRMÅGA

Den sabranske ökenriddaren är välbekant med den sabranska mystiken i alla dess former. Han får därför välja en magiskola som extra yrkesfärdighet. FV får från början vara högst 10. De är också mästare i hypnosens konst och får därför gratis FV 10 i Hypnotisera som för dem betraktas som en primär färdighet.

YRKESFÄRDIGHETER

- DRA VAPEN
- GIFTKUNSKAP
- HANTVERK (1)
- KUNSKAP OM GAS/SKJUTVAPEN
- SABRANS VÄG (VAPENKONST)
- VAPENFÄRDIGHETER (3)
- ÖVERLEVNAD
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

En sabransk ökenriddare får ett valfritt sabranskt närstridsvapen, ett valfritt skjutvapen och två sabranska gasbomber. Han får också en sabransk rustning för ökenbruk och, om han är magikunnig, givetvis en formelsamling.

- Den dräkt som många sabraner bär under sin vanliga klädnad eller rustning är en sinnrik konstruktion som sammlar upp all fukt som kroppen avger och renar den. Den renade vätskan sammlas upp i små behållare. På så sätt kan en Sabran förlänga sin vistelse i miljöer utan vatten under långa perioder.
- Sabranerna kallas ibland för "de glödande ögonens folk". Detta beroende på att de när de hypnotiserar använder sig av en gnutta magi, precis så mycket som krävs för att det skall blinka till i ögonen. Deras ögon glöder till både när de hypnotiserar och när de spänner blicken i folk. Vissa anser att deras ögon glöder p.g.a att de är demoner, andra för att de tror att de är gudar.
- Sabranska hjälmar är oftast konstruerade för att kunna utrustas med filter mot sandstorm och rök. Dessa filter är sinrika konstruktioner som skyddar hjälmbäraren mot att inandas dålig luft, rök eller gas. Filtren måste bytas ut efter en tids användning. Annars förbrukas deras renande förmåga och de börjar släppa in det som inte skall gå igenom dess filtersystem.

SLAGHÖK

Du är en slaghök, en av Hökarnas absolut främsta gängkrigare. Inom gänget är du respekterad och många av unghökarna ser upp till dig. För de andra gängen är du en fiende, en respekterad men dödlig fiende. Att hemföra din skalp skulle kunna bli ett genombrott i 'karriären' för en medlem av i stort sett vilket gäng som helst och medveten om det väntar du dig alltid det värsta. Förmodligen är du dessutom efterlyst för ett antal brott av stadsvakten.

Dina dagar spenderar du med att tjäna gänget: inbrott, häleri, rån, mord, hot, inkrävning av skulder, mordbränder och träning av duvungar och unghökar i salarna under Chronopias gator.

Du är tuff och stryktålig. Blir du någon gång rädd, vilket ytterst sällan inträffar, låter du det inte skina igenom, utan biter ihop och låter rädslan övergå i raseri.

Åren på gatan och närheten till våldet har gjort att du förlorat respekten för livet. Ett liv är inte längre någonting värdefullt för dig (om det nu någon gång har varit det). Ett liv är någonting som kan köpas eller säljas för pengar och som kan avslutas avsevärt mycket snabbare än det påbörjades. Och det gäller inte bara andras liv, utan även ditt eget. Kanske är det just därför du har nått så långt som du har gjort. Kanske är det det som har gjort dig till den iskalla, dödsföraktande rovfågel du är.

Alla raser kan bli slaghökar.

YRKESFÖRMÅGA

Slaghöken är en van flanör på Chronopias gator och känner gängets område som sin egen ficka, och kan därför aldrig gå vilse så länge han befinner sig inom det. Dessutom är han överlägsen de flesta i att utnyttja de ovanligheter som en strid på Chronopias gator har att erbjuda, vilket ger honom +5 på initiativslag i samband med gatustrid.

YRKESFÄRDIGHETER

- AKROBATIK
- DRA VAPEN
- HASARDSPEL
- HERALDIK (GATUGÄNG)
- LÅSDYRKNING
- UNDRE VÄRLDEN
- VAPENFÄRDIGHETER (3)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

Du har den sedvanliga hökutstyrseln, med läderväst och höktatuering, samt en piska, ett lätt handvapen och ett avståndsvapen. En hök tatueras in på den som upptagits som fullvärdig medlem av gänget.

- Hökarna använder ofta krigsmålning, dels för att lättare kunna identifiera varandra och dels för att sätta skräck i sina motståndare. Gängledare har mörkblå streck vertikalt över båda ögonen, spejare har tre vertikala streck formade som en solfjäder under varje öga och gängkrigarna har ett horisontellt svart streck under varje öga och ett vertikalt på näsan.
- Hökarnas favoritvapen är piskan. Var och varannan av hökarna bär en piska i bältet eller lindat runt överkroppen. Det är ett vapen som ingjuter fruktan hos motståndare. Så kallade orkpsikor hör till de piskor som hökarna favoriserar på grund av de hemska skador de kan åstakomma. Hökarnas vapenmästare är veritabla mästare på att använda piska.
- För att visa sina meriter använder sig hökarna av olikfärgade fjädrar som sys fast på läderväsken. En röd fjäder med svarta fält visar hur många man besegrat i strid, en svart fjäder visar att man har dödat någon, om fjädrarna läggs över varandra räknas varje som fem. En vit fjäder visar att man har varit dödligt sårad och överlevt.

SMIDESMÄSTARE

Du är en smidesmästare, en av de främsta vapensmederna och samtidigt en av de mest fruktade krigarna i hela Chronopia. Du och dina dvärg- och människobröder framkallar skräck i varje armés led när ni stormar fram, svingandes era gigantiska tvåhandshammare över huvudet som om de inte vore tyngre än kortsvärd.

När du inte kämpar för dvärgakungens ära dväljs du i din smedja bland gasugnar och magiska ärsor och smider ypperliga vapen (bl. a. smids alla hedersyxor av smidesmästare). Om du någon gång lämnar underjorden lämnar du inte gärna Stubbstan, utan strövar hellre omkring i bekanta kvarter än rusar åstad för att leta efter nya sensationsbetonade upplevelser.

Normalt är du ganska saktmodig. Inte heller stressar du någonsin utan du håller dig fullständigt lugn och om någon, mot all förmodan, skul-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

le börja gå dig på nerverna ryter du till ordentligt. Lyssnar de inte är du inte den som lägger fingrarna emellan. Att störa en smidesmästares lugn och ro kan bli betydligt farligare än att väcka en björn som sover.

Endast dvärgar och människor födda i Chronopia kan bli smidesmästare.

YRKESFÖRMÅGA

Smidesmästaren kan, om han vill, arbeta upp ett kontrollerat bärsärkaraseri (tar 1 SR), som sedan varar så länge han själv önskar (dock längst till det att striden är över). Förmågan fungerar som färdigheten Bärsärkagång, med undantaget att en smidesmästare får - men sällan väljer att - parera motståndarnas attacker. Dessutom utgör han under bärsärkens inverkan en så skräckinjagande syn att alla hans motståndare får -2 i CL på sina attacker och parader. Han får också +3 i STY och gratis FV10 i Smide som betraktas som en primär färdighet för honom.

YRKESFÄRDIGHETER

- Hantverk (2)
- Kulturkännedom
- Låsdyrkning
- Räkning
- Smide
- Tvåhandshammare
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En smidesmästare har ett hem och en smedja i Stubbstan. Dessutom bär han alltid med sig sin tvåhandshammare (+3 i skada och BV) och sitt förkläde av härdat läder, vilket är den enda rustning han använder.

• Ett par gånger varje år föds det någonstans i Chronopia ett människobarn som är av stjärnorna förutbestämt att bli en smidesmästare. Detta barn slits obarmhärtigt ur föräldrarnas händer av hedersvakten och förs till någon av smidesmästarnas smedjor under Stubbstan där det får växa upp i smidesmästarnas gemenskap. Det lär sig tidigt smideskonstens innersta hemligheter och lär sig att svinga smidesmästarnas tvåhandshammare.

• Smidesmästarens tvåhandshammare smids av honom själv och den smidesmästare som varit hans lärare under hans uppväxttid. Själva arbetet tar hundra dagar och under den tiden är smidesmästaren och hans lärare totalt isolerade från omvärlden. Det enda som existerar i deras värld är smedjan och hammaren. Om en smidesmästare förlorar sin hammare måste han söka upp sin lärare och tillsammans med honom smida en ny. En smidesmästare utan hammare tvingas lämna gemenskapen och leva utanför Stubbstan.

Stadspirat

Som stadspirat förtjänar du ditt levebröd på att ägna dig åt diverse oegentligheter i Chronopias otaliga hamnar och på akvedukterna. Du ägnar dig åt häleri och smuggling av droger, gasvapen och nekrologi. Leende befriar du rika köpmän från deras betungande ansvar för de värdefulla laster av kryddor, silver, guld, tyger och ädla stenar som kommer med deras fartyg från Kannibalöarna, Solnedgångens öar och Svartkamsbergen. Kanske tillhör du någon av de många piratligor som härjar i hamnarna.

Du frekventerar flitigt de otaliga sjabbiga syltorna i hamnkvarteren för att knyta kontakter och umgås med likasinnade. Där finns ruskprickar, bedragare, sjöbusar och allsköns slödder från världens alla hörn, alla med en lika intressant som häpnadsväckande historia att berätta.

För dig är pengar den utan tvekan viktigaste drivkraften. Visserligen skulle det vara roligt att segla på de tio världshaven som de legendariska piraterna Borgus Blåöga och Lille Lothar, men kommersen i Chronopia är oslagbar. Må vara att många fartyg är välbevakade, men lika många ägs av snåla handelshus som inte anser sig ha råd att betala för beskydd. Det är som att spela taboor utan att kunna förlora.

Myten om att ärlighet varar längst har du för länge sedan genomskådat och lämnat bakom dig i rännstenen i något av de sämre hamnkvarteren.

Alla raser kan bli stadspirater.

YRKESFÖRMÅGA

Stadspiratens yrkesförmåga är hans fantastiska balanssinne. Förutom att han aldrig kan bli sjösjuk kan han, så länge han befinner sig på en båt av något slag, utföra synnerligen halsbrytande akrobatiska konststycken: fäktas med en motståndare samtidigt som han balanserar på relingen, svinga sig i bommar och åka rutschkana på segel. SL ger den gode piraten lämpliga bonusar i de rätta stunderna.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Knopar
- Navigation
- Simma
- Sjökunnighet
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En stadspirat startar med en liten och snabb båt (exempelvis en fryvisk kasell), en karta över hamnen och ett litet gömställe någonstans i hamnkvarteren eller kloakerna. Tre valfria tatueringar ingår i startutrustningen.

• De olika alvhusen finansierar ett antal piratligor som de använder för att slå till mot varandras och mindre konkurrenters handelsfartyg och på det sättet dryga ut inkomsterna från handeln. Det största av piratgängen är Hajarna. De leds av den gamle piraten Gor som enligt ryktet skall ha seglat tillsammans med Borgus Blåöga under sin ungdom. Hajarna har ett par hundra medlemmar och känns igen på sina fenbeprydda axelplåtar och sina smycken av hajtänder.

• Ryktet säger att den legendariske piraten Borgus Blåögas skepp "Kråkkungen" skall ligga någonstans på botten av Chronopias hamninlopp. Då och då dyker det på den svarta marknaden upp föremål som sägs ha tillhört den enorma skatt som sjönk med skeppet. Enligt det kejserliga ediktet 1543 är det förbjudet att dyka efter skatter innanför Svarta tornet och oturligt nog är det där "Kråkkungen" skall ligga.

Svartgardist

Du är Latracias och din stams stolthet: en svartgardist. Privilegiet att få tillhöra Chronopias kejsares främsta krigare har du erhållit genom att vara en av de skickligaste unga krigarna i hela Latracia. Din tjänstgöring vid Evighetspalatset har varit allt du någonsin kunnat drömma om och mer därtill. Den lyx du åtnjuter i Chronopia är större än vad någonsin den mäktigaste klanhövding kan uppbringa.

Din lojalitet mot kejsaren är ofattbart stor. Det finns ingenting i världen som skulle kunna få dig att göra honom orätt, genom att inte lyda hans dekret. Istället utför du alltid dina order till punkt och pricka och lämnar ingen nåd. Ibland måste också de oskyldiga dö.

Den respekt du möter på Chronopias gator, när du iklädd din kolsvarta rustning är ute på uppdrag, är enorm. Det finns ingen, och det vet du, ingen som vill hamna i trångmål med Svarta Gardet. Att bråka med dig är att bråka med kejsaren och att bråka med kejsaren är att skriva under sin egen dödsdom. Något som folk gör förvånansvärt ofta nuförtiden, men tyvärr ofta

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

utan att förstå det. De skulle nog må bättre av att läsa den kejserliga lagen lite mer noggrannt.

Endast latracier kan bli svartgardister.

YRKESFÖRMÅGA

Svartgardistens yrkesförmåga är att han från början får ett nekrologiskt föremål av något slag (veteraner 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 svartgardist oprovocerat och de har alltid, tack vare sin stora ryktbarhet, +5 i CL på övertala.

YRKESFÄRDIGHETER

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

STARTUTRUSTNING

En svartgardist bär alltid sin svarta rustning och sina vapen (se bl. a. yrkesförmågan) när han vistas på Chronopias gator. Runt sin vänstra fotled har han en tjock ring av en okänd metall (den används för identifikation av svartgardisterna).

Kejsarens emblem bärs av alla svatgardister tatuerat över hela ryggtavlan.

• Den kodex svartgardisternas svär att följa, när de invigs som fullvärdiga medlemmar i Svarta Gardet, lyder som följer: "Kejsarens lag är min lag och min lag är mitt hjärta. Jag svär att alltid följa mitt hjärta och om jag någon gång misslyckas skall mitt hjärta sluta slå och jag skall dö för min egen hand."

• De flesta av svartgardisterna kommer aldrig in i Evighetspalatset, utan spenderar all sin lediga tid i de Svarta salarna i berget Silvertopps fot. Där lever de i en lyx värdig de förnämsta alvfurstarna. De äter den godaste maten och dricker treviska viner, passas upp av slavar från Kabridatollen och badar i termer inredda med skinande guld.

• Då de flesta av Chronopias innevånare vet så lite om Svarta Gardet och Evighetspalatset förekommer alltid vilda spekulationer kring alla tänkbara ämnen. Exempelvis är det många som frågar sig hur en svartgardist ser ut utan rustning och ingen kan ge ett säkert svar. Sanningen är den att förmodligen skulle ingen känna igen en svartgardist om han någon gång visade sig på Chronopias gator utan sin rustning.

Tunnelkrigare

Som tunnelkrigare är du en av de som går dit inte särskilt många andra vill gå. Ni går ned i kloakerna och katakomberna under Chronopia för att göra ett jobb ingen annan vill göra: rensa dem från överflödigt slödder och se till att det som dväljs i djupet inte kommer upp på gatorna. Goblinsanering, gängsprängning och amöbautrensning är bara några av dina inspirerande arbetsuppgifter. Dina arbetsgivare kan vara allt från privatpersoner till de alviska handelshusen och kejserliga agenter med dunkla syften.

Chronopias underjord har för dig kommit att bli mer eller mindre som ett andra hem, om det nu skulle vara så att du över huvud taget har ytterligare ett hem, och den tid du spenderar i kloakerna överstiger vida den du spenderar på Chronopias gator. Att rensa upp i underjorden har kommit att bli ditt kall och kloakernas instängdhet har påverkat ditt sinne. Du har blivit mer och mer tystlåten (vilket är ett måste för att överleva i kloakerna) och din hygien är inte direkt ansedd som den bästa, såtillvida man inte gillar folk som luktar fiskrens och träck förstås.

Du vet att du är en av de bästa och du har för länge sedan slutat att bry dig om att folk talar illa om dig bakom din rygg. Så länge de inte vågar säga vad de tycker rakt upp i ansiktet på dig låter du dem vara i fred, men ingen skulle bli lyckligare än du om de faktiskt någon gång gjorde det, så att du fick en ordentlig anledning att ge dem svar på tal.

YRKESFÖRMÅGA

Tunnelkrigarens yrkesförmåga är att han tack vare all den tid han har spenderat under jord i Chronopia alltid har minst CL 15 i Orientering om han befinner sig under marken (exempelvis i kloaksystemet eller i gruvorna). Han har också alltid +5 på initiativslaget i strid i underjorden och drabbas inte av några negativa effekter vid strid i kloakerna.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Hantera fällor
- Hantverk (1)
- Kunskap om Chronopias underjord
- Simma
- Strid i mörker
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Tunnelkrigaren får ett lätt handvapen, en tjutare, en oljelykta, pannlykta, en (ofullständig) karta över Chronopias kloaksystem, ett saneringskontrakt och ett lösskägg (för att kunna lura eventuella gobliner att han är en av dem).

• Tunnelkrigarna är organiserade i något som liknar ett fritt kompani som inte är anslutet till Klingornas Allians (de blev uteslutna p. g. a. att de luktade så illa att de övriga medlemmarna vägrade uppehålla sig på Alliansen när tunnelkrigarna var där). Tunnelbröderna, vilket är kompaniets högst inofficiella namn, har till uppgift att fördela de s. k. saneringskontrakten mellan de olika förbanden. Det skall dock sägas att alla tunnelkrigare inte tillhör Tunnelbröderna, utan vissa frilansar eller är permanent knutna till något av alvhusen eller de något mindre wongoiska handelshusen.

• Anledningen till att tunnelkrigaren uppstod som yrkesgrupp i Chronopia var att de stora husen hade vansinnigt svårt att rekrytera folk ur de egna leden till sina kloak- och katakombkommandon. Några mindre nogräknade (och redan från början ganska smutsiga) krigare organiserade sig och började bjuda ut sina tjänster som tunnelkrigare. Det hela blev en stor framgångoch nya tunnelkrigarförband dök upp i samma takt som stadens goblinstam minskade och förekomsten av bestialiska monstrum likaså.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

VAPENMÄSTARE

Du är en fulländad krigare, en vapenmästare. Du har vigt hela ditt liv åt att nå fullständig perfektion i utövandet av stridens sköna konst. Dag efter dag, vecka efter vecka, år efter år har du nästan religiöst upprepat vapentekniker i all oändlighet. Finslipat dem och förfinat dem till absolut fulländning. Du känner dig aldrig så tillfreds som när du tränar och förmodligen skulle du besegra de flesta av Chronopias krigare i sömnen, om de vore dumma nog att attackera dig när du sov.

Dina dagar spenderar du med träning och undervisning vid någon av Chronopias otaliga svärdsskolor, där du försöker ge dina elever insikt i stridskonsternas sanna väsen. Det är inte säkert att du vill föra din konsts alla hemligheter vidare, men du betraktar ändå många av dina elever som om de vore dina egna barn, ditt eget kött och blod.

Om du ser stridskonstens utövande som ett mål i sig eller som ett medel för döden avgör din attityd mot andra. Antingen är du en lugn och harmonisk individ som aldrig skulle drömma om att skada en motståndare, eller så är du en synnerligen krigisk individ som aldrig tvekar att döda, inte ens om det är långt ifrån nödvändigt utan oftast bara för nöjes skull och för att vinna respekt.

• Alla raser kan bli vapenmästare - även om Chronopias mulvakiska vapenmästare går att räkna på vänstra fotens ringfinger.

YRKESFÖRMÅGA

Vapenmästaren har en otroligt god hand med vapen och när han slåss blir han som ett med sitt vapen. Det blir omöjligt att avgöra var vapenmästaren tar slut och vapnet tar vid. Han får därför välja tre vapenfärdigheter i vilka han gratis får FV 10. Dessa tre vapenfärdigheter räknas dessutom som primära färdigheter för vapenmästaren. Han kan också välja att spendera 5 PSY-poäng för att utföra en extra handling i en strid (förmågan kan högst användas två gånger per dag). Han påverkas inte heller av vilken svärdshand hans motståndare använder (se Strid).

YRKESFÄRDIGHETER

• AVVÄPNA
• DRA VAPEN
• KUNSKAP OM STRIDSKONSTER
• STRID I MÖRKER
• STRIDSKONSTER (2)
• TVÅ VAPEN
• VAPENFÄRDIGHETER (2+3)
• EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

En vapenmästare startar med de vapen han använder. I övrigt avgörs hans utrustning till stor del av vilken skola han tillhör.

• Den mest kända av Chronopias nu levande vapenmästare är alvkvinnan Meriel. Hon företår en svärdsskola vid namn Meriels svärdsskola för de sköna konsterna där hon lär ut sin egen stridskonst: Klingdansen.

• Många vapenmästare upplever konkurrensen från de andra mästarnas svärdsskolor som synnerligen irriterande och gör sitt bästa för att göra sig av med sina konkurrenter. åsiktsskillnader och lärostrider mellan de olika skolorna har gjort att det har blossat upp ett förödande krig mellan många av Chronopias vapenskolor. Försåtliga bakhåll och nedbrända träningslokaler följs av regelrätta slag på Chronopias gator och torg mellan skolornas elever.

ÄDLING

Som tillhörande ett av de stora alvhusens övre sociala skikt är du väl medveten om att du är för mer än alla andra. Du frossar i ett överflöd utan like och spenderar större delen av din tid med att roa dig kungligt i salongerna i stadens rikemanspalats och umgås med dina likar. Där knyter du kontakter och ser till att affärer av olika slag, lagliga som olagliga, går i lås. Vanligt folk är inte ens värda dina blickar och kommer de för nära biter du till. Storhetsvansinne är ett milt uttryck för din tro på dig själv.

Du är överlägsen till sättet, även om du ibland försöker hålla en ödmjuk ton, vilken dock oftast bara förstärker intrycket av överlägsenhet. I affärer, så väl som i strid, är du fullständigt hänsynslös och totalt fri från skrupler. Den förlust i människoliv och oskyldigas lidande finns inte som inte kan uppvägas av klirr i kassakistan. "Pengarna framför allt" är sannerligen ditt honnörsord, även om du också gör det för spänningens skull. I evighetens perspektiv ter sig ofta döden som något fullkomligt likgiltigt. Därför har du tagit din tillflykt till excesserna och ytterligheterna. Att utsätta dig själv för fara är något du älskar, ibland nästan mer än pengarna. Det är också därför som du aldrig tvekar att anta en utmaning, om inte utmanaren är ovärdig förstås. Dueller har nämligen någonting helt underbart nobelt över sig.

Förolämpningar är någonting du ogillar i allra högsta grad och de plockar fram den hämndlystna sidan av din personlighet. Om du inte tar hand om den oförsiktige själv gör några av din hantlangare det.

Endast alver kan bli Ädlingar.

YRKESFÖRMÅGA

Ädlingen har en osviklig förmåga att alltid finna sig i den situation han hamnar i. Oavsett hur beklämmande eller pinsam den än må vara finner han ett sätt att behålla sitt lugn, om än bara skenbart. Han slutar aldrig upp med att utföra sina små vardagliga bestyr (peta tänderna, fila naglarna, putsa värjan, lägga håret), inte ens om han sitter inspärrad i en bur nedsänkt i träck och väntar på att bli avrättad av en grupp tjuvaktiga gobliner. Detta gör hans fiender synnerligen osäkra och de får därför -2 i CL på allt de företar sig i hans närhet, eller med honom i åtanke.

YRKESFÄRDIGHETER

• ADMINISTRATION
• DANS
• DRA VAPEN
• HERALDIK
• MÅLNING
• MUTA
• SPELA INSTRUMENT
• VAPENFÄRDIGHETER (2)
• EN VALFRI FÄRDIGHET

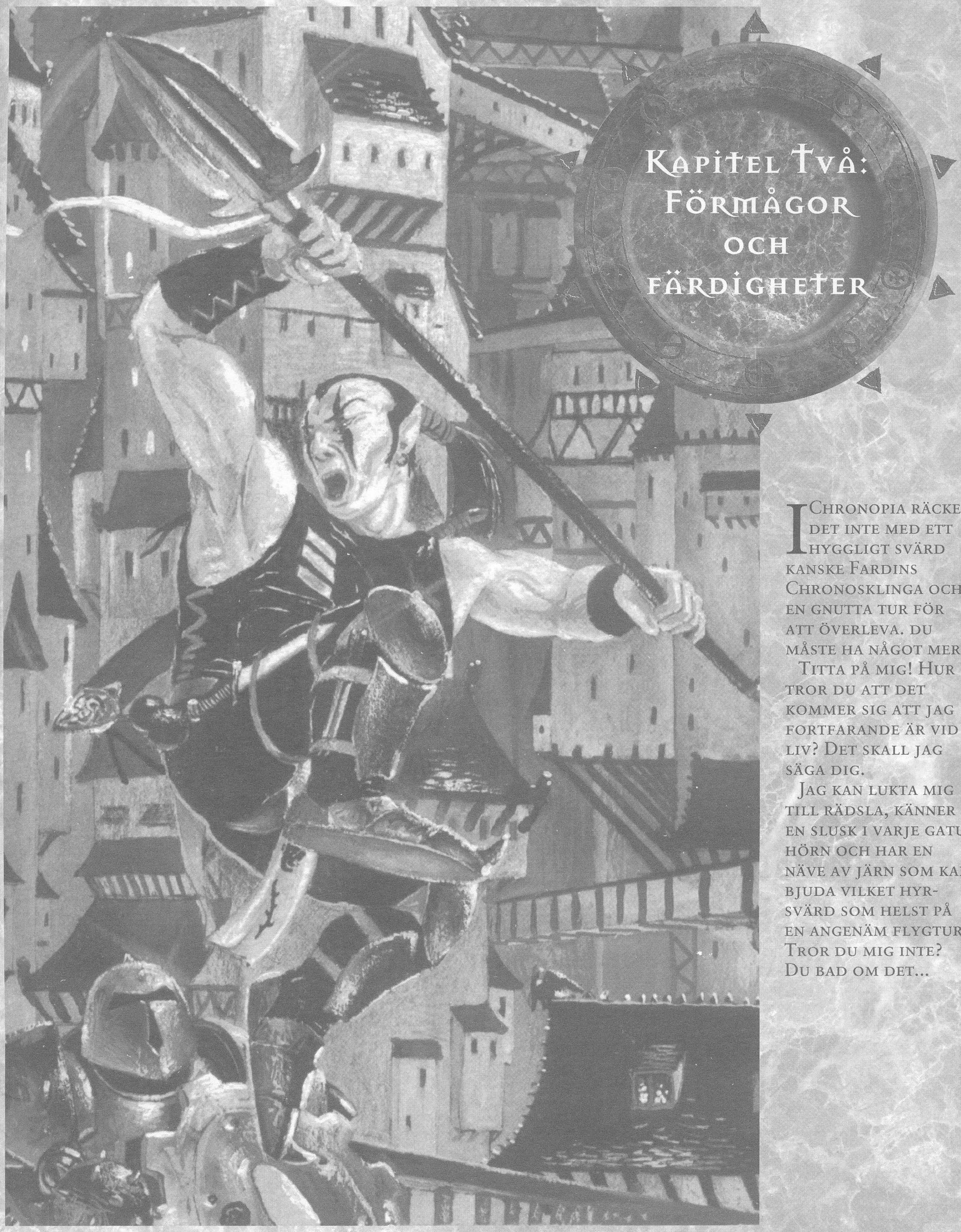
STARTUTRUSTNING

Ädlingen har allt han behöver: utsökta kläder av senaste snitt, väldoftande oljor och parfymer, sidennäsdukar, ett makalöst vackert hem i Chronopias bättre kvarter, oförskämt mycket pengar (minst 100.000 sm) och en högst personlig tjänare (och om SL finner det lämpligt ett antal mänskliga och alviska tjänare).

• Ädlingar är oftast ett uttråkat släkte som sett och hört allt. Deras dekadans vet inga gränser. Därför ger de sig gärna i kast med äventyr av alla de slag och nyttjar varje tillfälle som kan ge ett avbräck i tristessen.

• För ett par hundra år sedan myntade den alviske Ädlingen Toliri Lysander de bevingade orden: "Det är svårt att vara ödmjuk när man vet att man är bäst.", som svar på frågan varför han hade förolämpat den dåvarande kaptenen för stadsvakten när denne hade försökt stoppa en duell i en av lufthamnarna mellan Toliri och Gadrili Trovilini, en Ädling från ett av Belisarius underhus. Kommentaren gav upphov till många upprörda känslor, men kom att bli något av en devis för de alviska Ädlingarna.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Kapitel Två: Förmågor och Färdigheter

I Chronopia räcker det inte med ett hyggligt svärd kanske Fardins Chronosklinga och en gnutta tur för att överleva. Du måste ha något mer.

Titta på mig! Hur tror du att det kommer sig att jag fortfarande är vid liv? Det skall jag säga dig.

Jag kan lukta mig till rädsla, känner en slusk i varje gatuhörn och har en näve av järn som kan bjuda vilket hyrsvärd som helst på en angenäm flygtur. Tror du mig inte? Du bad om det...

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

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

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

EMPATI

Du kan känna andras känslor. Du kan inte få reda på exakt vad de tycker men du förnimmer en allmän sinnesstämning, ex. lust, ilska, vrede, hat, sorg o. s. v.

KRAFTSLAG

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

ARVINGE

Dina föräldrar var oerhört rika och har lämnat dig en förmögenhet som har gjort dig självförsörjande. Du äger ett litet hus någonstans i Chronopias bättre delar och har 75.000 silvermynt stor förmögenhet som du antingen har placerat i säkra investeringar eller grävt ned under huset.

ONDA ÖGAT

Din blick är lika hotfull och skarp som en nyslipad ceriansk klinga. Det är inte många som vågar möta den för mer än ett ögonblick. Genom att se någon i ögonen och övervinna dennes PSY med din egen kan du få honom att avstå från fientliga handlingar. En person som märkts av ditt "onda öga" har -3 i CL på allt de företar sig under resten av dagen.

KONTAKTER

Du har kontakter, goda kontakter som du använder så ofta du behöver. Exakt vilken typ av kontakter det rör sig om avgörs av ditt yrke. En stadspirat känner hälare och andra stadspirater, en ädling känner droghandlare och högt uppsatta tjänstemän i Chronopias administration.

BANEMAN

Du har svurit att bekämpa en speciell ras eller ett speciellt folkslag och får +5 i CL på alla handlingar du utför i strid mot denna ras eller detta folkslag.

BERYKTAD

Du är allmänt känd i Chronopia. På gott och ont. Kanske är du son till en rik adelsman eller en känd härförare eller så har du bara suttit i skampålen så många gånger att alla känner igen din fula nuna. Vissa visar dig respekt, andra spottar efter dig på gatan.

JÄRNNÄVE

Dina slag är extremt kraftfulla. Du gör alltid maximal skada i obeväpnad strid.

ÄRKEFIENDE

Du har en ärkefiende. Det kan vara en köpman du har lurat, en gladiatoragentur som du flytt ifrån, det alvhus som låg bakom din faders död eller din illvillige tvillingbror som dessutom är familjens svarta får (om det inte är du som är det). Ärkefienden finns alltid i dina tankar och han och hans hantlangare dyker upp när du minst anar det.

SNABBSLÅENDE

Du är så oerhört snabb att du alltid vinner initiativet i en stridssituation. Om du möter någon annan med denna förmåga slår ni som vanligt om vem av er båda som får initiativet.

VAPENMÄSTARE

Du har en naturlig talang för den sköna vapenkonsten. Välj en valfri vapenfärdighet till FV 10. Färdigheten räknas dessutom som en primär färdighet för dig.

EFTERLYST

Du är efterlyst - kanske för ett brott du inte har begått - och Chronopias huvudjägare är efter dig. Du kan vara efterlyst av kejsaren, något av alvhusen, ett mindre köpmannahus eller något fritt kompani. Priset på ditt huvud beror givetvis på brottets natur. Har du tur kanske de vill ha dig levande.

BLODSHÄMND

Du är indragen i en släktfejd. Dråp, lönnmord, förgiftningar och dueller tillhör den vardag du har lärt dig att leva med. Var du än går kan du vänta dig att en representant från den andra släkten står och väntar på dig med mord i blicken.

PROJEKTILPARERING

Dina snabba reflexer och ditt goda öga har gett dig förmågan att parera avståndsvapen. För att parera projektilvapen behöver du en sköld eller ett vapen, men kastvapen kan du fånga med dina bara händer. Använd FV:t för den aktuella färdigheten för att avgöra om paraden lyckas.

GRAVPLUNDRARE

Någon gång under din ungdom tog du och några av dina vänner er in i en gravkammare någonstans djupt under Chronopia och fann där skatter av en storlek ni bara hört nämnas i legenderna. Exakt hur mycket du har kvar sedan den tiden avgör SL, dock minst 20.000 sm.

STÅLSÄTTNING

Du har en så god fysik och total kontroll över din egen kropp att du kan ignorera skador till en kostnad av 2 PSY-poäng per KP.

MÄKTIGA VÄNNER

Du har mäktiga vänner, vänner som hjälper dig när du får problem. Vänner som kan förse dig med en tillflyktsort, pengar och beskydd. Det kan röra sig om ägaren till ett mindre handelshus, kaptenen för något av de fria kompanierna,

1T20+BP	Resultat
1-2	EMPATI
3-4	KRAFTSLAG
5-6	ARVINGE
7-8	ONDA ÖGAT
9-10	KONTAKTER
11-12	BANEMAN
13-14	BERYKTAD
15-16	TURGUBBE
17-18	ÄRKEFIENDE
19-20	SNABBSLÅENDE
21	VAPENMÄSTARE
22	EFTERLYST
23	BLODSBAND
24	PROJEKTILPARERING
25	GRAVPLUNDRARE
26	STÅLSÄTTNING
27	MÄKTIGA VÄNNER
28	GOTT LÄKEKÖTT
29	OHELIG ALLIANS
30	EXTREMT SMÄRTTÅLIG
31	ORÄDD
32	VAPENBÄRARE
33	NEKROLOGI
34	GUDARNAS GUNSTLING
35	HJÄLTE
36	MÄKTIGA VÄNNER
37	BESATT
38	SNABB UPPFATTNING
39	KEJSARENS GUNSTLING
40	UTVALD

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

en mäktig magiker eller ledaren för något av stadens större gatugäng.

GOTT LÄKEKÖTT

Tack vare din enastående goda fysik läker alla fysiska skador och skador orsakade av elementarmagi dubbelt så snabbt som normalt.

OHELIG ALLIANS

Du är vad många skulle betrakta som en förrädare. Du har sålt din själ till de Hängivnas tempelherrar och du vet att du måste göra vad de kräver av dig, när de väl ber om det. I gengäld har du fått en värdefull gåva av något slag (ex. höjd GE, magisk talang, magiskt vapen eller liknande. SL avgör vad).

EXTREMT SMÄRTTÅLIG

Du tål mer stryk än de flesta och betydligt mer än vad man tror när man ser dig. Multiplicera totala KP med 1,5. Påverkar även KP i de enskilda kroppsdelarna.

ORÄDD

Ordet rädsla har för dig förlorat sin mening. Du behöver aldrig slå på Skräcktabellen inte ens om du är påverkad av magi.

VAPENBÄRARE

Du är ägare till ett mäktigt magiskt vapen eller legendariskt föremål av annat slag. Föremålets exakta historia avgörs av SL i samråd med spelaren. Kanske är det ett av de mytomspunna runsvärden.

NEKROLOGI

På något sätt har du kommit över ett nekrologiskt föremål. Dess exakta egenskaper bestämmer du i samråd med SL.

GUDARNAS GUNSTLING

Någon däruppe har ett gott öga till dig. Varje gång du når 0 KP är det mellan 25 och 50%-chans (SL avgör) att gudarna griper in och återställer alla dina KP. Kritiska skador kan inte läkas på detta sätt.

HJÄLTE

Du är en av Chronopias hjältar, kanske en av de största. Du har utfört ett antal hjältedåd både innanför och utanför stadens murar och på så sätt kommit att bli en del av Chronopias historia. Sammanlagt har du utfört stordåd (exakt vilka bestämmer du och SL) till ett värde av 3T20 hjältepoäng.

MÄKTIGA VÄNNER

Du har mycket mäktiga vänner. Så mäktiga att det inte är något större problem för dig att låna hela lyxkrogar för en kväll och bo gratis på stadens bästa värdshus eller hyra en av arenorna på Arenan för en kväll. Kanske är du god vän med furst Lysander, fru Koth, mäster Leviticus (Galdermästarnas ordensmästare) eller dvärgkonungen.

BESATT

Du är besatt. Ett mäktigt demoniskt väsen har sin boning i din kropp och du vet inte om det är du som kontrollerar det eller det som kontrollerar dig, men du vet att du i pressade situationer kan göra de mest häpnadsväckande saker: krossa väggar, lyfta stridshästar och fånga pilar med tänderna. Förmågan kontrolleras helt av SL.

SNABB UPPFATTNING

Dina oerhört snabba reflexer och din fantastiska uppfattningsförmåga gör att du i alla stridssituationer har +5 i CL på allt du företar dig.

KEJSARENS GUNSTLING

Av någon anledningen har mannen i Evighetspalatset ett gott öga till dig. Du har visserligen aldrig träffat honom, men när allt ser som mörkast ut dyker hans hantlangare upp och räddar dig undan faran. Naturligtvis betalar du tillbaka genom att vara hans underdånige tjänare och agent och avlägga utförliga och månatliga observationsrapporter.

UTVALD

Långt innan du föddes var din framtid utstakad. Du skulle bli en person som förändrade historien och gudarna skulle bli dina hjälpare. Du är via en kosmisk besvärjelse knuten till en eller flera gudar som använder dig som redskap i spelet om Multiversum. Vilken eller vilka gudarna är och på vilket sätt de använder dig avgör SL. Du själv behöver inte ens vara medveten om att du är utvald.

Nya färdigheter

HERALDIK

Typ: Sekundär, B

Yrken: Ordenskrigare, Slaghök

Grundegenskap: INT

Den enorma uppsjö av heraldiska vapen som förekommer bland staden Chronopias gatugäng, fria kompanier, handelshus och magikergillen gör det svårt att känna till allt om alla typer av heraldiska vapen. Därför kan man välja Allmän eller specifik Heraldik. Den förra fungerar precis som i grundreglerna med den skillnaden att FV räknas som fyra lägre än normalt när man räknat ut B-FV. Den senare gäller en specifik grupp i Chronopia, exempelvis gatugäng, handelshus, alver, dvärgar, högländare, magiker, krigare o. s. v. och FV fungerar precis som vanligt.

STRID I MÖRKER

Typ: Sekundär

Yrken: Tunnelkrigare

Grundegenskap: SMI/INT

Denna färdighet tillåter en krigare att slåss obehindrat, även i det svartaste kolmörker. Hans avdrag för kolmörkret minskar med lika mycket som hans differensvärde.

Det faktum att han kan slåss i mörker gör honom dock inte medveten om omgivningens utseende, utan han kan lyssna och känna sig till detaljer som var hans motståndare befinner sig och varifrån eventuella attacker kommer. I Chronopia behärskas färdigheten endast av tunnelkrigarna.

TAKTIK

Typ: Sekundär

Yrken: -

Grundegenskap: INT

Färdigheten Taktik används för att lägga upp strategier och föra befäl över mindre grupper av soldater (upp till 50 personer). En god taktiker vet hur man bäst utnyttjar alla de överraskningar Chronopias gator och torg har att erbjuda. Han vet hur man bäst slåss bland gatustånd och på smala broar, hur man bäst bekämpar allt från ilskna gobliner till Drakgardets fruktansvärda soldater, hur man undviker att reta upp Svarta Gardet och Blodskulten och hur man räddar skinnet i sista sekunden genom att påkalla stadsvaktens uppmärksamhet när allt ser ut att vara förlorat.

VAPENTEKNIKER

Typ: Sekundär

Yrken: Ceriansk ulv, Sabransk ökenriddare, Svartgardist, Vapenmästare.

Grundegenskap: SMI, om inte annat anges.

Färdigheten Vapentekniker är helt enkelt beväpnade stridskonster (till skillnad från de obeväpnade stridskonster som beskrivs i grundreglerna). Det finns ett otal olika svärdsskolor i Chronopia som lär ut just sin speciella kombination av vapentekniker. Om en rollperson vill välja vapentekniker som sin valfria färdighet får de plocka ihop en kombination av de tekniker som finns beskrivna här och sedan döpa sin stridskonst till något lämpligt. Kostnaden för stridskonsten blir lika med summan av kostnaden för de enskilda teknikerna (avrunda alltid uppåt). Det FV man har i stridskonsten gäller för samtliga tekniker. Givetvis kan de vapentekniker som beskrivs här kombineras med de obeväpnade tekniker som finns beskrivna i grundreglerna.

I kapitlet Svärdsskolor finns ett tjugotal stridskonster beskrivna. Om en sådan stridskonst väljs som valfri färdighet är kostnaden den som anges vid skolan, men om det är en yrkesfärdighet kostar den lika mycket som en vanlig yrkesfärdighet.

Alltid när man använder sig av en teknik där vapnet används slår man färdighetsslag både för det aktuella vapnet och vapentekniken.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Teknik	Grundkostnad
BORIDUSHUGG	1,5
BRYTA VAPEN	1
CERIANSK SNABBDRAGNING	2
CERISKT UTFALL	1
DISTRAHERA	0,5
DRAKHUGG	1,5
GOBLINSVEP	1
IMPROVISERAD STRID	1
KAST MED VAPEN	1
KRAFTHUGG	1
LÅSNING	1
MOLERISK UNDANMANÖVER	3
RUSTNINGSANFALL	1
SABRANSKT DUBBELHUGG	3
STORMANFALL	1
STÖT	1
TROLLBONK	1
ULVSKRI	1
UNDVIKA	1
VIRVELVIND	2
VLADISK PARERING	1

Beskrivning av tekniker

Boridushugg: Den legendariske dödsdansaren Boridus Stålöga var särskilt känd för sin förmåga att hitta svaga punkter i sina motståndares pansar. Om Boridushugget lyckas räknas rustningens ABS som hälften.

Bryta vapen: Bryta vapen är en manöver som bara kan utföras med vapen med s. k. vapenbrytare. Om tekniken lyckas (antingen när motståndaren eller man själv lyckats med att parera ett anfall) jämförs STY+FV mot vapnets BV. Om det lyckas bryts eller böjs svärdet. Man kan också välja att slå mot vapnet istället för mot motståndaren i avsikt att förstöra hans vapen. Lyckas tekniken multipliceras skadan med 2. För varje poäng i skada över BV minskar BV med 1.

Ceriansk snabbdragning: Ceriansk snabbdragning är en variant av färdigheten Dra vapen, där man drar och anfaller i samma rörelse och därför (givetvis förutsatt att tekniken lyckas) automatiskt anfaller först. Den som har Två vapen kan anfalla med båda sina vapen.

Ceriskt utfall: Anfallaren gör ett kraftigt utfall där han utnyttjar vapnets hela längd för att stöta framåt. Utfallet är svårt att parera (-3 i CL) och gör +2 i skada. Dessutom driver det försvararen så långt bort från angriparen att denne inte kan göra något annat än parera under nästa handlingstillfälle. Endast ett ceriskt utfall kan göras varje stridsrunda.

Distrahera: Konsten att med små knep som förolämpningar ("son till en smutsig goblin"), solkatter och sparkande av stenar få sin motståndare att förlora koncentrationen. Om tekniken lyckas måste motståndaren lyckas med ett PSY-slag, modifierat av angriparens differensvärde, för att inte få -5 i CL och förlora en handling. Distrahera räknas inte som en handling.

Drakhugg: Anfallaren hoppar högt upp i luften och hugger eller sticker nedåt mot sin motståndares huvud eller bröstkorg. Kan inte göras med mer än STY/2 kilos belastning. Attacken gör +3 i skada.

Goblinsvep: Anfallaren gör ett extremt lågt hugg som ger motståndaren -5 på att parera. Används ofta av goblinerna, då deras längd knappast tillåter andra typer av angrepp.

Kast med vapen: En synnerligen spektakulär teknik som är mycket användbar om man skall hjälpa vänner i nöd. Vapnet kastas helt enkelt upp till STY/3 rutor och gör normal skada.

Krafthugg: Angriparen koncentrerar all sin kraft till vapnet och anfallet vilket gör +3 i skada. Det är dock illa dolt varför försvararen får +2 i CL på att parera attacken.

Improviserad strid: Ingen egentlig vapenteknik utan förmågan att i sin omgivning hitta föremål som kan kastas (stenar, muggar), användas som vapen (köksknivar, flaskor, krus) eller som sköldar (pallar, bord, stora tallrikar). Mycket användbart vid krogslagsmål och på Chronopias marknadsgator och torg. SL avgör hur mycket vapnen gör i skada.

Låsning: Efter ett lyckat anfall eller parering kan man försöka låsa motståndarens vapen genom att lyckas med Låsning och sedan övervinna motståndarens STY+FV i det aktuella vapnet med sin STY+FV i Låsning.

Ett nytt slag måste göras varje handlingstillfälle (varje lyckat slag ger +2 på nästa slag. Modifikationen är kumulativ). Har man sedan en dolk i sköldshanden är motståndaren fullkomligt försvarslös.

Molerisk undanmanöver: Den moleriska undanmanövern tillåter försvararen att undvika sin motståndares anfall samtidigt som han själv hugger till. Attacken gör +2 i skada och motståndaren har -15 i CL på att försvara sig mot attacken (förutsatt att han inte själv behärskar tekniken, då han får försvara sig med det han har lägst FV i: sitt vapen eller Molerisk undanmanöver).

Rustningsanfall: Många av de rustningar som används i Chronopia är försedda med vapen av ett eller annat slag. Arm- och benskenor är försedda med rakbladsvassa knivblad, hjälmar, knäskydd och armbågar med stora spikar. Rustningsanfall är helt enkelt konsten att använda dessa i strid.

Sabranskt dubbelhugg: En av de mest fruktade vapenteknikerna som utvecklats av de sabranska ökenriddarna. Tekniken tillåter användaren att utföra två attacker i samma handling. Sabranskt dubbelhugg kan bara utföras med enhandsvapen (dock ej stickvapen) och högst en gång per stridsrunda.

Stormanfall: Ett plötsligt och mycket aggressivt angrepp avsett att bringa motståndaren ur balans. Lyckas anfallet måste försvararen lyckas med ett kombinerat STY/SMI-slag modifierat av anfallarens differensvärde eller tappa balansen och ha -5 i CL på allt under de närmaste tre handlingstillfällena.

Stöt: Anfallaren gör en snabb och välriktad stöt mot sin motståndare som får -3 i CL på att parera.

Trollbonk: Tekniken har fått sitt namn efter trollens minst sagt yviga stridsteknik och kan bara utföras med tvåhandsvapen. Vapnet svingas över huvudet tills någon olycklig kommer inom räckhåll. -5 på CL men +4 i skada samt dubbel skadebonus.

Ulvskri: Anfaller låter ett riktigt avgrundsvrål stiga upp ur sin strupe innan han kastar sig över sitt offer. Om angriparen lyckas övervinna motståndarens PSY med sitt FV i Ulvskri på motståndstabellen förlorar motståndarens sin nästa handling. Ulvskri räknas inte som en handling utan utförs i samband med en attack.

Undvika: När man undviker en attack stiger man helt enkelt åt sidan eller duckar och låter angriper hugga hål i luften eller närmaste dörrpost. Angriparen kommer ur balans och får -3 i CL under nästa handlingstillfälle.

Virvelvind: Tekniken tillåter angriparen att göra två på varandra snabbt följande attacker genom att använda sitt vapens bägge ändar. Attackerna kan riktas mot olika motståndare. Tekniken kan bara användas med stångvapen.

Vladisk parering: Döpt efter den wongosiske krigaren Vlad Hadadd som hade en osviklig förmåga att komma sina motståndare in på livet. En vladisk parering räknas inte som en handling, men får göras först sedan man lyckats parera ett anfall. Då jämförs försvararens FV i Vladisk parering med anfallarens vapen-FV. Om försvararen vinner förlorar angriparen sin nästa handling. Endast en vladisk parering kan göras i varje stridsrunda.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

KAPITEL TRE: DETALJERAD STRID

STRID. MMM... FINNS DET ETT SUBLIMARE, MER UTSÖKT FÖRFINAT TIDSFÖRDRIV ÄN ATT KÄMPA, KÄMPA FÖR KÄMPANDETS SKULL. NEJ , DET FINNS SANNERLIGEN INGENTING SOM FÅR BLODET I MINA FÖRVRIDNA ÅDROR ATT KOKA, MITT BRUSTNA HJÄRTA ATT BULTA LIKA MYCKET SOM EN HÄRLIG DUELL. SPÄNNINGEN, SVETTEN, DET BLÄNKANDE STÅLET, AVSKYN, HÄMNDEN, DOFTEN AV RÄDSLA OCH DEN TILLFREDSTÄLLANDE OCH BETRYGGANDE VETSKAPEN OM ATT NÄR DAMMET LAGT SIG, FINNS DÄR DEN EVIGE SEGRAREN: DÖDEN!

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DETALJERAD STRID

De regler för strid som presenteras här skiljer sig från de som finns i grundreglerna. De två största skillnaderna är reglerna för handlingar och de mer detaljerade reglerna för träffområden. På grund av att reglerna är så detaljerade tar de längre tid att använda, men är samtidigt mer realistiska och ger en större detaljskärpa. De används lämpligen i särskilt dramatiska strider som du vill beskriva extra noga, som dueller eller strider man mot man. Vid strider som är mindre intressanta eller med många inblandade rekommenderas att ni använder grundreglerna. Annars blir det lätt så att situationer som man normalt inte skulle ägna något större intresse - exempelvis ett enda krogslagsmål eller ett möte med en grupp gobliner i kloakerna - kan ta en hel dags spelande i anspråk. Alla regler som finns i grundreglerna men inte nämns här fungerar som vanligt.

STRIDSRUNDAN

Stridsrundan är fortfarande lika lång som i grundreglerna, men indelad i tre handlingstillfällen. Det antal handlingar du får utföra är beroende av hur mycket du bär, vilka vapen du använder och hur smidig du är. Har du tillräckligt många handlingar kan du till och med agera mer än en gång vid alla tre handlingstillfällena.

HANDLINGSTILLFÄLLEN

Stridsrundan är indelad i tre lika långa handlingstillfällen, som alla fungerar mer eller mindre som en stridsrunda i stridsrundan, med det undantaget att det initiativslag som slås i början av stridsrundan gäller för alla tre handlingstillfällena.

Beroende på hur många handlingar man har handlar man vid olika tillfällen i rundan. Personer med en handling får bara handla vid första handlingstillfället, personer med två handlingar får handla vid första och andra handlingstillfället o. s. v. Personer med fler än tre handlingar får själva välja vid vilket handlingstillfälle de vill utföra sina extra handlingar. Man får dock högst utföra två handlingar vid varje handlingstillfälle.

SKÖLDAR OCH TVÅ VAPEN

En sköld eller ett vapen i varje hand (förutsett att man lyckas med Två vapen) ger en extra handling i varje stridsrunda. Handlingsbonusen kan kombineras med bonusen för lätt vapen. En dolk i sköldhanden ger då +1 för Två vapen och +1 för lätt vapen om personen har STY 11 eller högre. Oavsett hur många lätta vapen man använder samtidigt blir bonusen aldrig högre än +1. Observera att extra handlingar måste utföras med det aktuella vapnet eller skölden. Om man slåss med stridsyxa och dolk och därför har fyra handlingar kan man inte använda alla handlingarna till att göra attacker med stridsyxan, utan minst två (de extra handlingarna) måste användas till att utföra handlingar med dolken.

ANTAL HANDLINGAR

Antal handlingar bestäms av din smidighet, din rustning, hur tungt belastad du är, din beväpning och din vapenskicklighet. Din smidighet avgör det antal handlingar du har i grunden, de övriga faktorerna modifierar grundvärdet.

SMI 3-18	2 HANDLINGAR
SMI 19+	3 HANDLINGAR
SKÖLD & VAPEN	+1 HANDLING
TVÅ VAPEN	+1 HANDLING
LÄTT VAPEN	+1 HANDLING
TUNGT BELASTAD*	-1-5 HANDLINGAR
FV 21+	+1 HANDLING
FV 41+	+1 HANDLING
FV 61+	+1 HANDLING
O.S.V.	

*Se utrustning

TRÄFFOMRÅDEN

I detaljerad strid är det inte bara slumpen som avgör var man träffar, utan du väljer själv vilket träffområde du vill sikta på. Alla träffområden är inte lika lätta att träffa. Avdragen ser du i tabellen - huvudet är exempelvis svårare att träffa än någon av armarna.

BLOTTOR

I stridens hetta är det lätt att man för bara så lite som en hundradels sekund förlorar koncentrationen och blottar någon av sina kroppsdelar för ett angrepp från ens motståndare. I Drakar och Demoner visar sig detta genom att alla deltagare i striden i början av varje stridrunda slår ett färdighetsslag för sin vapenfärdighet (används fler vapen slår man för den med lägst). Misslyckas slaget har man blottat sig (vilken kroppsdel som blottats avgörs med ett slag på tabellen). Attacker mot blottade kroppsdelar får inget CL-avdrag. Slåss man mot flera motståndare samtidigt slås ett färdighetsslag för varje motståndare. Varje motståndare över den första ger -2 i CL. Det är också fullt möjligt att blotta olika kroppsdelar för olika motståndare.

HÖGER - OCH VÄNSTERHÄNTA MOTSTÅNDARE

Det är alltid svårare för en högerhänt person att slåss mot en vänsterhänt, medan vänsterhänta har svårt att slåss mot andra vänsterhänta. Detta beror på att de flesta personer är högerhänta och att man därför övar mest på att slåss mot högerhänta.

Detta avspeglar sig i att man alltid har -2 på CL när man slåss mot någon som använder ett vapen i vänster hand. Dubbelhänta och ambidextriösa drabbas inte av detta avdrag. Dessutom kan man givetvis träna bort det genom att öva extremt mycket på att slåss mot vänsterhänta. SL får själv avgöra vilka rollpersoner han tycker kan få förmånen att slippa avdraget. (Vapenmästare berörs inte av avdraget.)

SLÅ VILT

Om du hugger vilt på din motståndare, utan att sikta, får du slå en slumptärning. Den som hugger vilt har alltid -5 på CL, men när man parerar ett Vilt hugg får man -3 på CL. Attacker som utförs under ett bärsärkaraseri betraktas som vilda hugg i det avseendet att man slår för slumpträff, i övrigt fungerar de som i grundreglerna.

SÄRSKILDA SITUATIONER

Här följer regler som inte på något sätt är nödvändiga, men som kan ge striderna en extra krydda, genom att addera ytterligare en dimension och tvinga fram taktiktänkande istället för det sedvanliga: "OK, jag klipper till". De ersätter inte de regler som finns i grundreglerna utan läggs till dem. Du plockar bara ut de delar som du själv vill använda.

AVVAKTANDE STRID

Avvaktande strid är en defensiv taktik där man försöker vänta ut sin motståndare, någonting som kan bli ödesdigert om man inte är tillräckligt skicklig för att hålla honom stången.

För att kunna välja att avvakta måste man först ha vunnit initiativet. Det innebär (1) att man förlorar initiativet inför varje handlingstillfälle; (2) att man inte behöver slå något färdighetsslag för att undvika att blotta sig; (3) att man är tvungen att parera; utom om (4) motståndaren fumlar eller blottar sig och man har en handling kvar efter det att han har utfört attacken eller (5) man använder sig av någon av vapentekniken molerisk undanmanöver, vladisk parering eller undvika.

TAPPA VAPEN

Om ett slag träffar svärdsarmens underarm och gör mer i skada än armens KP/2 (efter eventuell ABS) måste den träffade lyckas med ett Medelsvårt FYS-slag eller tappa sitt vapen.

ATT TRÄFFA

Att träffa är inte alltid det lättaste och när man väl har träffat kan det också vara svårt att avgöra exakt var man har träffat. I det detaljerade stridssystemet är träffområdena uppdelade i två 'nivåer': allmänna och detaljerade. De allmänna träffområdena är de som finns i grundreglerna och de används här dels för blottor och kroppspoäng, och i viss mån även för kritiska träffar. De detaljerade används i alla andra sammanhang (för rustningar, för träff o. s. v.). Vid olika situationer används olika kolumner. Kolumn A är slumpträff för närstridsvapen, kolumn B är slumpträff för avståndsvapen, kolumn C är slumpträff allmänna träffområden och används för att avgöra vilket detaljerat träffområde som träffas när anfallaren valt att sikta på ett allmänt träffområde.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Träffområde	A	B	C	Blotta	CL-avdrag+++
BEN*: VRIST	01-08	01-05	1-2	1-4	-1/-3**/-3
LÅR	09-26	06-25	3-7	-	-2
HÖFT	27-40	26-30	8-10	-	-2
MAGE	41-55	31-45	-	5-6	-4
BRÖSTKORG	56-60	46-70	-	7-10	-3
ARM*: UNDERARM	61-75	71-80	1-5	11-18	-1/-2**/-2
ÖVERARM	76-85	81-85	6-8	-	-2
AXEL	85-90	86-90	9-10	19-20	-3
HUVUD: ANSIKTE	91-92	91-94	1-3	-	-4/-3
SKALLE	93-96	95-97	4-7	-	-1
HALS	97-00	98-00	8-10	-	-3

* Slå en tärning för att avgöra vilken -arm/ben det är. Udda= vänster, jämnt= höger.

** Värdet efter snedstrecket gäller höger arm/ben om motståndaren är högerhänt och vänster arm om motståndaren är vänsterhänt. För personer som slåss med Två vapen används alltid värdet efter snedstrecket.

*** Värdet före snedstrecket gäller de vanliga träffområdena, värdet efter de detaljerade. Modifikationerna är kumulativa. Det betyder att om du siktar på din motståndares hals får du -4+(-3)= -7 i CL på din attack.

FÖRLUST AV INITIATIV

Om en anfallare misslyckas med sin attack, men försvararen lyckas med sin parering förlorar anfallaren initiativet (om det var han som vann initiativslaget) och får -3 i CL på sin nästa parering. ér detta det sista som sker i en stridsrunda vinner försvararen automatiskt initiativslaget nästa stridsrunda.

ELDSLUNGOR

Eldslungorna är ett extremt farligt vapen framforskat av kejserliga forskare i kammare djupt under berget Silvertopp. En attack med en eldslunga går till så att man slår för träff och skada som vanligt, men skadan drabbar inte bara ett, utan fördelas mellan flera närliggande träffområden (det område som träffas bör ta mest skada). Skadan avtar också gradvis med avståndet till målet. En attack från en eldslunga kan träffa mer än en person. Alla som finns inom konen tar skada. Rustningar kan fatta eld eller (om det rör sig om metallrustningar) komma att hettas upp till mycket ohälsosamma temperaturer - kokt hyrsvärd, ny chronopisk specialitet.

NÄT

Om någon angriper en motståndare med ett nät och denne misslyckas med att parera eller undvika attacken anses han vara insnärjd i nätet och måste lyckas med ett SMI-slag för att trassla sig ur det. Varje SMI-slag räknas som en handling. Så länge han är insnärjd i nätet har han -5 i CL på allt han företar sig.

SIKTA

Att sikta med ett avståndsvapen ger +1 i CL för varje spenderad handling, dock högst +3. För varje handling över tre som spenderas med att sikta måste den siktande lyckas med ett PSY-slag eller tappa koncentrationen och istället för +3 få -3 i CL.

GASVAPEN

I Chronopia finns det vapen som påminner om vår världs skjutvapen med skillnaden att de i Chronopia inte drivs av krut, utan av svart gas. Detta gör dem extremt effektiva. En liten gasexplosion driver iväg kulan med en enorm kraft och mycket god precision. Det enda problemet är att ibland fortplantar sig explosionen vidare till vapnets gasbehållare och musköten eller muskedundret exploderar i händerna på skytten, som sällan undkommer med blotta förskräckelsen, utan vanligtvis får plikta med sitt liv. Varje gång det finns risk för fummel är det 25%-chans att "brakaren" (som de kallas på gatorna) flyger i luften och gör 4T6 i skada på skytten och 2T6 i skada på alla i dennes omedelbara närhet (inom en radie av 1,5 meter). Alla skjutvapen laddas med ett skott i taget, men de flesta har anordningar som gör att detta inte tar någon handling i anspråk.

SVEPANDE HUGG

Ett Svepande hugg används för att hålla fienden på avstånd och i bästa fall skada flera motståndare med ett enda anfall. Alla dina handlingar går åt för att utföra ett Svepande hugg, men du får anfalla lika många motståndare som du har handlingar (under förutsättning att de befinner sig på ungefär samma avstånd, samt är inom rimlig räckvidd) och gör extra skada (dubbla eventuell SB). Efter det Svepande hugget är du ur balans och förlorar automatiskt din första handling i nästa SR (dock ej om du har SMI 16 eller högre). Du slår ett enskilt slag för att träffa var och en av dina motståndare som dessutom förlorar en handling var och måste använda minst en handling för att parera din attack.

Svepande hugg kan göras med svärd (ej kortsvärd), yxor och korta stångvapen.

Avstånd	Skada	Träffområden	Konbredd
1	6T6	1	0,5 METER
2-5	5T6	2	1 METER
6-10	4T6	3	1,5 METER
11-15	3T6	4	2 METER
16-20	2T6	5	2,5 METER

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kapitel Fyra: Strid i Chronopia

Slåss! I Chronopia? Tja, det är väl det enda sättet att överleva. Om man inte har råd att betala någon annan för att slåss åt en, vill säga. Jag minns en gång när jag och Rodor Bork stötte ihop med ett tjugotal galna gobliner nere i kloakerna. I vanliga fall hade det inte varit några problem, och vi hade gjort en ganska ordentlig slarvsylta av dem när när hela kloaken plötsligt förvandlades till en jättelik malström. Själv vaknade jag upp en vecka senare på en sylta i södra hamnen. Rodor har jag inte sett sen dess.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

STRID I CHRONOPIA

Chronopia bjuder på ett antal scener för batalj: gator, torg, hängbroar, lufthamnar, gasgruvor, tavernor, somabarer, kloaker, glädjehus och tempellundar. Vissa platser är mer unika än andra och kräver speciella regler. De tre som vi kommer att ta upp här är: strid i underjorden (katakomberna, gruvorna och kloakerna), strid på gator och torg och strid i luften. Sist kommer ett avsnitt som handlar om hur ljus och mörker på olika platser i Chronopia påverkar färdigheter.

Vid varje rubrik kommer vissa regelförslag att tas upp och dessutom kommer det att finnas tabeller för slumphändelser. Dessa kan användas när SL finner det lämpligt. Man skall inte alltid vara säker på att få slåss ostört!

STRID I UNDERJORDEN

När ni ger er ned i underjorden skall ni vara noga med att tänka på en sak: Det är mörkt! Utan facklor eller lyktor står ni er slätt mot motståndare med infra- eller mörkersyn. Dessutom är det oftast trångt och därför omöjligt att slåss mer än en eller två i bredd. Stora vapen som stridsyxor och tvåhandssvärd kan ge CL-minskningar på upp till -10. Är det riktigt trångt går det förmodligen inte ens att använda dem utan de blir bara onödig barlast. Att svinga ett hederssvärd i en kloakgång som är en meter bred och en och halv meter hög i tak utan att bryta både rygg och nacke är sannerligen akrobatik på mycket hög nivå! Inte ens en spefågel skulle klara av det. Stickvapen och mindre vapen, som dolkar och kortsvärd, kan användas obehindrat.

GRUVORNA

I gruvorna och de områden som gränsar till gruvorna finns det alltid risk för gasläckor eller uppkomsten av sumpgas eller annan tunnelgas. För att upptäcka dem i tid bör man ha en liten burfågel, en tjutare (som de rutinerade tunnelkrigarna) eller ett mycket gott luktsinne. Och upptäcka dem i tid bör man, annars finner man sig själv bränd till aska betydligt tidigare än man räknat med. Använder man sig av magiskt ljus undviker man att sprängas i luften, men var tionde (liten läcka), femte (medelstor), varannan (stor) eller varje (mycket stor) minut man befinner sig i ett område med en gasläcka förlorar man ett (1) i SMI, FYS och STY. Detta påverkar också SMI, FYS och STY-baserade färdigheter. Om någon av grundegenskaperna når noll blir rollpersonen medvetslös och avlider inom FYS/2 minuter.

Gasexplosioner är någonting mycket farligt, särskilt som de nästan alltid mer eller mindre omedelbart följs av ras. Den skada som anges i tabellen är den skada en person i explosionens centrum tar. Skadan avtar med 2 för varje meter upp till fem meter och sedan med 1 per meter. Tänk på att det räcker med en gnista för att det skall smälla och gnistor brukar det ju slå när stål möter stål.

Gruvorna är inte Chronopias mest tätbefolkade och händelserikaste område, men trots det händer det då och då att det inträffar oförutsedda saker under striderna som kan komma att ändra hela händelseförloppet. Slå ett slag på slumptabellen när du finner det lämpligt (ett tips är en gång var 1T20 stridsrundor).

GRUVANS STORLEK	SKADA	CHANS FÖR RAS
LITEN	2T6	20% (1)
MEDELSTOR	4T6	35% (1T2)
STOR	6T6	65% (1T4)
MYCKET STOR	10T6	95% (1T10)

1T100	SLUMPHÄNDELSE I GRUVORNA
1-20	INGENTING SÄRSKILT.
21-24	LITEN GASLÄCKA.
25-31	ARBETARE. EN GRUPP GASGRÄVARE KLAMPAR IN I STRIDEN PÅ VÄG TILL SITT SKIFT.
32-35	RAS. GRUVGÅNGENS GOLV RASAR IN UNDER ÅTMINSTONE EN AV STRIDSDELTAGARNA. VAD SOM DÖLJS UNDER GOLVET ÄR UPP TILL SL ATT AVGÖRA.
36-55	INGENTING SÄRSKILT.
56-59	PATRULL. EN PATRULL (1T4+2) DVÄRGAR DYKER UPP OCH FÖRSÖKER SKINGRA DE STRIDANDE.
60-63	EXPLOSION! NÅGONSTANS I NÄRHETEN SMÄLLER DET OCH GRUVGÅNGARNA BÖRJAR SKAKA OCH DET LOSSNAR OROVÄCKANDE STORA STENAR FRÅN TAKET. BÄST ATT TA SIG UT INNAN ALLTING RASAR IHOP SOM ETT KORTHUS.
64-66	VAMPYRATTACK! EN STOR FLOCK MYCKET SKRÄMDA VAMPYRFLADDERMÖSS FLYGER GENOM STRIDEN OCH IRRITERAR DELTAGARNA SOM DRABBAS AV CL MINSKNINGAR PÅ UPP TILL -5 UNDER TRE STRIDSRUNDOR.
67-86	INGENTING SÄRSKILT.
87-89	SCHAKT. STRIDEN HAR BÖLJAT FRAM TILL ETT TRE METER BRETT OCH ETT PAR HUNDRA METER DJUPT SCHAKT. DET GÄLLER ATT HÅLLA SIG PÅ RÄTT SIDA OM KANTEN.
90-91	TUNNELMASK. EN STOR OCH MYCKET ELAK MASK ÄTER SIG UT GENOM EN AV VÄGGARNA. ETT RIKTIGT HOT FRÅN UNDERJORDEN.
92-95	PUNKTERING. NÅGON RÅKAR HUGGA UT ETT DJUPT HÅL I VÄGGEN, VILKET OTURLIGEN NOG RÅKAR LEDA RAKT PÅ EN GASÅDER. STOR LÄCKA!
96-00	SL SPECIAL. SOM VANLIGT FÅR SL FRIA HÄNDER ATT HITTA PÅ NÅGOT HAN UPPLEVER SOM PASSANDE.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KLOAKERNA

Kloakerna är ett mycket riskabelt och föga heroiskt slagfält, som har en hel del udda detaljer att erbjuda. Här finns tjuvaktiga gobliner, avfallsätande vattenmonster och hala avsatser. Varje stridsrunda måste man lyckas med ett Medelsvårt SMI-slag för att lyckas hålla balansen. Misslyckas det måste man spendera en handling på att återfå balansen, vilket kräver ytterligare ett Medelsvårt SMI-slag. Misslyckas också det SMI-slaget (eller om man träffas av ett slag som gör mer än ens egen STY/3 i skada före ABS) faller man obönhörligen pladask och förlorar en handling.

I kloakerna luktar det av förklarliga skäl inte överdrivet gott. En otvättad goblinrumpa framstår som ett under av väldoft. Har man inte någonting för munnen och näsan, exempelvis en näsduk dränkt i brundisk parfym, måste man varje runda slå ett FYS-slag för att inte behöva spendera 1T10 stridsrundor med att kräkas. För varje gång detta händer en rollperson får han -2 i CL på samtliga färdigheter under 1 timme. Troll, orcher, gobliner och andra vanligtvis illaluktande eller rutinerade kloakbesökare påverkas naturligtvis inte av stanken utan känner sig riktigt hemma.

Strider i kloakerna är inte helt förutsägbara. Slå därför ett slag på tabellen för slumphändelser så ofta du finner det lämpligt (ett tips är ett slag per 1T10 stridsrundor). När ni rör er i kloakerna kan det vara lämpligt att använda den slumptabell som finns på sidan 232 i grundreglerna.

STRID PÅ GATOR OCH TORG

Chronopia är en folktät och levande stad fylld av handlingskraftiga medborgare med åsikter av det mest skiftande slag. Vissa gamla tanter tycker att det är deras lagliga rätt att slå ungdomar med stora vapen i huvudet med sina

1T100 Slumphändelse i kloakerna

01-15	INGENTING SÄRSKILT.
16-23	SKÄNK FRÅN OVAN. NÅGONTING (ETT MYNT, AVFALL, EN STEN, TRÄCK) SLÄPPS NED GENOM EN GATUBRUNN OCH TRÄFFAR NÅGON ELLER FLERA AV DE STRIDANDE.
24-33	GOBLINER. 1T6+2 GOBLINER DYKER UPP RUNT ETT HÖRN. OM DE KÄNNER ATT DE VÅGAR ANVÄNDER DE SINA BÄSTA TRICK FÖR ATT SPELA ROLLPERSONERNA OCH DERAS MOTSTÅNDARE (OM INTE DESSA ÄR GOBLINER FÖRSTÅS) NÅGRA RIKTIGA SPRATT. EN FAVORIT ÄR ATT LÅTSAS TILLHÖRA DEN DVÄRGISKA HEDERSVAKTEN.
34-38	DÅLIG KVALITET. UNDERLAGET GER VIKA FÖR NÅGON AV DE STRIDANDE. DET KAN VARA EN STEN SOM LOSSNAR FRÅN AVSATSEN ELLER NÅGOT ANNAT SOM HELT ENKELT GLIDER UNDAN UNDER FÖTTERNA PÅ DEN OLYCKLIGE. SVÅRT SMI-SLAG FÖR ATT INTE RAMLA OCH FÖRLORA EN HANDLING.
39-43	SKYFALL. DET REGNAR VÄRRE ÄN VANLIGT I CHRONOPIA VILKET GÖR ATT NIVÅN I STADENS KLOAKER ÖKAR OROVÄCKANDE FORT OCH VATTNET FORSAR UT UR TUNNELÖPPNINGARNA.
44-46	FLYKTING. EN STACKARE PÅ FLYKT UNDAN TUNNELKRIGARE ELLER GOBLINER KOMMER RUSANDE GENOM KLOAKERNA.
47-52	SKÄMTARE. EN RIKTIG LUSTIGKURRE HAR UPPMÄRKSAMMAT STRIDEN FRÅN GATAN OCH VÄNTAR VID NÄRMASTE GATUBRUNN TILLS NÅGON KOMMER INOM RÄCKHÅLL FÖR HANS SPJUT.
53-55	DISTRAKTION. NÅGONTING MYCKET OVÄNTAT KOMMER FLYTANDE GENOM KLOAKEN. DET KAN VARA EN KISTA, EN VACKER SLÖJA, EN OBEMANNAD FLOTTE ELLER NÅGOT ANNAT SOM DRAR UPPMÄRKSAMHETEN HOS NÅGRA AV DE STRIDANDE TILL SIG.
56-59	KLOAKRESENÄR. EN GLAD KLOAKRESENÄR PÅ VÄG I EN KLOAKKAJAK FORSAR FÖRBI STRIDEN I VANSINNIGT HÖG FART.
60-67	RÅTTFÅNGARE. EN PATRULL (1T4+1) RÅTTFÅNGARE DYKER UPP OCH ANSLUTER SIG TILL STRIDEN OM DE SER NÅGON ANLEDNING ATT TA PARTI FÖR ENDERA SIDAN.
68-71	RAS. DEN CHRONOPISKA BYGGNADSKONSTEN ÄR INTE ALLTID HELT PÅLITLIGT. KLOAKTUNNELN RASAR IN. RÄDDA SIG DEN SOM KAN!
72-77	OVÄNTAT AVLOPP. PLÖTSLIGT ÖPPNAR SIG GOLVET OCH BILDAR EN ENORM MALSTRÖM SOM SUGER NED ALLA SOM MISSLYCKAS MED ETT STY-SLAG ELLER INTE HAR NÅGOT ATT HÅLLA FAST I. DE OLYCKLIGA FÖRSVINNER LÅNGT NED I KLOAKERNAS DJUP.
78-86	TUNNELKRIGARE. EN PATRULL (1T6+1) TUNNELKRIGARE PÅ UTRENSNINGSUPPDRAG.
87-89	KLOAKMONSTER. NÅGONTING YTTERST OBEHAGLIGT RÖR SIG IN BLAND DE STRIDANDE OCH FÖRSÖKER ATT DRA NED DEM I VATTNET MED SINA SLEMMIGA TENTAKLER (STY 16, KP 8).
90-95	GOBLINER. EN HEL GOBLINSTAM HAR BESLUTAT SIG FÖR ATT GÖRA MOS AV ROLLPERSONERNA OCH DERAS MOTSTÅNDARE. DET FINNS FAKTISKT EN GRÄNS FÖR HUR MYCKET INTRÅNG MAN FÅR GÖRA PÅ ANDRAS OMRÅDE. DE ANFALLER FRÅN ALLA TÄNKBARA OCH OTÄNKBARA HÅLL MED EN INTENSITET SOM BARA GOBLINER ÄR FÖRMÖGNA.
96-00	SL PLOCKAR FRAM DET HÄFTIGASTE KLOAKERNA HAR ATT ERBJUDA.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

kvastar, busiga gatungar saknar totalt respekt för män i skinande rustningar och bombarderar dem ivrigt med ruttna tomater stulna från gatstånden och överallt patrullerar den notoriska stadsvakten, alltid beredd att slå illdådare i bojor. Allt detta gör det svårt att i förväg förutse hur en strid kommer att gestalta sig. För att ge SL lite hjälp följer därför här några tabeller med slumphändelser vid strid på gator och torg i Chronopia. Slå så ofta du finner det lämpligt (en gång varje 1T10 stridsrundor är ett tips). SL får justera resultatet så att det passar omständigheter. Exempelvis finns det ingen som frivilligt skulle blanda sig i en strid där Svarta Gardet deltar.

STRID I LUFTEN

I Chronopia finns det gott om luftburna krigare, de allra flesta av dem sekudaryttare. Strid i luften är mycket speciella situationer och närstrid uppstår sällan, annat än om ryttarna har extremt långa vapen (exempelvis stångvapen), utan inskränker sig oftast till att de stridande beskjuter varandra med avståndsvapen, vilket fungerar på samma sätt som i grundreglerna.

En situation i luften som kan vara nog så spännande som strid är jakten på flyende motståndare, eller den desperata flykten från hämndlystna förföljare. I Drakar och Demoner löser man den typen av jakter på ett mycket enkelt sätt. Avståndet mellan två ryttare är antingen Mycket kort, Kort, Medellångt, Långt eller Mycket långt. Närstridsvapen kan endast användas om avståndet är Mycket kort, avståndsvapen kan inte användas om avståndet är Mycket långt. Om den ene ryttaren vill minska och den andra vill öka avståndet slår båda var sitt färdighetsslag (med CL modifierat i enlighet med nedanstående tabell) för Flyga riddjur och räknar ut differensvärdet. Ett slag slås var femte stridsrunda. Om någon får ett differensvärdet som är minst fem högre än motståndarens ökar eller minskar avståndet ett snäpp i hans favör, annars råder status quo. Om den flyende vinner när avståendet är Mycket långt har han kommit undan och kan inte hinnas upp av sina förföljare.

Om däremot bägge ryttarna vill minska avståndet minskar det automatiskt med ett snäpp var femte stridsrunda, förutsatt att båda flyger allt vad tygeln håller.

Modifikation	
SEKUDA	-3
JÄTTESEKUDA	-5
GRIFFON	±0
LADDA/AVFYRA	-5
AVSTÅNDSVAPEN	-5
MAGISK FLYKT	VARIERAR

LJUS OCH MÖRKER I CHRONOPIA

I princip alla handlingar är lättare att utföra när det är ljust än när det är mörkt och på många platser i Chronopia är det betydligt mörkare än vad det är ljust. Mörkret kan givetvis skingras på många sätt (facklor, eldstickor, oljelyktor, magi o. s. v.). Tabellen nedan visar dels hur ljust det är på olika platser i Chronopia vid olika tidpunkter på dagen och hur det påverkar stridsdeltagarna och hur stor skillnad det är på att slåss i fackelsken och ljus från gasbelysningen. Vid artificiella ljuskällor anges också hur mycket de lyser upp.

Situation/plats	CL-modifikation	Radie
MÖRK GRÄND	-10	-
LJUS FRÅN UPPLYSTA FÖNSTER	-8	-
MÅNLJUS	-8	-
GATA UPPLYST AV FACKLOR	-3	-
GATA MED GASBELYSNING	-2	-
UNDERJORDEN (GRUVORNA M. M)	-15	-
KLOAKERNA VID GATBRUNN (DAG)	-6	2 METER
KLOAKERNA VID GATBRUNN (NATT)	-8 (FACKLA), -6 (GAS)	1 METER
FACKELSKEN	-5	5 METER
LYKTSKEN (OLJE)	-5	5 METER
LYKTSKEN (PANN)	-4	5 METER (KON)
ELDSTICKA	-10	1 METER

TABELL 1.

1T100	Slumphändelse vid gatustrid
01-15	INGENTING SÄRSKILT.
16-23	FOLKSAMLING. STRIDEN HAR VÄCKT FOLKETS INTRESSE. ÅSKÅDARE SAMLAS RUNT DE STRIDANDE I EN TAKT AV 1T10 PERSONER PER SR.
24-33	STADSVAKTEN! EN STADSVAKTSPATRULL BESTÅENDE AV EN SERGEANT OCH 1T6 SOLDATER ANLÄNDER TILL PLATSEN.
34-38	BAKHÅLL! ROLLPERSONERNA OCH DERAS MOTSTÅNDARE ATTACKERAS AV ETT GÄNG GATUBARN BEVÄPNADE MED ÄGG OCH RUTTNA TOMATER. NÅGOT SOM KAN VARA MYCKET IRRITERANDE OCH DISTRAHERANDE.
39-42	SYMPATISÖR. EN GLAD AMATÖR (HYRSVÄRD ELLER BRÅKSTAKE) KASTAR SIG VILLIGT IN I STRIDEN PÅ ROLLPERSONERNAS SIDA.
43-44	BLOMKRUKA. VALFRITT, LAGOM TUNGT OBJEKT FALLER FRÅN FÖNSTER OCH TRÄFFAR VALFRITT MÅL, FÖRSLAGSVIS EN SKALLE ELLER EN VAPENHAND.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

45-48	OROAD ÅSKÅDARE. NÅGON HAR VALT ATT HÄMTA STADSVAKTEN SOM ANLÄNDER MED EN PATRULL (SE OVAN) TILL PLATSEN INOM 1T10+2 SR.
49-51	TIGGARE. EN STACKARS BLIND OCH BENLÖS TIGGARE HINNER INTE FLYTTA SIG UR VÄGEN. ISTÄLLET RÅKAR HAN KÖRA IN SIN TIGGARSTAV MELLAN BENEN PÅ NÅGON AV DE STRIDANDE. DENNE MÅSTE SLÅ ETT SVÅRT SMI-SLAG ELLER SNUBBLA.
52-56	MOTSTÅND. HELT PLÖTSLIGT UPPENBARAR SIG EN STOR GRUPP KRIGARE (MINST DUBBELT SÅ MÅNGA SOM ROLLPERSONERNA) SOM ALLA VERKAR MYCKET UPPRÖRDA ÖVER ATT ROLLPERSONERNA ÄR FRÄCKA NOG ATT SLÅSS PÅ DERAS OMRÅDE (TROLIGTVIS TILLHÖR DE NÅGOT AV DE STÖRRE GATUGÄNGEN).
57-60	FREDSÄLSKARE. EN SANN FREDSÄLSKARE KASTAR SIG DÖDSFÖRAKTANDE MELLAN DE STRIDANDE FÖR ATT AVBRYTA STRIDEN. DET KAN RÖRA SIG OM ALLT FRÅN EN KAPTEN FÖR NÅGOT AV DE FRIA KOMPANIERNA TILL EN UPPRÖRD ÄLDRE DAM.
61-65	KEJSERLIG HÄROLD. EN KEJSERLIG HÄROLD DYKER UPP FÖR ATT FÖRKUNNA ETT ANTAL NYA EDIKT FRÅN DEN UPPHÖJDE I EVIGHETSPALATSET.
66-69	TVÄTTATTACK. ETT ANTAL TVÄTTLINOR SOM ÄR SPÄNDA ÖVER GATAN GÅR AV OCH ALL TVÄTT RASAR NED PÅ ROLLPERSONERNA OCH DERAS MOTSTÅNDARE.
70-72	FALLGROP. NÅGON SLARVIG TYP HAR GLÖMT ATT LÄGGA PÅ ETT GATUBRUNNSLOCK OCH DEN OLYCKLIGE FALLER RAKT NED I KLOAKERNA DÄR DET EVENTUELLT VÄNTAR ETT GÄNG ILLVILLIGA GOBLINER.
73-76	FLYKTING. EN MAN PÅ FLYKT FRÅN 1T6 RIKTIGA FLÅBUSAR (HYRSVÄRD, PIRATER, GÄNGMEDLEMMAR) RUSAR MITT EMELLAN KOMBATANTERNA MED SINA FÖRFÖLJARE TÄTT I HÄLARNA.
77-79	UPPLOPP! NÅGRA KÄMPAR SPORRAS AV VAPENSKRAMLET OCH KASTAR SIG IN I STRIDEN MED AVSIKT ATT BEKÄMPA BÅDE ROLLPERSONERNA OCH DERAS MOTSTÅNDARE. FOLK STRÖMMAR TILL FRÅN ALLA HÅLL OCH SNART PÅGÅR ETT REGELRÄTT UPPLOPP.
80-81	BRAND! ETT HUS I NÄRHETEN HAR BÖRJAT BRINNA. RÖK VÄLLER UT GENOM FÖNSTREN OCH UPPRÖRDA RÖSTER SKRIKER PÅ HJÄLP. BRUKAR FÖLJAS AV ATT STADSVAKTEN GÖR ENTRÉ.
82-86	ANTAGONIST. MOTSTÅNDARSIDAN FÅR FÖRSTÄRKNING.
87-91	AVFALL. NÅGON TÖMMER SIN AVFALLSHINK UT GENOM FÖNSTRET OCH PÅ NÅGON AV DE STRIDANDE.
92-94	GLÄDJEDÖDARE. EN HUVUDJÄGARE BLANDAR SIG I STRIDEN OCH BESEGRAR ROLLPERSONERNAS MOTSTÅNDARE VILKA VISAR SIG VARA EFTERLYSTA. PRISET PER HUVUD ÖVERSTIGER GARANTERAT 500 DUBLONER.
95	SVARTA GARDET. EN PATRULL (1T6 MAN) UR DET SVARTA GARDET NÄRMAR SIG PLATSEN OCH UPPTÄCKER TROLIGTVIS FRIDSTÖRARNA, VILKA NATURLIGTVIS MÅSTE STOPPAS.
96-00	SL HITTAR SJÄLV PÅ NÅGOT RIKTIGT DRÅPLIGT (ELLER DRÄPANDE!).

TABELL 2.

1T100 Slumphändelse vid strid i finare kvarter	
01-15	INGENTING SÄRSKILT.
16-23	FOLKSAMLING. SE TABELL 1.
24-25	PARAD. EN PARAD VISAR SIG HA EN FÄRDRUTT SOM KORSAR DET SOM FÖR TILLFÄLLET UTGÖR ROLLPERSONERNAS SLAGFÄLT. DET HELA KAN BLI MYCKET INTRESSANT NÄR FANBÄRARE, BÄRSTOLAR, SOLDATER I PARADUNIFORMER OCH MUSIKANTER SKALL PASSERA.
26-32	FREDSÄLSKARE. SE TABELL 1.
33-49	STADSVAKTEN! SE TABELL 1. PATRULLEN INNEHÅLLER DOCK 1T6+2 SOLDATER.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

50-54	SPRÄTT. EN SANN ÄDLING GÅR EMELLAN OCH FÖRESLÅR ROLLPERSONERNA OCH DERAS MOTSTÅNDARE ATT GÖRA UPP MAN MOT MAN. HAN GER DEM FÖRSLAG PÅ TID OCH PLATS FÖR EN DUELL.
55-61	SYMPATISÖR. SE TABELL 1. DENNE KAN NU LIKA GÄRNA VARA EN ALVISK ÄDLING SOM EN ÄRRAD GARDESKAPTEN.
62	MAGIKER. EN MAGIKER SOM PASSERAR PLATSEN BLIR SYNNERLIGEN IRRITERAD OCH LÅTER EN AV DE STRIDANDE FÖRSVINNA I EN RÖKPUFF.
63-69	OROAD ÅSKÅDARE. SE TABELL 1.
70-74	MOTSTÅND. SE TABELL 1, MEN MOTSTÅNDARNA ÄR TROLIGTVIS ÄDLINGAR FRÅN NÅGOT AV ALVHUSEN.
75-78	ILLA BERÖRD. EN FINARE DAM BLIR SÅ TAGEN AV UPPLEVELSEN ATT HON SVIMMAR OCH FALLER, KANSKE RENT AV RAKT IN BLAND DE STRIDANDE.
79-80	RAS. EN BRO ELLER LIKNANDE, INTE FULLT PÅLITLIG KONSTRUKTION RASAR. KANSKE ÄR DET DEN SOM ROLLPERSONERNA JUST NU BEFINNER SIG PÅ.
81-84	FLYKTING. SE TABELL 1, MEN JÄGARNA KAN OCKSÅ TILLHÖRA NÅGOT AV HANDELS- ELLER ALVHUSEN.
85-91	ANTAGONIST. SE TABELL 1.
92-95	SVARTA GARDET. SE TABELL 1.
96-00	SL FÅR FRIA HÄNDER ATT SÄTTA ROLLPERSONERNA ORDENTLIGT I KLISTRET ELLER FRÄLSA DEM FRÅN EN FÖR TIDIG DÖD.

TABELL 3.

1T100	Slumphändelse vid strid i lufthamnarna
01-15	INGENTING SÄRSKILT.
16-24	FOLKSAMLING. SE TABELL 1.
25-37	STADSVAKTEN. SE TABELL 1.
38-42	SNEDSTEG. NÅGON AV STRIDSDELTAGARNA KOMMER FÖR NÄRA KANTEN OCH FALLER. ENDAST ETT SMI-SLAG KAN RÄDDA DEN OLYCKLIGE FRÅN ATT KROSSAS MOT GATAN FEMTIO METER LÄNGRE NED.
43-45	BLOMKRUKA. SE TABELL 1.
46-53	OROAD ÅSKÅDARE. SE TABELL 1.
54-56	UPPRÖRD ÅSKÅDARE. NÅGON SOM HELT ENKELT FÅTT NOG (VÄRDSHUSVÄRD ELLER LIKNANDE) SKRIKER HÖGT I ÖRAT PÅ EN AV DE STRIDANDE ATT SLUTA! DEN NUMERA LÄTT HÖRSELSKADADE KÄMPEN FÖRLORAR TVÅ HANDLINGAR.
57	FLYKTING. SE TABELL 1.
58-62	SJÄLVMORDSKANDIDAT. STRIDEN STANNAR UPP FÖR ETT ÖGONBLICK NÄR MAN FÅR SYN PÅ EN OERHÖRT OLYCKLIG MAN, HÖGT UPP PÅ ETT BROFÄSTE SOM SKRIKER UT SIN SORG OCH FAKTISKT VERKAR VARA FAST BESLUTEN ATT HOPPA.
63-69	SYMPATISÖR. SE TABELL 1.
70-74	MOTSTÅND. SE TABELL 1. MOTSTÅNDET KAN DEN HÄR GÅNGEN BESTÅ AV EN GRUPP SEKUDABURNA KRIGARE ELLER NÅGRA RIKTIGA BUSAR.
75-77	PANG! EN GASLEDNING EXPLODERAR OCH GÖR 1T10 I SKADA PÅ ALLA INOM FEM METERS RADIE.
78-83	PAPEGOJOR. PRECIS SOM CHRONOPIAS PAPEGOJOR ÄR SKICKLIGA TALHÄRMARE ÄR DESS MEDBORGARE INTE SENA ATT APA EFTER BRÅKSTAKAR SOM ROLLPERSONERNA. MINST ETT MINDRE SLAGSMÅL UTBRYTER ALLDELES I NÄRHETEN.
84-89	ANTAGONIST. SE TABELL 1.
90-91	KRASCHLANDNING. ETT LUFTSKEPP STÖRTAR RAKT PÅ ROLLPERSONERNA OCH DERAS MOTSTÅNDARE. BÄST ATT FLYTTA SIG OM MAN INTE VILL KROSSAS SOM EN FLUGA MOT GATSTENARNA.
92-95	SVARTA GARDET. SE TABELL 1.
96-00	SOM VANLIGT LIGGER ROLLPERSONERNAS ÖDE FULLSTÄNDIGT I SLS HÄNDER.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kapitel Fem: Kritiska Träffar

Kritiska träffar? Det har man fått en och annan, och utbelat också för den delen. Ser du här, det stora röda ärret som löper från höften upp till nyckelbenet? Visst påminner det en smula om Svartkamsbergen? Hur jag fick det? Galen högländare som löpte amok med sitt heders-svärd. Som tur var tog de två svartgardisterna som stod bredvid mig större delen av smällen. Innan dess trodde jag inte att något kunde tränga igenom deras svarta rustningar, men nu vet jag bättre...

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kritiska träffar

Ett perfekt slag i strid innebär att motståndaren tar extra mycket skada. Anfallet gör automatiskt maximal skada inklusive skadebonus. Dessutom räknas ett perfekt slag också som en kritisk träff. Här beskrivs vad som händer vid kritiska träffar - slå 1T10+skadan och avläs resultatet i lämplig tabell. Reglerna är gjorda för att kunna användas både med de nya reglerna och de som finns i grundreglerna. Om ni inte använder er av träffområden, men ändå vill använda er av reglerna för kritiska träffar slår ni 1T5: 1 = huvud, 2 = bröstkorg, 3 = mage, 4 = armar, 5 = ben. Använder ni de nya reglerna är det fritt fram för ändringar av resultaten (att man med en träff på vristen krossar någons höft verkar ju faktiskt minst sagt osannolikt).

Tänk på att anpassa skadorna efter vilket vapen som används. Spikklubbor gör inte skärsår, armborstpilar inte krosskador.

Ibland kan det behöva avgöras vilken kroppsdel som drabbas (exempelvis höger eller vänster öga). Slå då en tärning: udda = vänster, jämnt = höger. Om du vill att kritiska skador skall kunna uppstå annat än vid perfekta träffar kan du använda dig av följande regler. Alla rollpersoner och SLP har ett s. k. kritiskt skadevärde (KS) som är lika med ursprungliga KP/4 (+1 i Bröstkorgen). Varje gång någon tar en skada lika med eller större än deras KS används tabellerna för kritiska träffar. Varje KP i skada utöver KS ger +2 på slaget.

Huvudet

1-2	VAPNET SNUDDAR ENA TINNINGEN OCH RIVER MED SIG EN BIT AV ENA ÖRAT. DEN SKADADE FÖRLORAR NÄSTA HANDLING.
3-4	NÄSAN KROSSAS OCH BLODET SPRUTAR. DEN SKADADE FÖRLORAR NÄSTA HANDLING.
5-6	ENA ÖGONBRYNET KROSSAS. BLOD FORSAR NED I ÖGAT. -5 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER UNDER RESTEN AV STRIDEN.
7-8	TINNINGEN TRÄFFAS. DEN SKADADE FÅR EN LÄTT HJÄRNSKAKNING, FÖRLORAR SINA TVÅ FÖLJANDE HANDLINGAR OCH FÅR -3 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG UNDER RESTEN AV DAGEN.
9-10	ENA ÖRAT SLITS AV. OM INTE BLÖDNINGEN STOPPAS FÖRLORAR DEN SKADADE 1 KP VAR SJÄTTE STRIDSRUNDA. PERMANENT NEDSATT HÖRSEL TVÅ SNÄPP (GOD BLIR NEDSATT, UTMÄRKT BLIR GOD).
11	1T20 TÄNDER SLÅS UT ELLER PULVERISERAS OCH MUNNEN FYLLS MED BUBBLANDE BLOD. DE BLODIGA STEKARNA FÅR I FORTSÄTTNINGEN BYTAS UT MOT TUNNA SOPPOR.
12	ENA TINNINGEN KROSSAS. DEN SKADADE FÅR EN MINST SAGT KRAFTIG HJÄRNSKAKNING OCH SVIMMAR I 1T20 STRIDSRUNDOR. INGA VÅLDSAMMARE AKTIVITETER REKOMMENDERAS UNDER DEN NÄRMASTE VECKAN.
13	ETT ÖGA KROSSAS ELLER TRYCKS UT OCH HÄNGER OCH DINGLAR I SYNNERVERNA SAMTIDIGT SOM DET BLÖDER KRAFTIG UR ÖGONHÅLAN. DEN SKADADE FÖRLORAR TVÅ HANDLINGAR OCH FÅR -5 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER. KRAFTIGT NEDSATT SYN OM INTE DEN SKADADE *HELAS*.
14-15	UNDERKÄKEN KROSSAS OCH HÄNGER LÖS. -10 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER TILLS SKADAN FÖRBINDS ELLER *HELAS*.
16	NACKKOTORNA FÖRSKJUTS OCH DEN SKADADE BLIR TILLFÄLLIGT FÖRLAMAD FRÅN NACKEN OCH NEDÅT. OM HAN INTE *HELAS* FÅR HAN FÄRDAS I EN TIGGARLÅDA MED HJUL UNDER RESTEN AV SITT LIV.
17	HALSPULSÅDERN SLITS UPP OCH BLODET SPRUTAR SOM UR EN FONTÄN ÖVER DEN SKADADES NÄRMASTE OMGIVNING. HAN FÖRLORAR 1 KP VARJE STRIDSRUNDA TILLS SÅRET FÖRBINDS ELLER HELAS.
18	UNDERKÄKEN SLITS LOSS OCH LANDAR 1T6 METER BORT. BLODET SPRUTAR ÖVER DEN SKADADE OCH HANS MOTSTÅNDARE. HAN FÖRLORAR 1 KP VARJE STRIDSRUNDA TILLS SÅRET FÖRBINDS ELLER *HELAS*. INGEN VACKER SYN!
19	EN STOR BIT AV SKALLBENET SLITS BORT OCH BLOTTAR DEN UNDERLIGGANDE HJÄRNAN. ALLTFÖR SNABBA RÖRELSER KAN LEDA TILL ATT DEN GER SIG AV. HAN FÖRLORAR 1 KP VARJE STRIDSRUNDA TILLS SÅRET FÖRBINDS ELLER *HELAS*. MED LITE TUR KANSKE HAN KAN FÅ PLATS SOM MODELL PÅ NÅGON AV CHRONOPIAS LÄKARSKOLOR.
20	HUVUDET KROSSAS. DEN SKADADE FÖRLORAR 2 KP PER STRIDSRUNDA OM HAN INTE *HELAS*.
21+	HUVUDET SLITS ELLER HUGGS LOSS FRÅN SITT FÄSTE OCH FLYGER I VÄG 1T8 METER. ALLT SOM TYDER PÅ ATT DET ÄR NÅGOT SOM SAKNAS ÄR ENORMA KASKADER AV BLOD MED URSPRUNG NÅGONSTANS I STRUPTRAKTEN.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Bröstkorgen

1-3	ATTACKEN FÅR DEN SKADADE ATT TAPPA BALANSEN. HAN MÅSTE LYCKAS MED ETT MEDELSVÅRT SMI-SLAG ELLER FALLA OMKULL OCH FÖRLORA EN HANDLING.
4-6	1T4 REVBEN KNÄCKS OCH DEN SKADADE FÖRLORAR EN HANDLING. -2 I CL PÅ SAMTLIGA FÄRDIGHETER.
7-9	NYCKELBENET KNÄCKS MED ETT KNÄPPANDE LJUD. -5 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER SOM KRÄVER ATT DEN AKTUELLA SIDAN ANVÄNDS.
10-11	SOLAR PLEXUS TRÄFFAS MED EN SÅDAN KRAFT ATT DEN SKADADE ÄR OFÖRMÖGEN ATT GÖRA NÅGONTING ANNAT ÄN ATT HÄMTA ANDAN I TVÅ STRIDSRUNDOR.
12-13	ATTACKEN TRÄFFAR HJÄRTAT OCH DEN SKADADE FÅR ETT TILLFÄLLIGT HJÄRTSTILLESTÅND SOM GÖR ATT HAN FÖRLORAR TRE HANDLINGAR.
14-15	ETT REVBEN VIKS IN I ENA LUNGAN SOM BÖRJAR BLODFYLLAS. DEN SKADADE KVÄVS SAKTA AV SITT EGET BLOD. HAN FÅR 10 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER OCH FÖRLORAR EN KP VAR SJÄTTE STRIDSRUNDA.
16	ENA SKULDERBLADET SLITS BORT FRÅN KROPPEN. ARMEN PÅ DEN SIDAN BLIR OBRUKBAR OCH DEN SKADADE FÖRLORAR EN KP VAR FEMTE STRIDSRUNDA.
17	BRÖSTMUSKELN SLITS BORT OCH BLOTTLÄGGER REVBENEN. BLODET FORMLIGEN FORSAR UR SÅRET (1 KP VAR FJÄRDE STRIDSRUNDA) OCH ARMEN PÅ DEN SIDAN BLIR OBRUKBAR. SER UT SOM OM ETT GLUPSKT BERGSLEJON VARIT FRAMME OCH TAGIT SIG EN TUGGA.
18	RYGGRADEN KROSSAS OCH DEN OLYCKLIGE KOMMER ALDRIG MER ATT KUNNA GÖRA NÅGONTING ANNAT ÄN BLINKA. FÖRLAMNINGEN ÄR OMEDELBAR OCH I DET NÄRMASTE TOTAL.
19	KROPPSPULSÅDERN PUNKTERAS OCH BLODET SPRUTAR ÖVER SLAGFÄLTET. DEN SKADADE KAN INTE GÖRA NÅGONTING ANNAT ÄN ATT I DESPERATION SKRIKA EFTER MAMMA, PAPPA OCH GUDARNA OCH FÖRLORA 1 KP VAR TREDJE STRIDSRUNDA.
20	ETT LJUDLIGT "KRASCH" VITTNAR OM ATT BRÖSTKORGEN HAR KROSSATS OCH LUNGORNA PENETRERATS AV DE BRUTNA REVBENEN. DÖDEN INTRÄDER INOM FYS/2 SR OM INTE NÅGON *HELAR* DEN SKADADE.
21+	BRÖSTKORGEN TRÄNGER IN I HJÄRTAT PÅ DEN SKADADE. BLODET TRÄNGER UT ÖVER BRÖSTKORGEN OCH UT UR MUNNEN. HAN KAN BARA RÄDDAS AV GUDARNA.

Magen

1-4	TRÄFFEN TAR RAKT I MAGEN. DEN SKADADE TAPPAR LUFTEN OCH VIKER SIG DUBBEL. HAN FÖRLORAR EN HANDLING.
5-7	SKAMGREPP. EN REJÄL TRÄFF RAKT PÅ DET ALLRA HELIGASTE. DEN SKADADE FÖRLORAR TVÅ HANDLINGAR OCH FÅR -5 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER I 10 STRIDSRUNDOR.
8-10	NJURARNA TRÄFFAS OCH DEN SKADADE FÖRLORAR EN HANDLING.
11-12	BUKEN FLÄKS UPP SÅ ATT BUKMUSKULATUREN SKADAS. DEN SKADADE FÖRLORAR EN HANDLING I VARJE STRIDSRUNDA UNDER RESTEN AV STRIDEN.
13	HÖFTEN SLÅS UR LED OCH DEN SKADADE FALLER TILL MARKEN. HAN KAN INTE GÖRA NÅGONTING ANNAT ÄN ATT VRIDA SIG OCH UTTRYCKA SINA PLÅGOR MED GUTTURALA LÄTEN FÖRRÄN HÖFTEN DRAGITS RÄTT.
14	BÄCKENBENET KROSSAS. DEN SKADADE FALLER TILL MARKEN OCH KAN INTE GÖRA ANNAT ÄN ATT BÄRAS BORT. BENET LÄKER PÅ 1T6 MÅNADER.
15	BUKEN SLITS UPP OCH INÄLVORNA RASAR UT. DEN SKADADE FÖRLORAR EN KP VAR SJÄTTE STRIDSRUNDA OCH EN HANDLING I VARJE STRIDSRUNDA UNDER RESTEN AV STRIDEN.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

16	SLAGET FÖRFLYTTAR RYGGRADENS KOTOR OCH DEN SKADADE BLIR FÖRLAMAD TILLS NÅGON HJÄLPER HONOM ATT DRA DEN TILL RÄTTA.
17	MJÄLTEN KROSSAS OCH DEN SKADADE FALLER TILL MARKEN OFÖRMÖGEN ATT FÖRSVARA SIG OCH DESPERAT SKRIKANDE EFTER HJÄLP OCH MAMMA. HAN DÖR INOM 1T10 MINUTER OM HAN INTE FÅR PROFESSIONELL HJÄLP.
18	TESTIKLARNA DRIVS UPP I BUKHÅLAN OCH DEN OLYCKLIGE SVIMMAR OMEDELBART AV SMÄRTAN. HAN VAKNAR EFTER 20-FYS TIMMAR. FORTPLANTNING ÄR ETT MINNE BLOTT.
19	KROPPSPULSÅDERN SLITS SÖNDER OCH KASKADER AV BLOD VÄLLER UT GENOM SÅRET OCH FÄRGAR GATANS KULLERSTENAR RÖDA. DEN SKADADE KAN INTE GÖRA NÅGONTING ANNAT ÄN ATT FÖRLORA EN KP PER STRIDSRUNDA.
20	RYGGRADENS NEDRE DEL PULVERISERAS OCH DEN OLYCKLIGE FÖRLAMAS OMEDELBART FRÅN MIDJAN OCH NEDÅT. HAN SVIMMAR I 1T20 STRIDSRUNDOR AV SMÄRTAN.
21+	OBDUKTION. BUKEN SLITS UPP OCH INÄLVORNA TRASAS SÖNDER. HAN FÖRLORAR 2 KP VARJE STRIDSRUNDA. STACKAREN SKULLE GÖRA SIG BRA PÅ ETT GRILLGALLER I NÅGOT AV CHRONOPIAS SKUMMARE KVARTER.

Armarna

1-3	ATTACKEN TRÄFFAR HANDEN OCH DEN SKADADE TAPPAR DET HAN HÅLLER I HANDEN OM HAN MISSLYCKAS MED ETT SVÅRT PSY-SLAG.
4-6	TUMMEN SLÅS UR LED. HANDEN FÖRBLIR OBRUKBAR TILLS TUMMEN DRAS RÄTT IGEN, VILKET DEN SKADADE KAN GÖRA SJÄLV MED ETT LYCKAT PSY-SLAG
7-8	KÖTTSÅR. EN DEL AV KÖTTET SLITS BORT FRÅN ÖVERARMEN OCH BLOTTLÄGGER BENET. -3 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER UNDER RESTEN AV STRIDEN P. G. A. SMÄRTAN.
9-10	TRÄFFEN TAR I ARMBÅGEN OCH DEN SKADADE MÅSTE SLÄPPA DET HAN HÅLLER I HANDEN. DEN ENORMA SMÄRTAN GÖR ATT HAN FÖRLORAR EN HANDLING.
11-12	ETT FINGER HUGGS AV OCH EN LITEN BLODSTRÅLE SPRUTAR FRÅN DEN PLATS DÄR DET EN GÅNG SATT. -5 I CL PÅ SAMTLIGA FÄRDIGHETER TILLS SÅRET FÖRBUNDITS. FINGRET KAN BLI EN FIN TROFÉ FÖR DEN DRIFTIGE.
13-14	AXELN SLÅS UR LED. DEN SKADADE FÖRLORAR TVÅ HANDLINGAR. OM HAN LYCKAS MED ETT SVÅRT PSY-SLAG KAN HAN SJÄLV DRA AXELN RÄTT GENOM ATT SLÅ DEN MOT NÅGOT LÄMPLIGT (ETT TRÄD, EN DÖRRPOST, MARKEN). SÅ LÄNGE AXELN ÄR UR LED HAR HAN -5 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER.
15	BÄGGE BENEN I UNDERARMEN BRYTS OCH SMÄRTAN GÖR ATT DEN SKADADE OMEDELBART TAPPAR DET HAN EVENTUELLT HÅLLER I HANDEN OCH FÖRLORAR EN HANDLING. -3 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER. ARMEN OBRUKBAR.
16	ARMBÅGEN KROSSAS MED ETT LJUD SOM PÅMINNER OM STEN MOT GRUS. DEN SKADADE TAPPAR AUTOMATISKT DET HAN HÖLL I HANDEN, FÖRLORAR TVÅ HANDLINGAR OCH HAR -5 I CL PÅ SAMTLIGA FÄRDIGHETER UNDER RESTEN AV STRIDEN.
17	ALLA HANDENS FINGRAR HUGGS AV OCH BLODET SPRUTAR SOM UR MUNNEN PÅ ETT MARMORLEJON I EN FONTÄN. DEN SKADADE FÖRLORAR EN KP VAR FEMTE STRIDSRUNDA OCH KAN INTE GÖRA NÅGONTING ANNAT ÄN FÖRSVARA SIG MED -5 I CL TILLS SÅRET BUNDITS OM.
18	AXELN PULVERISERAS OCH KÖTTET SLITS UPP SÅ ATT BÅDE SKULDERBLAD OCH BENET BLOTTLÄGGS. SÅ LÄNGE INTE BLÖDNINGEN STOPPAS FÖRLORAR DEN SKADADE EN KP VARJE STRIDSRUNDA. HAN FÅR OCKSÅ -5 I CL PÅ ALLT HAN UTFÖR MED DEN SKADADE ARMEN FÖR ALL FRAMTID.
19	HANDEN SLITS AV OCH BLODET SPRUTAR ÖVER ALLA I NÄRHETEN. DEN SKADADE FÖRLORAR EN KP VARJE STRIDSRUNDA. ERSÄTTS LÄMPLIGEN MED EN KROK ELLER NÅGOT ANNAT HÄFTIGT.
20	ARMEN KAPAS VID ARMBÅGEN OCH BLODET MÅLAR MARKEN RÖD. DEN SKADADE FÖRLORAR EN KP VARJE STRIDSRUNDA TILLS NÅGON FÖRBINDER SÅRET. ÄVEN HÄR SKULLE EN KROK KUNNA VARA PÅ SIN PLATS.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

21+	ARMEN SLITS AV VID AXELN OCH SEGLAR GENOM LUFTEN I 1T6 METER INNAN DEN LANDAR PÅ MARKEN ELLER TRÄFFAR NÅGON I NÄRHETEN. DÄR ARMEN TIDIGARE SATT IHOP MED KROPPEN FORSAR NU BLODET FRAM. DEN SKADADE FÖRLORAR TVÅ KP VARJE STRIDSRUNDA. DEN STUMP SOM EVENTUELLT ÅTERSTÅR ÄR FULLKOMLIGT OBRUKBAR.

BENEN

1-3	BENET SLÅS UNDAN OCH DEN SKADADE MÅSTE LYCKAS MED ETT SVÅRT SMI-SLAG FÖR ATT INTE FALLA TILL MARKEN OCH FÖRLORA TVÅ HANDLINGAR.
4-6	FOTEN SLÅS UR LED. DEN SKADADE FÅR SIN FÖRFLYTTNING HALVERAD OCH FÖRLORAR SIN NÄSTA HANDLING.
7-8	ETT STORT KÖTTSÅR RIVS UPP PÅ LÅRETS ÖVERSIDA. DEN SKADADE FÖRLORAR EN HANDLING, FÅR FÖRFLYTTNINGEN HALVERAD OCH FÅR -2 I CL UNDER FEM STRIDSRUNDOR.
9-10	HÄLSENAN BRISTER MED ETT KNÄPPANDE LJUD OCH BENET BÄR INTE LÄNGRE DEN OLYCKLIGE SOM MÅSTE LYCKAS MED ETT SVÅRT SMI-SLAG FÖR ATT BEHÅLLA BALANSEN. HAN FÖRLORAR TVÅ HANDLINGAR, FÖRFLYTTNINGEN HALVERAS OCH HAN HAR -5 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG TILLS SKADAN HAR ÅTGÄRDATS.
11-12	1T5 TÅR KROSSAS ELLER HUGGS AV OCH DEN SKADADE KAN INTE STÖDJA PÅ BENET. HAN HAR -5 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER OCH FÖRLORAR EN KP VAR ÅTTONDE STRIDSRUNDA.
13-14	SKENBENET KNÄCKS LIKA LÄTT SOM EN ELDSTICKA. DEN SKADADE FÖRLORAR EN HANDLING OCH HANS FÖRFLYTTNING HALVERAS. OM INTE BENET SES EFTER AV NÅGON MED LÄKEKONST MINSKAS FÖRFLYTTNINGEN PERMANENT MED 2.
15	FOTEN KROSSAS OCH DEN SKADADE KAN INTE STÖDJA SIG PÅ BENET. HAN FÖRLORAR EN HANDLING I VARJE STRIDS RUNDA, FÅR HALVERAD FÖRFLYTTNING OCH HAR -10 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG.
16	LÅRBENSHALSEN KROSSAS OCH SMÄRTAN HINDRAR DEN SKADADE FRÅN ATT GÖRA NÅGONTING ANNAT ÄN HA ONT I TVÅ HANDLINGAR. OM HAN SEDAN LYCKAS MED ETT SVÅRT PSY-SLAG KAN HAN DELTA I STRIDEN IGEN MED -7 I CL, EN HANDLING MINDRE OCH FÖRFLYTTNINGEN MINSKAD TILL EN FJÄRDEDEL.
17	ETT LJUD SOM MED LÄTTHET KÄNNS IGEN FRÅN STENBROTTEN HÖRS NÄR KNÄSKÅLEN KROSSAS. DEN SKADADE FÅR SIN FÖRFLYTTNING MINSKAD TILL EN TREDJEDEL OCH -5 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER. BENET ÄR OBRUKBART.
18	FOTEN SLITS ELLER HUGGS AV VID FOTKNÖLARNA OCH BLODET FÄRGAR MARKEN HÄLSOSAMT RÖD I EN TAKT AV EN KP VARANNAN STRIDSRUNDA.
19	HÖFTEN PULVERISERAS OCH DEN SKADADE KVIDER SOM EN GRIS ÖVER ÖPPEN ELD. -10 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER SOM KRÄVER ATT BENET SKALL VARA FUNKTIONSDUGLIGT.
20	BENET KAPAS VID KNÄET OCH BLOD PUMPAS UT UR DEN KVARVARANDE STUMPEN MED EN HASTIGHET AV EN KP PER STRIDSRUNDA. TRÄBEN ÄR NOG DET ENDA VETTIGA ALTERNATIVET. -5 I CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER SOM KRÄVER ATT BENET KAN ANVÄNDAS.
21+	BENET SLITS AV VID HÖFTEN. DEN ARME KRAKEN KAN INTE ANNAT ÄN KLAGA HÖGLJUTT OCH VÄNTA PÅ DÖDEN SOM INTRÄDER EFTER 1T10 STRIDSRUNDOR. DE SOM STÅR I NÄRHETEN BÖR KONSULTERA NÄRMASTE WONGOSISKA TVÄTTINRÄTTNING.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kapitel Sex: Svärdsskolor

Chronopia är fullt med galningar, oftast beväpnade galningar. Många av dem tycker så mycket om att döda att de ägnar hela sitt liv åt att förfina sina mördarteknier i de mest suspekta riktningar. När de håller på med sitt mördar hokus-pokus är det svårt att hålla sig för skratt, men se upp så att du inte dör skrattande. Visst, deras trippande och poserande kanske inte ser mycket ut för världen, men jag svär att de flesta av dem är, om inte lika farliga än Svarta Gardet, så åtminstonde lika tuffa som fem käcka gossar i min storlek...

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SVÄRDSSKOLOR

I Chronopia finns det ett antal svärdsskolor, tempelordnar, gladiatorskolor, ordensbrödraskap, tjuvgillen och lönnmördarsällskap som alla har det gemensamt att de tränar sina medlemmar till krigare och lär ut stridskonster.

Att träna vid en svärdsskola är en heltidssysselsättning. Det råder oftast hård disciplin och mycket liten tid ägnas åt annat än att finslipa de vapentekniker som lärs ut vid skolan. Eleverna går upp före solen och tränar hela dagen. Antingen ensamma, med sina kamrater eller sina mästare. I säng kommer de nästan aldrig förrän långt efter det att solen försvunnit bakom Silvertopp och Evighetspalatset.

Vissa av skolorna drivs av fredliga mästare som helst ser att deras elever stannar kvar vid skolan för att undervisa och utvecklas, medan andra mästare är mer utåtriktat krigiska och gärna låter sina elever tillämpa sina kunskaper på Chronopias gator.

Träning vid svärdsskolorna fungerar precis som vanligt, men vissa skolor är helt enkelt bättre än andra och ger därför vissa bonusar. Exakt vilka och i vilken utstreckning anges vid respektive svärdsskola under rubriken "Träning".

BESKRIVNING AV SVÄRDSSKOLOR

Här beskrivs kortfattat ett tjugotal svärdsskolor enligt följande mönster:

SKOLANS/ORDENS NAMN

MÄSTARE: *SKOLANS MÄSTARES NAMN.*

LÄGE: *VAR I CHRONOPIA SKOLAN LIGGER.*

RASER: *VILKA RASER SOM TILLÅTS TRÄNA PÅ SKOLAN.*

STRIDSKONST: *NAMNET PÅ DEN STRIDSKONST SOM LÄRS UT VID SKOLAN OCH VILKA VAPENTEKNIKER DEN INNEHÅLLER, SAMT DEN SAMMANLAGDA KOSTNADEN FÖR DESSA (INOM PARENTES).*

TRÄNING: *EVENTUELLA BONUSAR OCH ANTAL EGENSKAPSSLAG PER VECKA.*

KOSTNAD: *KOSTNADEN FÖR EN VECKAS UNDERVISNING.*

BACHRONS BRÖDRASKAP

MÄSTARE: STORMÄSTARE WELAN

LÄGE: I BRÖDRASKAPETS TEMPEL PÅ TEMPELBACKEN.

RASER: ALLA UTOM TROLL, ORCHER OCH GOBLINER.

STRIDSKONST: KLOHANDEN: FINT, KRAFTHUGG, OBEVÄPNAD PARERING, STORMANFALL, STÅLSÄTTNING (4).

TRÄNING: -

KOSTNAD: GRATIS, MEN TRÄNINGEN ÄR ENDAST TILLGÄNGLIG FÖR ORDENSMEDLEMMAR.

BOGGRASH DÖDARSKOLA

MÄSTARE: BOGGRASH SNORBOBBA (GOBLINGLADIATOR).

LÄGE: I KLOAKERNA.

RASER: ALLA RASER, MEN DET ÄR BARA GOBLINER SOM VILL DELTA I TRÄNINGEN.

STRIDSKONST: BOGGRASH BETT: FINT, GOBLINSVEP, IMPROVISERAD STRID, RUSTNINGSANFALL (4).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED -8 I CL FÖR ALLA ICKE-GOBLINER.

KOSTNAD: 500 SILVERMYNT.

BÅNKARAKKADÄMMIEN

MÄSTARE: TROLLET REGNDROPPE.

LÄGE: I MASTODONTEN VID BATALJTORGET.

RASER: ALLA.

STRIDSKONST: BONKARDONKEN (REGNDROPPES EGEN STRIDSKONST): BRYTA VAPEN, KRAFTHUGG, STORMANFALL, TROLLBONK (4).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED -5 I CL.

KOSTNAD: 500 SILVERMYNT. GANSKA DYRT MED TANKE PÅ DEN VANSINNIGT STORA RISK MAN LÖPER ATT BLI ALLVARLIGT SKADAD ELLER DÖDAD UNDER TRÄNINGARNA.

DORMATS GLADIATORSKOLA

MÄSTARE: DORMAT, FÖRE DETTA GLADIATOR.

LÄGE: I ETT GAMMALT BRYGGERI UNDER AKVEDUKTEN I VÄSTRA ARENASTADEN.

RASER: ALLA.

STRIDSKONST: TABRA: BORIDUSHUGG, BRYTA VAPEN, FINT, KAST MED VAPEN, LÅSNING, RUSTNINGSANFALL (6).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +2 I CL.

KOSTNAD: 2.000 SILVERMYNT.

DRAKSKOLAN

MÄSTARE: LORD VIALIA.

LÄGE: I DRAKTORNET.

RASER: SAMTLIGA.

STRIDSKONST: DRAKFLYKT: BRYTA VAPEN, CERISKT UTFALL, DRAKHUGG, FINT, STORMANFALL (5).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +3 I CL.

KOSTNAD: GRATIS, MEN ENDAST ÖPPEN FÖR SÄRSKILT UTVALDA SOM EFTER AVSLUTAD GRUNDTRÄNING MÅSTE TJÄNSTGÖRA MINST TRE ÅR I DRAKGARDET.

DURGANS GLADIATORSKOLA

MÄSTARE: DURGAN ARTERI, DÖDSDANSARE.

LÄGE: I GLADIATORN, NÄRA ARENAN.

RASER: ALLA UTOM TROLL OCH GOBLINER.

STRIDSKONST: DÖDENS VÄG (INGEN EGENTLIG STRIDSKONST, UTAN ETT IHOP PLOCK AV VAD DURGAN LÄRT SIG PÅ ARENAN): DISTRAHERA, FINT, GOBLINSVEP, IMPROVISERAD STRID, RULLNING, STÅLSÄTTNING (5).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +1 I CL.

KOSTNAD: 1.500 SILVERMYNT. TAR DOCK ENDAST EMOT ELEVER FRÅN GLADIATORAGENTURER.

ELYDISKA SVÄRDSSKOLAN

MÄSTARE: STORMÄSTARINNAN URIEL, ALV.

LÄGE: PÅ ÖSTRA KEJSARGATAN I MELEDITH.

RASER: ALVER OCH MÄNNISKOR.

STRIDSKONST: DEN VITA VÄGEN: FINT, CERISKT UTFALL, STÖT, UNDVIKA, VLADISK PARAD (6).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +3 I CL.

KOSTNAD: 1.750 SILVERMYNT.

FYRA MÄSTARE

MÄSTARE: OTIS, BLORIDOR BENKNÄCKE, RIGOR LOTHOS OCH IVAN JÄRNKÄKE. ALLA FYRA GAMLA ELEVER TILL MÄSTER MOLEROS.

LÄGE: PÅ GILLESGRÄND, ALLDELES NÄRA GRÄNSEN TILL MELEDITH.

RASER: ALLA UTOM TROLL OCH GOBLINER.

STRIDSKONST: KLINGANS VÄG: GOBLINSVEP, FINT, LÅSNING, MOLERISK UNDANMANÖVER, UNDVIKA (7).

TRÄNING: TRE EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +3 I CL.

KOSTNAD: 2.000 SILVERMYNT.

HIMMELSKA ELDENS ORDEN

MÄSTARE: FURST BEOWULF

LÄGE: I FURST BEOWULFS PALATS.

RASER: HÖGLÄNDARE.

STRIDSKONST: ELDSVÄGEN: FINT, KAST MED VAPEN, KRAFTHUGG, STORMANFALL, TROLLBONK, ULVSKRI (6).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +4 I CL.

KOSTNAD: GRATIS, MEN ENDAST ÖPPEN FÖR SÄRSKILT UTVALDA.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

LATHOS SVÄRDSSKOLA

MÄSTARE: LATHOS RONTOR, DVÄRG OCH F. D. HEDERSGARDIST.

LÄGE: TVÅ KVARTER FRÅN STUBBSTANS ÖSTRA PORT.

RASER: INTE TROLL, ORCHER OCH GOBLINER.

STRIDSKONST: DUBAR ('MIN VÄG'): BRYTA VAPEN, FINT, KRAFTHUGG, ULVSKRI (4).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +1 I CL.

KOSTNAD: 1.500 SILVERMYNT.

MERIELS SKOLA FÖR DE SKÖNA KONSTERNA

MÄSTARE: MERIEL.

LÄGE: PÅ SVÄRDSGATAN I MELEDITH.

RASER: INTE TROLL, ORCHER OCH GOBLINER.

STRIDSKONST: KLINGDANSEN: BRYTA VAPEN, CERIANSK SNABBDRAGNING, FINT, KAST MED VAPEN, STÖT, UNDVIKA, VLADISK PARERING (8).

TRÄNING: TRE EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +3 I CL.

KOSTNAD: 2.500 SILVERMYNT.

MOLERISKA SVÄRDSSKOLAN

MÄSTARE: MÄSTER MOLEROS.

LÄGE: I ETT SLOTTSLIKNANDE HUS PÅ EKVÄGEN, VID STORA PARKEN.

RASER: ENDAST MÄNNISKOR.

STRIDSKONST: VÄGEN: CERISKT UTFALL, FINT, DRAKHUGG, MOLERISK UNDANMANÖVER, RUSTNINGSANFALL (7).

TRÄNING: TRE EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +4 I CL.

KOSTNAD: 3.000 SILVERMYNT.

MÄSTER UNBARS SKOLA FÖR DEN SABRANSKA VÄGEN

MÄSTARE: UNBAR BASRAN, SABRANSK ÖKENRIDDARE OCH MYSTIKER.

LÄGE: I HAMNKVARTEREN NÄRA DE TUSEN FRÖJDERNAS GATA.

RASER: ALLA UTOM TROLL, ORCHER OCH GOBLINER.

STRIDSKONST: SABRANS VÄG: FINT, SABRANSKT DUBBELHUGG, STÅLSÄTTNING (5).

TRÄNING: -

KOSTNAD: 1.000 SILVERMYNT.

OROVE

MÄSTARE: JOGYR MASTANITA

LÄGE: PÅ NÄSSELGATAN STRAXT UTANFÖR STUBBSTAN.

RASER: MÄNNISKOR, ALVER OCH DVÄRGAR.

STRIDSKONST: OROVE: FINT, KRAFTHUGG, LÅSNING, RULLNING UNDVIKA, VIRVELVIND (5).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +2 I CL.

KOSTNAD: 1.750 SILVERMYNT.

PARDISKA SVÄRDSSKOLAN

MÄSTARE: ENTIL VARDA

LÄGE: PÅ FREDSGATAN I NÄRHETEN AV ELYSEISKA PORTEN.

RASER: MÄNNISKOR, ALVER OCH DVÄRGAR.

STRIDSKONST: PARDOR: FINT, KRAFTHUGG, LÅSNING, STÖT, UNDVIKA (5).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +0 I CL.

KOSTNAD: 1.500 SILVERMYNT.

ROSSKOLAN

MÄSTARE: MÄSTER NAN

LÄGE: I ROSTORNET.

RASER: ALVER.

STRIDSKONST: ROSVÄGEN: FINT, KRAFTHUGG, RUSTNINGSANFALL, STORMANFALL, UNDVIKA (5).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +1 I CL.

KOSTNAD: GRATIS, MEN ENDAST ÖPPEN FÖR SÄRSKILT UTVALDA SOM EFTER TRÄNINGEN MÅSTE TJÄNSTGÖRA MINST TVÅ ÅR I ROSGARDET.

SVARTA GARDETS STRIDSSKOLA

MÄSTARE: GARDESKAPTEN DEW.

LÄGE: I FOTEN AV BERGET SILVERTOPP.

RASER: ENDAST SÄRSKILT UTVALDA LATRACIER.

STRIDSKONST: KEJSARENS HAND: BRYTA VAPEN, FINT, KRAFTHUGG, LÅSNING, STÅLSÄTTNING, STÖT (6).

TRÄNING: TRE EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +4 I CL.

KOSTNAD: GRATIS FÖR DE UTVALDA.

SVÄRDSSKOLAN TRE MÅNAR

MÄSTARE: PATER JACOBUS.

LÄGE: I FISKARGRÄND, ALLDELES I NÄRHETEN AV SVARTA TORNET.

RASER: ALLA.

STRIDSKONST: MÅNSKÄRAN: DISTRAHERA, GOBLINSVEP, KRAFTHUGG, LÅSNING, RULLNING, STÖT (5).

TRÄNING: TVÅ EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +2 I CL.

KOSTNAD: 1.500 SILVERMYNT.

ULVSKOLAN

MÄSTARE: LORD LIALIN

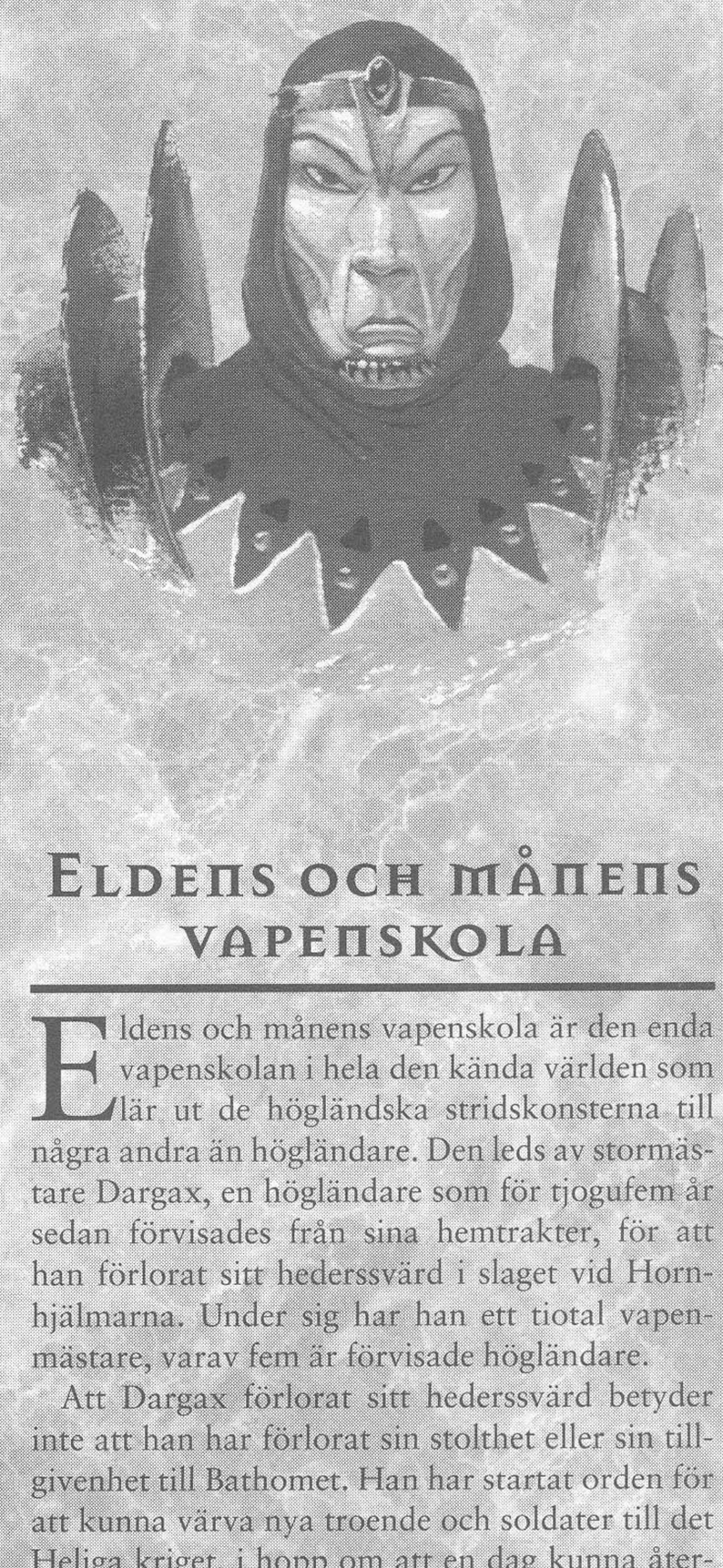
LÄGE: I HUSET CERIAS TORN.

RASER: ALVER.

STRIDSKONST: CERIANSK SVÄRDSDANS: CERIANSK SNABBDRAGNING, CERISKT UTFALL, FINT, KAST MED VAPEN, VLADISK PARERING (6).

TRÄNING: TRE EGENSKAPSSLAG PER VECKA MED +5 I CL.

KOSTNAD: GRATIS, MEN ENDAST ÖPPEN FÖR SÄRSKILT UTVALDA.



ELDENS OCH MÅNENS VAPENSKOLA

Eldens och månens vapenskola är den enda vapenskolan i hela den kända världen som lär ut de högländska stridskonsterna till några andra än högländare. Den leds av stormästare Dargax, en högländare som för tjogufem år sedan förvisades från sina hemtrakter, för att han förlorat sitt hederssvärd i slaget vid Hornhjälmarna. Under sig har han ett tiotal vapenmästare, varav fem är förvisade högländare.

Att Dargax förlorat sitt hederssvärd betyder inte att han har förlorat sin stolthet eller sin tillgivenhet till Bathomet. Han har startat orden för att kunna värva nya troende och soldater till det Heliga kriget, i hopp om att en dag kunna återvända i spetsen för en mäktig här och åter accepteras av sina klansbröder.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

DE TVÅ TORNEN

Skolan är som en stad i sig där den ligger i östra Arenastaden, inte överdrivet långt från Karavanen. Skolans två torn reser sig hundratals meter ovanför marken och det enda sättet för eventuella fiender att ta sig in är via den mycket välbevakade vindbryggan eller genom att göra ett landsättningsförsök i sekudahallarna som naturligtvis bevakas av sekudaburna ordensbröder. I foten av det stora tornet, Eldstornet, ligger också stallarna.

Man har också ypperliga smedjor där några av Chronopias främsta smeder arbetar (bl. a. den dvärgiske mästersmeden mäster Edvid) med att framställa vapen och rustningar åt skolan. Ungefär halvvägs upp i Eldstornet ligger elevernas bostäder. Där bor alla adepter som ännu inte nått den invigdes nivå då man får börja undervisa andra.

Nästan längst upp i Eldstornet ligger de Stora hallarna , träningslokalerna och allra längst upp ligger sekudastallarna och bryggorna. Hela tornet binds samman av ett antal hissar som vevas upp och ned av medlemmar i trollgänget Bullers Bånkkare inhyrda av mäster Dargax enkom för den föga glamorösa men välbetalda sysselsättningen.

Det mindre tornet, som kallas Måntornet, härbärgerar mästarnas bostäder , vaktstyrkans bostäder och stora lagerlokaler där allt man kan tänkas behöva finns att tillgå. På en av broarna som går mellan de bägge tornen har tjänarna sina bostäder.

TRÄNINGEN

Vid Eldens och månens vapenskola lär man ut Eldens väg, en högländsk stridskonst (dock inte att förväxlas med Eldsvägen som lärs ut vid furst Beowulfs borg) som består av vapenteknikerna: Bryta vapen, Ceriskt utfall, Fint, Kast med vapen, Krafthugg, Låsning, Undvika (7). Träningen kostar 1.500 silvermynt i veckan, vilket givetvis minskas kraftigt om man anmäler sig till vaktstyrkan eller blir så duktig att man själv kan börja undervisa.

Man tränar sex dagar i veckan och den sjunde dagen ägnas åt valfria aktiviteter, kanske en promenad på stadens gator eller ännu hårdare träning. På träningsdagarna väcks man tidigt på morgonen och tränar styrka och kondition i två timmar innan man äter frukost. Efter frukost tränar man vapentekniker i grupp, antingen till häst (ja, hissmaskinerierna klarar av att hissa upp dem till Stora hallarna) eller till fots, i tre timmar fram till lunch. Efter lunch tränar man tillsammans med sin broder (alla får vid invigningen en broder som de sedan bor, tränar, lever och skrattar tillsammans med) i någon av de mindre hallarna, fram till kvällsvard och efter kvällsvard undervisas vissa särskilt begåvade elever privat av mästarna. De andra får göra vad de vill fram till det att nattklockan klämtar, två timmar efter solnedgången.

STORMÄSTARE DARGAX

Dargax är mycket reslig och kraftigt byggd - även för att vara högländare. Sitt långa mörka hår låter han falla fritt över axlarna och skägget håller han mycket kortklippt. Han är besviken på sina landsmän, men övertygad om att hans gud skall hjälpa honom att återupprätta sin heder.

STY	19	SMI	12	KAR	11
STO	20	INT	13	KP	19
FYS	18	PSY	14	SB	+1T4

Ålder: 44 år **Svärdshand:** Höger

Viktiga färdigheter: Dolk 18, Dra vapen 17, Eldens väg 19, Kunskap om Bathomet 12, Rida 20, Taktik 17, Tvåhandssvärd 23.

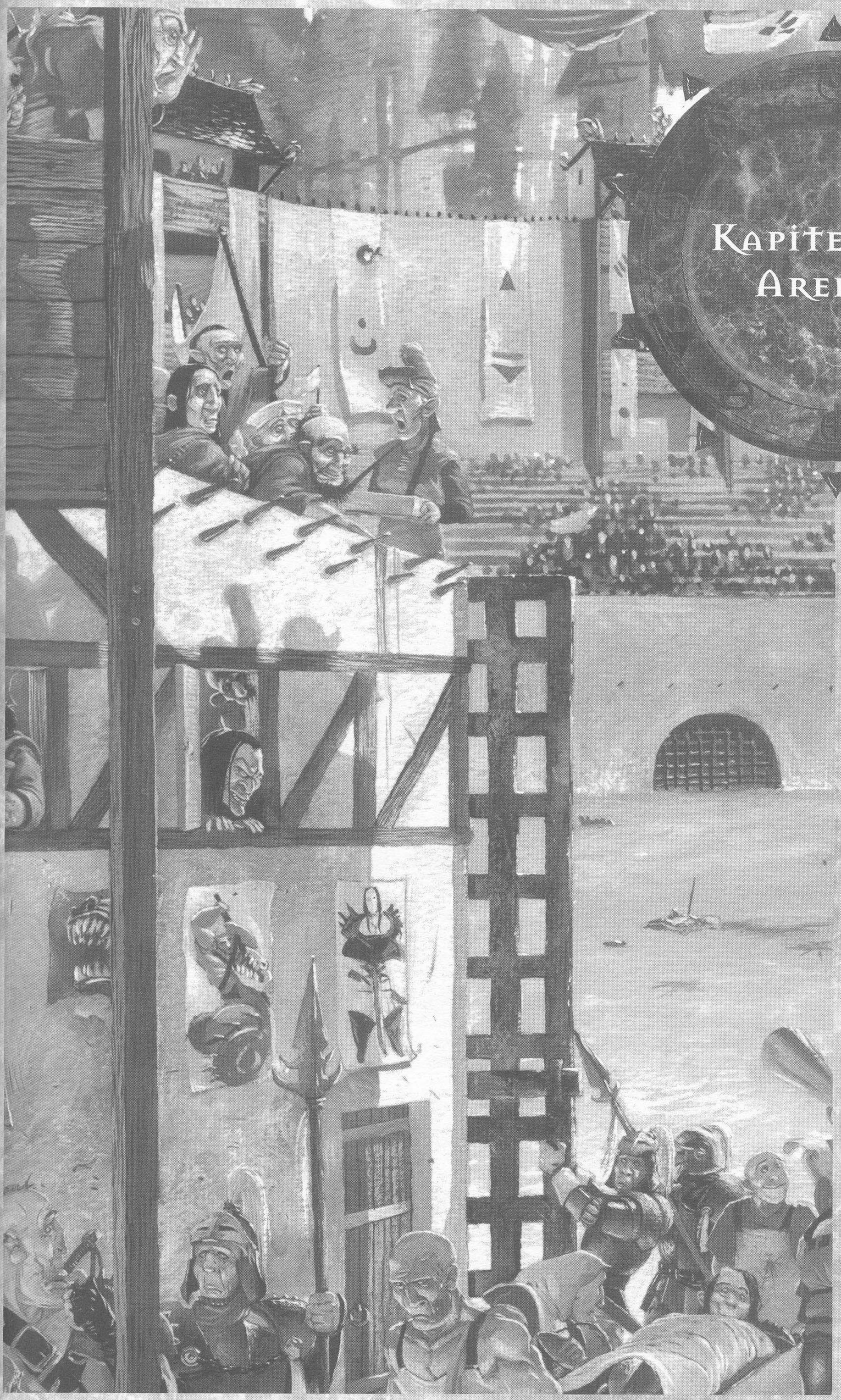
Speciell utrustning: Efter förlusten av sitt hedersvärd lät Dargax omedelbart smida ett nytt. Det smiddes av den dvärgiske mästersmeden Edvid och har därför BV 19 och gör 2T10+4 i skada.

DET HELIGA KRIGET

Sedan urminnes tider har högländarna fört ett heligt krig mot sin omvärld. Med sina mäktiga ordensborgar som huvudsäten har de på sina ståtliga stridshingstar sprängt fram över högländernas vida slätter och med sina hedersvärd kuvat folkslag efter folkslag och givit dem tron på Bathomet. De som inte har varit tacksamma nog att acceptera gåvan har dukat under.

För en tid sedan förändrades dock allt, när de Hängivnas oändliga skaror tågade in på scenen. Högländarna var inte längre de som spred sin mission över världen, segervissa och överlägsna, utan de som var tvungna att försvara sin tro mot ett folk perverterat av den mörkaste ondska, ett folk bestående av fruktansvärda krigare beväpnade med demoniska vapen och med brinnande djävlar i sina ledband. Från att ha varit en kamp mot omvärlden och för Bathomets allmakt har det Heliga kriget blivit en kamp för högländarnas och Bathomets egen överlevnad.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Kapitel Sju: Arenan

Skall man roa sig i Chronopia finns det en plats man går till först av alla: Arenan. Där kan du uppleva äventyret, dofta mystiken, insupa odören av ond, bråd död och vandra i historiens fotspår. På Arenan har fler anmärkningsvärda händelser utspelats, tappra krigare stupat, hjälmar knäckts, huvuden kapats, klingor brutits och kampsånger skanderats än någon annanstans i staden Chronopia. Alvfurstar, Dödsdansare, Ärkemagiker, Handelsfurstar, Chronomager, Hjältar - ja, till och med kejsaren har satt sin prägel på ett av de mest imponerande byggnadsverk som uppförts i den kända världens historia.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ARENAN

Nå, vad tycker du? Stor? Stämmer bra. Dina ögon är det tydligen inget större fel på. Det största du någonsin sett? Tja, den är ju betydligt större än liten och bredare än smal, så det ligger väl en liten uns sanning i det du säger. Nåväl, nog om detta låt oss kila vidare.

Om det är kejsaren som har låtit bygga Arenan? Nej, faktiskt inte, även om det är lätt att tro det. Det var den gamle furst Lysander som lät uppföra den för många hundra år sedan. Minns du gamle Bridor? Ja, han som dog i lungröta förra året. Han var en av chefsingenjörerna. Det tog 250 år att slutföra arbetet och lika många tusen arbetare gick åt under byggandet. Men det blev ju i alla fall Chronopias i särklass största skrytbygge. Arenan skulle bli beviset på att han var kejsarens jämlike, men när bygget stod klart år 312 hade huset Belisarius redan rusat förbi huset Lysander med ett par trollängder och fursten betraktades som en föredetting. Så kan det gå.

Härifrån Kejsarporten kan vi blicka ut över Kejsarparaden. En av de bredaste paradgatorna i hela Chronopia. De stora alvhusen brukar hyra den när de vill skryta lite extra, eller kanske rent av fira någonting. Karnevalstågen på Kejsarparaden brukar vara minst sagt minnesvärda. Förutsatt att man uppskattar hysteriska excesser. Förra veckan firade Belisarius sin seger i bordiska handelskriget med ett jättelik karnevalståg. Det var rosor överallt. Man kunde inte öppna munnen utan att få en ros mellan tänderna. Sedan visade Rosgardet och Svarta rosorna upp sina konster på Arenan.

Vad statyerna föreställer? Det är Kriget och Döden, d.v.s. de två företeelser i den chronopiska vardagen som Arenan är tillägnad. Varför? Någon utlänning myntade för många herrans år sedan uttrycket: "Död och förödelse, Chronopias melodi." Vi medborgare i den utsökta staden Chronopia sysselsätter oss mestadels med aktiviteter som har att göra antingen med kriget eller döden, eller både och. Om det verkligen stämmer? Tänk bara på vad vi smider: kejsarsvärd, bombarder, hedersyxor, sköldar, skinande rustningar. Se upp! Här kommer en patrull svartmuskiga arenavakter. Du känner igen dem på vapenskölden.

Nu passerar vi mellan Evighetens eldar. Legenderna berättar att så länge de brinner kommer Chronopia att klara av att hålla stånd mot de Hängivna. Själv tror jag nog att de Hängivna tar Chronopia förr eller senare, Evighetseldar eller inte.

Ja, då hade vi tagit oss upp för de berömda 114 trappstegen, ett för varje medlem i huset Lysanders furstefamilj. Jodå, huvudarenans läktare börjar sakta men säkert att fyllas, trots att inte kvällens gladiatorspel börjar förrän om ett par tre ur. Om du vill och vi hinner kan vi titta förbi här senare. Jag tror faktiskt att det är sjöslag i kväll.

Men om du inte vill se sjöslaget kan vi alltid gå på någon av de mindre inomhusarenorna som finns i tornen. Inte? Inte ens ett besök i Björntornet där Chronopias skickligaste magiker har nattliga kraftmätningar av det mer spektakulära slaget. Det slår banne mig gnistor av ett helt annat slag än i smedjor. Där är det gyllene åskviggar, klarblåa blixtar och virvlande klot av magisk eld. Låter det frestande? Annars kanske ett besök på Pansarnäven vid gladiatorporten skulle kunna vara något. Pansarnäven är en liten privatarena där några av de mest häpnadsväckande slagskämpar som någonsin trampat chronopisk mark kämpar mot varandra. Där skulle nog både du och jag ha ett och annat att lära.

Om tornen har fått sina namn efter mosaikerna som pryder deras sidor? Stämmer bra. Det blir alltså i tur och ordning Ulvtornet, Draktornet, Björntornet, Lejontornet, Hästtornet, Spindeltornet, Örntornet och Tigertornet. Det är för övrigt en god vän till mig som gjort björnen.

Om namnen har något med alvhusen att göra? Du har huvudet på ett längre skaft än vanligt idag, grabben! Furst Lysander lät mycket riktigt hylla tre av sina konkurrenter: fru Koth, fursten av Ventura och furstinnan Degas. Behöver det sägas att furstarna Cerias, Aramas och Belisarius inte var särskilt lyckliga över det hela? Furst Lysander själv har en liten våning i lilla Draktornet, det riktiga draktornet ligger ju alldeles utanför Arenan. Om du tittar riktigt noga ser du att drakens ena öga faktiskt är ett fönster.

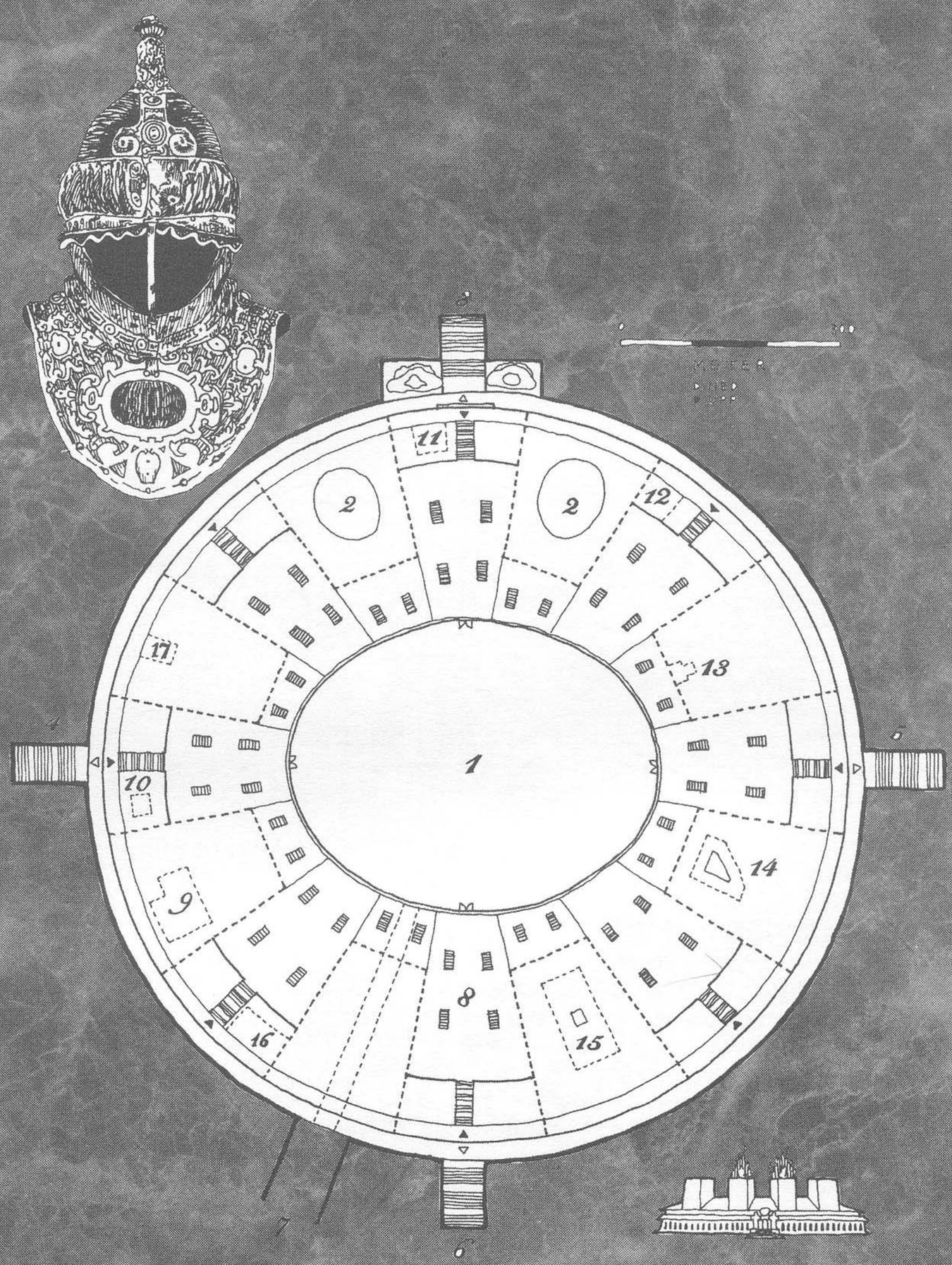
På andra sidan ligger den kejserliga sektionen. Vissa säger att han deltog vid invigningen år 312 och gamle Beldur säger att han såg honom under festligheterna på kejsardagen för 150 år sedan, men det är förmodligen ingenting annat än skrönor. Trots det finns det alltid minst tio svartgardister och ett tjugotal kejserliga bågskyttar i närheten. Varför? De kanske är rädda för att någon skall försöka stjäla bänkarna.

Nu passerar vi genom Södra gallerian, Arenans största galleria. Här kan du skaffa dig allt du behöver för att roa dig kejserligt en dag på

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Arenan

Arenan är en av de i särklass mest kända platserna i hela Chronopia. Den är en levande, pulserande del av staden som ständigt sjuder av aktiviteter, både inuti och utanför på gatorna runt omkring, där det nästan alltid pågår någon parad, segertåg, karneval, festhögtid eller marknad. Arenan är en liten stad i staden. Kommer man väl in genom huvudentrén kan man strosa runt i gigantiska gallerior vars butiker har ett sortiment lika stort som en normal storstad, bada i uppvärmda bassänger, gå på teater, äta och dricka utsökt gott på tavernor som erbjuder all världens delikatesser, allt från murmeldjur på brundiskt vis till topelaga (gratinerad vildhund med kolasås). Man kan bevista gladiatormuseet eller spatsera i Hjältarnas hallar, göra av med sina pengar på vadhållning eller hasardspel, träna i någon av de otaliga träningssalarna, eller njuta av en entimmes massage, om man inte vill besöka gladiatorspelen förstås. Förutom huvudarenan finns det ett drygt tiotal mindre inomhusarenor (de största ungefär 100x100 meter), alla belägna i något av de åtta tornen. Arenan är alltid öppen, även om många av butikerna stänger för natten ett par timmar efter det att solen försvunnit bakom Silvertopp och Evighetspalatset.



1. HUVUDARENAN
2. EVIGHETENS ELDAR
3. HUVUDENTRÉN (KEJSARPORTEN)
4. NORRA ENTRÉN (GLADIATORPORTEN)
5. SÖDRA ENTRÉN (DRAKPORTEN)
6. VÄSTRA ENTRÉN (BORIDUSPORTEN)
7. AKVEDUKTEN
8. KEJSERLIGA SEKTIONEN
9. CASINO LOVALIE
10. PANSARNÄVEN
11. ARENAVAKTENS KASERN
12. DUBBELT UPP!
13. FURST LYSANDERS VÅNING
14. ARENA FÖR MAGISKA DUELLER
15. DE KLYDISKA TERMERNA
16. GLADIATORHEMMET SVÄRDET
17. ARENATEATERN

Arenan. Rower's där uppe på andra våningen har specialiserat sig på dynga, träck och dåliga frukter och grönsaker, Erwallos säljer gamla program och biljetter, hos Ollos finns solfjädrar från Brundus, Lokos har alla de olika gladiatorlagens flaggor och vimplar och hos Wolfgang i Fyndshopen kan man köpa vapen och rustningar som använts på Arenan. Om det är dyrt? Tja, det beror på hur rik man är. Jag vill minnas att Boridus Stålögas tvåhandssvärd såldes till en okänd köpare för 100.000 dubloner när det auktionerades ut för fem år sedan. Hårresande om jag får säga det själv.

Vad det där var? Den lilla ödleliknande varelsen som drog vapenvagnen åt dödsdansaren. Det var en mulvak. Ingen vet varifrån de kommer, men de är utmärkta tjänare. Såg du vimplarna som hängde från dödsdansarens rustning? De har alla sin speciella betydelse. Den vita med benknotorna visar att han är en dödsdansare och de med dödskallarna visar hur många segrar han vunnit här på Arenan. Jojomensann, han har dängt upp betydligt fler än tre stackars krakar under sin karriär.

Vadslagning? Vem är det som har berättat om sånt för dig? Jag?! Det var som attan! Jovisst finns det möjlighet till det. Här framme ligger Fodricks vadhållningsbyrå och längst upp i gallerian ligger bröderna Artons vadhållningsbyrå. Dubbelt upp! Om du någon gång får för dig att göra av med dina surt förvärvade dubloner, varifrån du nu skulle få dem, rekommenderar jag ett besök. Men du kan väl rådfråga mig först, för att minimera förlusterna.

Nu kommer vi in i Draktornet. Mosaikerna på väggarna? De föreställer scener ur gamle Lysanders liv. Där borta kan du se hur han fångar sanddemonen Agasur. Vem det är? Inte så bråttom. Tids nog skall du få bekanta dig med honom också. Se inte så moloken ut. Man skulle kunna tro att du sålt din mamma, om du nu hade någon, och förlorat pengarna till en goblin i taboor.

Här kommer Drakgardet. Lysanders elitstyrka. Några av dem är riktigt elaka gossar. Det är tydligen vaktavlösning vid Gyllene porten. Det är den dörr som skiljer oss vanliga dödliga från sådana som furst Lysander. Draktornet är det enda tornet på Arenan som är avspärrat för allmänheten och nej, det är ingen idé att försöka ta sig förbi drakgardisterna. Varför ge sig på berg när det finns småsten? Titta på stackarn därbor-

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ta. Nedslagen, förnedrad och på väg till många timmars fantasifull tortyr. Så kan det gå.

Vart vi är på väg? Nedåt. Det hade du märkt? Mer precist? Du är inte dummare än moster Mildur? Det var du som sa det. Vi är på väg ned i Underjorden. även om Arenan ovan jord är ett fullständigt fantastisk byggnadsverk, jag tror att den räknas som ett av den kända världens sex underverk, så är Arenan under jord ännu mer häpnadsväckande och naturligtvis någonting som tilltalar både dig och mig.

Allting är upplyst av gaslyktor, ännu en produkt av dvärgiskt geni som Chronopia inte skulle klara sig utan. Strålande uppfinning om jag får säga det själv. Mörkt? Jag trodde att dina ögon hade vant sig vid det här laget. Ingen fara? Skall vi vara gnälliga kan jag meddela att det kommer att bli mycket bättre så fort vi kommer ned på Tunnelstradan. Ingen anledning till oro alltså. Ooophs! Här kommer en grupp råttfångare. Se upp så att de inte får dig i fångsthåvarna av misstag. I mörkret är alla katter råttor.

Vad som finns i Underjorden? Här finns allt som inte finns ovan jord och lite till. Fängelsehålor, vapensmedjor, somabarer, skumma krogar och nattklubbar, Agasurs hålor och Dödsdansarnas salar, men jag tänkte att vi skulle börja med att göra ett besök på Bazaren.

Vad tyckte du? För bullrigt? Jag trodde du var van vid dån. För mycket folk? Hysterisk trängsel? Det kan jag förstå. Vad sa du? Du har blivit av med ditt förkläde, din penningpung och dina tibiska sandaler? Jag sa ju åt dig att hålla ordentligt i dina ägodelar. Ficktjuvarna är vansinnigt skickliga här nere. Många av dem jobbar för Baira, den fete sabranen. Det är han som äger Svart Lotus, ett tillhåll för skumma typer med många dubloner på fickan. Dit går man om man vill synas eller göra affärer. Det ligger en bit åt det hållet, precis vid slutet av Dolkgränd. Nej, det är sannerligen inget ställe för oss.

Jag tänkte att vi skulle vika av här och följa Somabacken ned mot Agasurs hålor. Gatan har fått sitt namn av de otaliga somabarer som ligger vid den. Här kan man sannerligen drömma bort sitt liv om man vill. Du tycker att det är dags för mig att berätta vem Agasur är? Jaså du. Tja, man är väl inte känd för att vara knusslig. Agasur är den största attraktionen här i Underjorden, ett jättelikt vidunder, den siste av de fruktade sanddemonerna som kämpar på Arenan endast ett fåtal gånger varje decenium. Den enda han lyder är sin skötare, det gardiska trollet Bulleribång, som en gång för länge sedan skonades av Agasur.

Besviken? För att du inte såg någonting därnere i mörkret? Det är väl ingenting att gnälla om. Jag betalade ju åt dig eftersom du var klantig nog att bli av med dina dubloner på Bazaren. Dessutom tyckte jag faktiskt att jag såg någonting som rörde sig därnere.

Såg du han som försökte betala med sabranska piastrar? Det skulle de aldrig ha gjort. En av ungarna Bulleribång blev alldeles till sig och fällde honom med en välplacerad trollnäve. Mitt i hans feta sabranska nylle. Så kan det gå.

Är det något mer du vill se innan vi tar oss upp? Smedjorna?! Det höll jag ju nästan på att glömma.

Vad tyckte du? Futtigt? Ja, är ju det din åsikt så är det väl det, men jag måste säga att gamle mäster Dolgar är förbaskat trevlig och hans lärling Ubard är inte heller helt talanglös. De har smitt en hel del stål under sina dagar. Bland annat gör de alla rustningar och vapen åt Tvenne yxor, ett av gladiatorlagen i Ligan.

Svart!?! Det är väl det minsta man kan säga! Nattsvart skulle jag nog kalla det. Dödligt mörkt. Sluta skrika och håll bara hårt i min hand så skall vi nog klara oss ur det här.

Vilken pärs!? Det värsta du har upplevt? Det tror jag säkert. Du har ju inte överdrivet mycket att jämföra med. Nej, nu skulle man verkligen behöva sig ett bad. Synd bara att vi inte har råd att blanda oss med krösusarna som fyller bassängerna och bastubaden på de Klydiska termerna med sina blekfeta kroppar. Fast det i och för sig, det är väl inte ens säkert att de vill släppa in mig över huvudtaget, och du vill inte bada i alla fall? Säga vad man vill om dig grabben, men mycket renligare än en lortig goblin, det är du inte.

Nu närmar vi oss den kejserliga sektionen. För att passera där behöver vi bara visa våra papper för svartgardisterna och sedan är det fritt fram...

Varför jag vänder? Varför? Någon lustigkurre, säkert den där brundisiske snorungen på Bazaren, har snott mina papper och vänder man inte snabbt när man upptäcker en sådan sak, då kan det gå för en själv som för honom därborta. Han som hänger upp och ned i valvet. Du tycker att han ser ansträngd ut?! Jag tror att han mår ungefär lika bra som en sparv i näven på ett hungrigt troll. Så kan det gå. Apropå sparvar så blev jag plötsligt väldigt hungrig. En rostad romanödla skulle sitta fint. Titta, där ligger ett Westers! Så synnerligen passande.

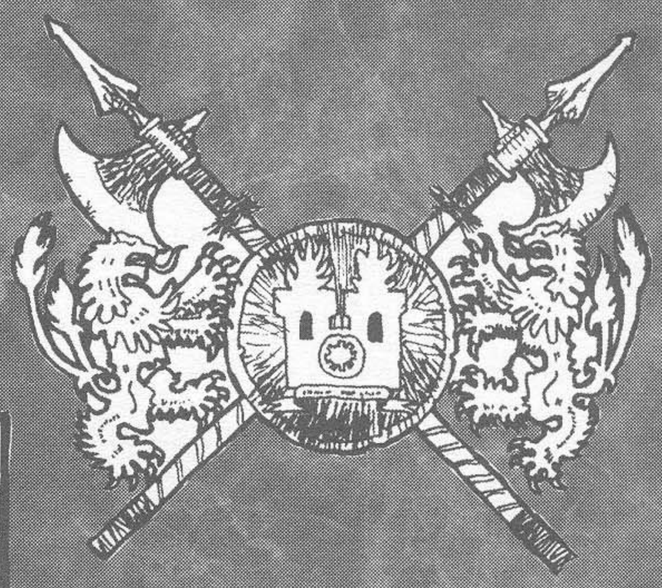
Smakade det bra! Lätteegott!? Du låter ju som en wongos när du försöker prata med munnen full med ödla. Vad vill du göra nu? Vi har ett par timmar på oss innan sjöslaget börjar. Kanske gå på Arenateatern? De spelar "Kung Kloak". För folkligt? Casino? Nej du. Om vi mot all förmodan skulle komma in på Lovalie så har du ändå inga pengar att göra av med. Du kanske minns att någon liten klåfingrig gatunge tog dina dubloner på Basaren. Jag tror bestämt att vi går och hälsar på gamle Brandes på Svärdet. Vem Brandes är? Jo, förstår du, det är en gammal vän till mig. Är du säker på att jag inte har berättat för dig om honom tidigare? Då så. Jag berättar på vägen. Och förresten, nu kan du ju säga att du varit i Chronopia. Känner du inte till talesättet: "Den som inte sett Arenan har inte varit i Chronopia". Det var förresten en god vän till Brandes som myntade uttrycket, men det är en annan historia.

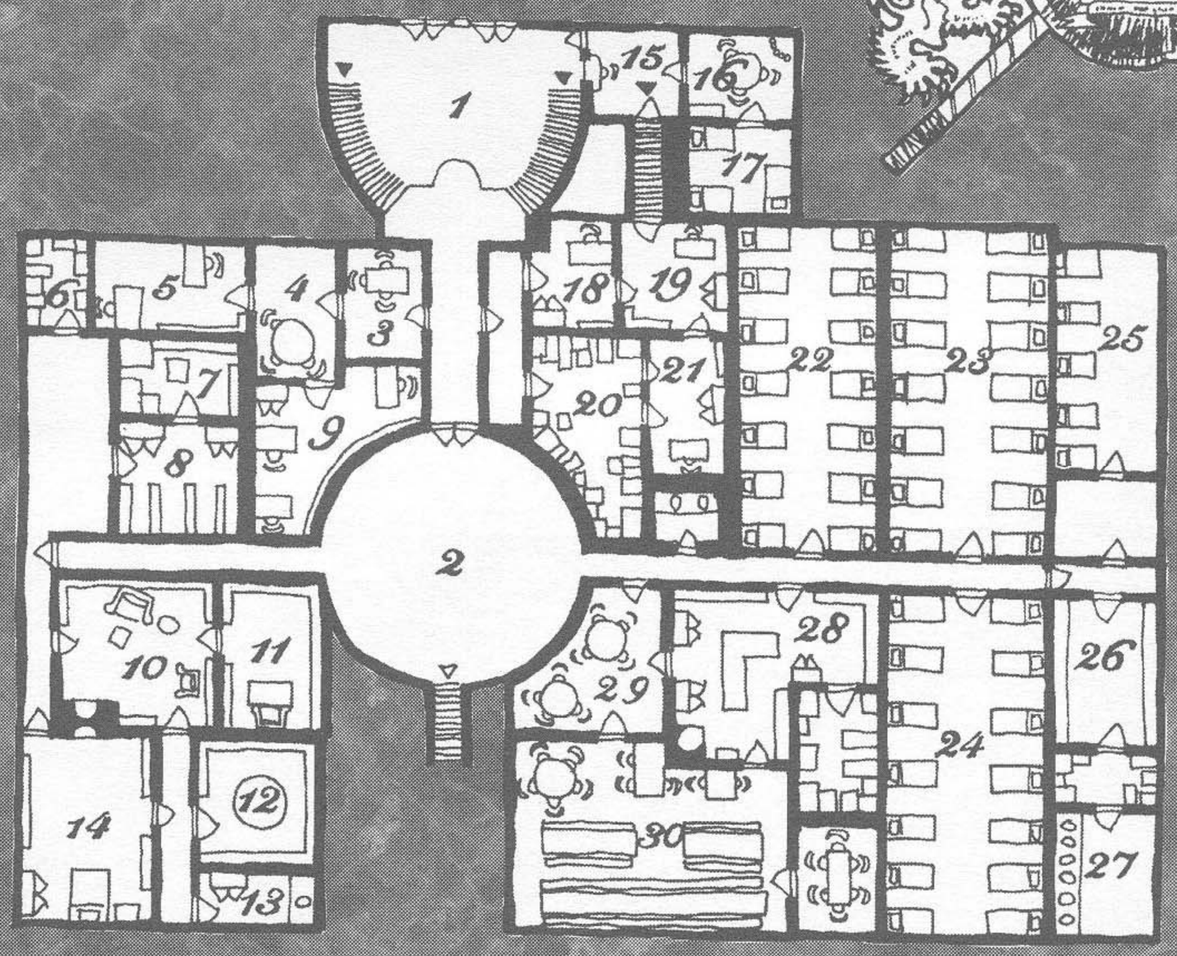
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

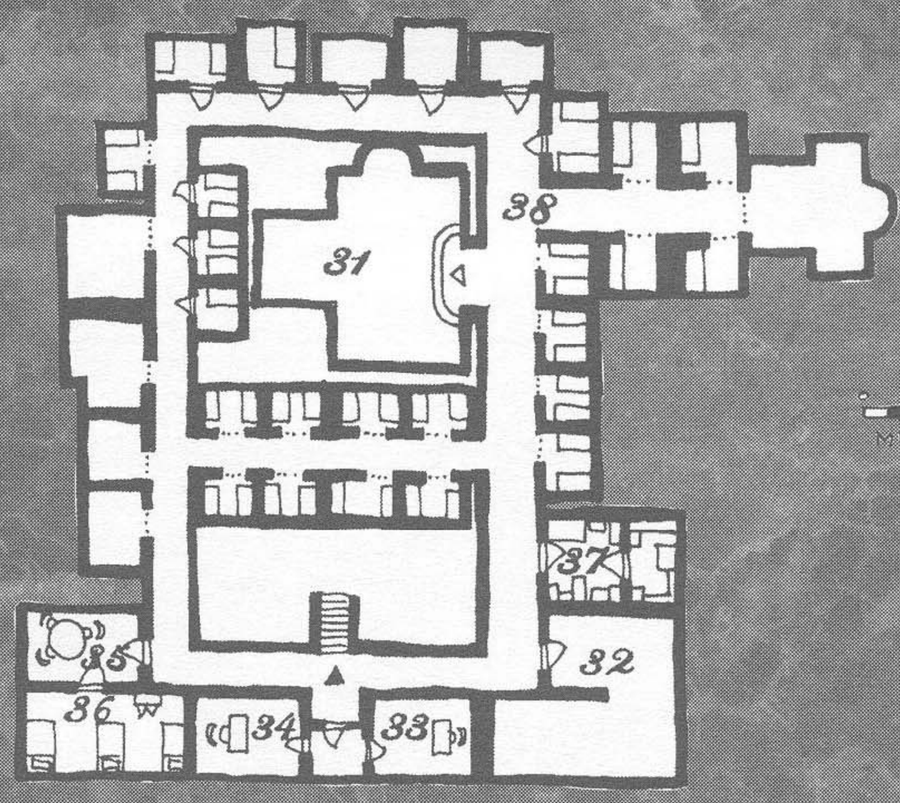
Arenavakten

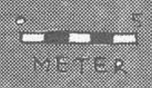
Arenavakten är en speciell sektion av den kejserliga stadsvakten, utbildade och tränade enbart för att bemästra den unika miljö som Arenan utgör. Dag som natt patrullerar de Arenans gator och torg, gallerior och tavernor, gör besök på teatrar och arenor och så fort de ser att någonting är i görningen ingriper de utan att tveka. I Underjorden är de dock betydligt osynligare än ovan jord och i Labyrinten ser man dem aldrig. Den häxkitteln låter de med glädje sjuda ifred.

Arenavaktens huvudkasern ligger i Kejsarporten, men man har dessutom ett tiotal mindre kaserner, med en bemanning på tio-tjugo man (om du har Hyrsvärdets handbok kan du använda Fridsväktarnas kasern på sidan 18, värden som Stadsvakter, se Stadsvakten). Sju av dem ligger ovan jord och tre i Underjorden.









1. **ENTRÉ**
2. **FÖRRUM.** En mosaik föreställande Arenavaktens vapen täcker i stort sett hela golvet.

3-4. **RASTRUM.**

5. **KONTOR.**

6. **LAGER.**

7-8. **VAPENFÖRRÅD.**

9. **KONTOR.**

10-14. **BLODSBYXAS RUM.** Ett sovrum (14), ett stilrent inrett bibliotek för representation (10), ett kontor (11) och ett högst personligt avträde (13). Dessutom finns i rum 12 en modell av Arenan i skalan 1:500 som Torgan använder för viktiga genomgångar med sina vaktsergeanter. 15. Frågelåda. Här talar man om i vilket ärende man söker någon av de rättvisans representanter som finns att tillgå för tillfället.

16. **VAKTRUM.**

17. **SOVRUM.** Här sover de vakter som för tillfället har ansvaret för frågelådan.

18-19. **KONTOR.**

20. **LAGER.**

21. **KONTOR.**

22-24. **SOVSALAR.** Logement med trippelsängar där vakterna sover i skift.

25. **VAKTSERGEANTERNAS SOVSAL.**

26. **TVÄTTRUM.**

27. **AVTRÄDE.**

28. **KÖK.**

29-30. **MATSAL.**

31. **TORTYRKAMMARE.** Som motsträvig lagbrytare kan det hända att man hamnar här tillsammans med några stadsvakter som är ivriga att pröva sina konster.

32-34. **FÖRHÖRSRUM.**

35-36. **VAKTBOSTÄDER.**

37. **FÖRRÅD.**

38. **CELLER.** Här kan man hamna av en rad olika anledningar. Den kanske vanligaste är osedligt uppförande.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Arenaaktiviteter

På Arenan har du möjlighet att ägna din tid åt nästan vad som helst. Arenan bjuder ensam på fler spännande och nervkittlande evenemang än resten av Chronopia. Här finns gladiatorspel, kapplöpningar, magiska dueller, vadhållningsbyråer, bazarer och tavernor och somabarer som ofta bjuder på lika bra strider som de som utspelas på någon av arenorna.

GLADIATORSPELEN

De mest populära aktiviteterna på Arenan är utan tvekan gladiatorspelen. Varje dag samlar de olika typerna av gladiatorspel tusentals åskådare, alla lika ivriga att bevittna brutal blodspillan och hänsynslös hudflängning, både på de mindre arenorna och huvudarenan.

"Benådningen" går till så att ett hundratal krigsfångar eller brytare av kejsarens lag släpps ut på arenan lika nakna som de föddes tillsammans med allsköns odjur. Bergslejon, svartbjörnar, djävulsulvar och andra elakheter tävlar ivrigt påhejade av folket, jublet och hejaropen brukar vara öronbedövande, om vilka som snabbast kan göra slut på stackarna. Om någon överlever, vilket händer då och då, friges han ur sin fångenskap.

"Utmaningen" är ett sätt för Chronopias mäktiga att göra upp utan att behöva blanda in stadsvakter och svartgardister. De utmanar helt enkelt varandra på mindre fältslag på huvudarenan där varje sida får ställa upp med en hundra man stark trupp. Segraren tar allt: intäkterna, folkets jubel, äran och förlorarens ursäkter.

"Jakten" är en duell man mot monster, där en ensam gladiator möter något stort djur eller farligt monster. Jakter kan också utföras med ett flertal gladiatorer mot ett större antal djur eller ett enskilt monster.

"Holmgångarna" är dueller man mot man under spektakulära former. De kan utföras på smala stenbroar över brinnande fyrfat, på en liten flotte i en arena fylld med vatten och bestialiska vattenvarelser, eller i någon av de mindre specialarenorna.

"Dödsmatchen" är förmodligen den mest kaotiska formen av gladiatorspel och äger rum en gång i veckan. Alla gladiatorer kan anmäla sig frivilligt, men fler än 40 får inte deltaga i striden och väntelistorna är oerhört långa (dödsdansare får givetvis företräde). Reglerna är enkla: Den som står sist vinner! Samma regler gäller för "lejonkulorna", men de spelas ofta på de mindre arenorna och där deltar istället två lag om tio gladiatorer.

"Ligan" är det mest prestigefyllda av alla gladiatorspelen. Under ett halvårs tid kämpar Chronopias tio främsta gladiatorlag mot varandra i lejonkulor och holmgångar. Det gladiatorlag som vid årets slut vunnit flest segrar får äran att lyfta den åtråvärda Blodsbucklan som förblir i lagets ägo till turnerings slut. De senaste fyra ligorna har vunnits av huset Lysanders lag Dödsdansarna. Ryktet säger dock att det ligger formandet av ett kejserligt edikt i luften, rörande just antalet dödsdansare i varje gladiatorlag.

KAPPLÖPNINGAR

Kapplöpningarna är näst efter gladiatorspelen de populäraste tillställningarna och i blodspillan står de inte heller långt efter, i alla fall inte tävlingarna som hålls i de öppna klasserna. Där tävlar högländska fyrspann mot orcher i ulvdragna ekipage och drakoniter på terosaurier. Den enda regeln som finns är: Inga regler!, dock med ett undantag. Man får inte använda magi.

Den mest prestigefyllda kapplöpningen är utan tvekan Kejsarloppet som anordnas en gång vart fjärde år och endast är öppet för fyrspann med renrasiga hästar. Segraren får en så stor prissumma att han aldrig kommer att behöva sakna någonting.

SPELEN

Förutom vansinnigt blodiga gladiatorspelen och kapplöpningarna förekommer också betydligt lugnare och fredligare aktiviteter (vilket i och för sig inte hindrar att en och annan deltagare stryker med) i form av olika idrottsliknande aktiviteter, kallade spel.

Det finns ett otal olika spel. Några av de populäraste är goblinkastning, prickskytte mot levande, men inte alltid rörliga, mål (oftast straffångar), trollyft (störst troll vinner), hopp (över glödande kol, monsterfyllda vallgravar och annat trevligt) och Stora snurren (det gäller att så länge som möjligt hålla sig kvar vid ett hjul som drivs runt av rutinerade hissvevartroll).

Tävlingar hålls varje vecka och är öppna för den dristige. Prissummorna är inte heller här dåligt tilltagna.

Råttfångare

Ett av Underjordens stora gissel är de otaliga råttor som verkar trivas alldeles utmärkt i de mörka gränderna, på bakgatorna där inte gasbelysningen fungerar riktigt som den ska och i gatuståndena och på Bazaren. För att få bukt med råttorna bestämde man sig från Lysanders sida för att inrätta ett råttfångningskontor och eftersom tillgången, tack vare närheten till kloakerna, var så stor behövde man inte vänta länge innan kommersen var i full gång. Nu för tiden är råttfångare en vanlig syn på Underjordens gator. De känns igen på sina gråa säckiga kläder, fångsthåvar, alldeles för stora slokhattar (s. k. råttfångarhattar) och råttor fastbundna i svansen hängandes vid bältet.

Kejsaren har också låtit uppföra råttfångarkontor (även i andra delar av staden) där alla som för med sig tio döda råttor får en summa av 2 silver mynt per knippe (dvs tio råttor = ett knippe). Det är inga stora pengar men en effektiv råttfångare kan göra stora pengar, för råttor finns det ingen brist på. De döda råttorna bränns i slutna eldhärdar och röken förs högt upp genom vindlande skrostensarangemang för att inte förorena staden mer än nödvändigt.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Pansarnäven

Pansarnäven är en arena för ett mycket exklusivt sällskap, en arena för de skickligaste, rikaste och mest dekadenta krigarna i hela Chronopia. Hit söker sig alviska ädlingar, bortskämda rikemanssöner, uttråkade gardeskaptener, högt uppsatta tjänstemän och handelsmagnater, som alla har det gemensamt att de har så mycket pengar att de inte vet vad de skall göra med dem och dessutom saknar den där lilla extra kryddan i sitt liv. De kallar sig själva för Mästarna och till sina föreställningar rekryterar de bara gladiatorer som vunnit idel segrar på Arenan.

Föreställningarna går till så att ett antal gladiatorer kämpar mot varandra i dueller man mot man tills bara en av dem återstår. Denne får då kämpa mot kvällens Mästare. Vinnaren av den tvekampen har rätt att utmana Stormästaren, eller mottaga en prissumma om 1.000 dubloner och rätten att kalla sig Mästare. Den som besegrar Stormästaren blir själv stormästare och därmed även den officielle ägaren av Pansarnäven, med rätt att ta all förtjänst från biljetterna (som för övrigt kostar 1.000 silvermynt styck om man inte är en Mästare). Läktarna brukar vara mycket välfyllda vid föreställningarna, underhållningen uppskattas särskilt av alver och andra som inte vill blanda sig med den pöbel som utgör publik under gladiatorspelen på huvudarenan.

GERGILIUS

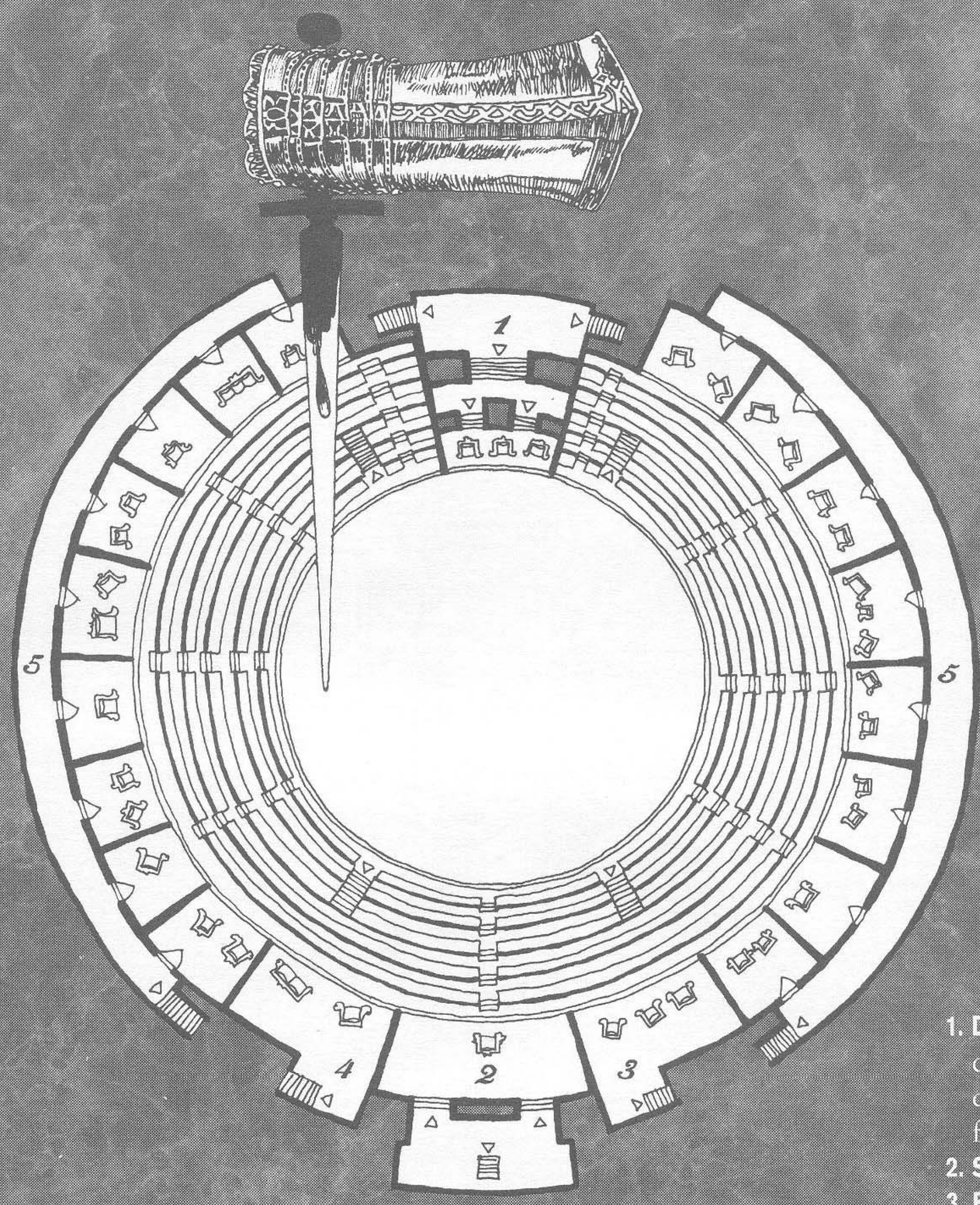
Född och uppväxt i en av Chronopias rikaste familjer. Mer bortskämd än någon annan och medveten om sin överlägsenhet lämnade han tristessen i hemmet för åtta års studier hos mäster Moleros, bland annat tillsammans med de Fyra mästarna. Nu är han nästan fullärd och använder sina kunskaper för att göra det han är bäst på: att döda med ett leende på läpparna!

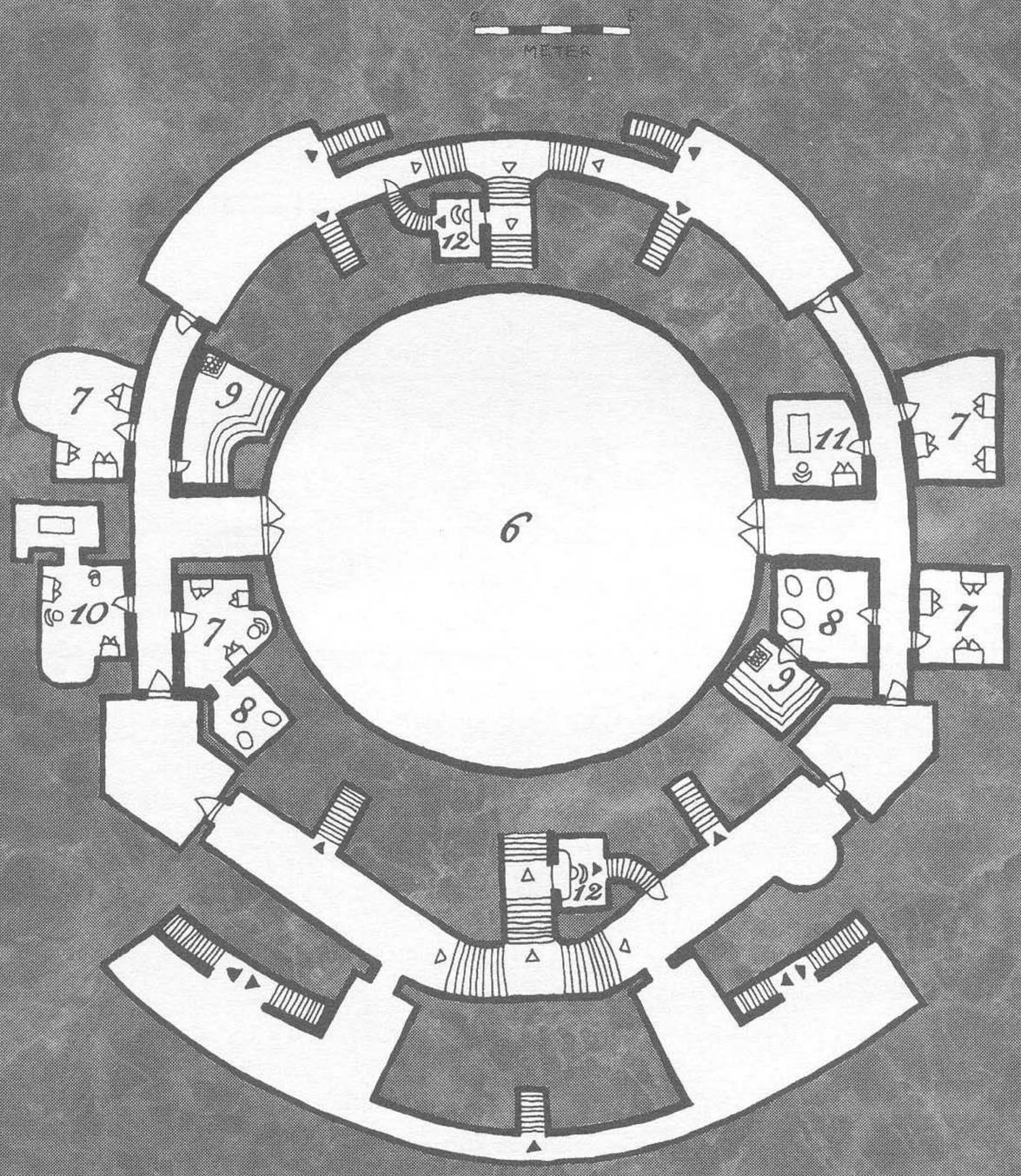
STY 17	SMI 18	KAR 16
STO 16	INT 15	KP 16
FYS 15	PSY 15	SB +1T4

Ålder: 35 år **Svärdshand:** Ambidextriös

Viktiga färdigheter: Dra vapen 18, Bastardsvärd 23, Bredsvärd 18, Två vapen 19, Vägen 19.

Speciell utrustning: I strid bär Gergilius alltid en röd metallrustning (abs 9) och ett dvärgsmitt bredsvärd (1T8+3, BV 19) och ett bastardsvärd.



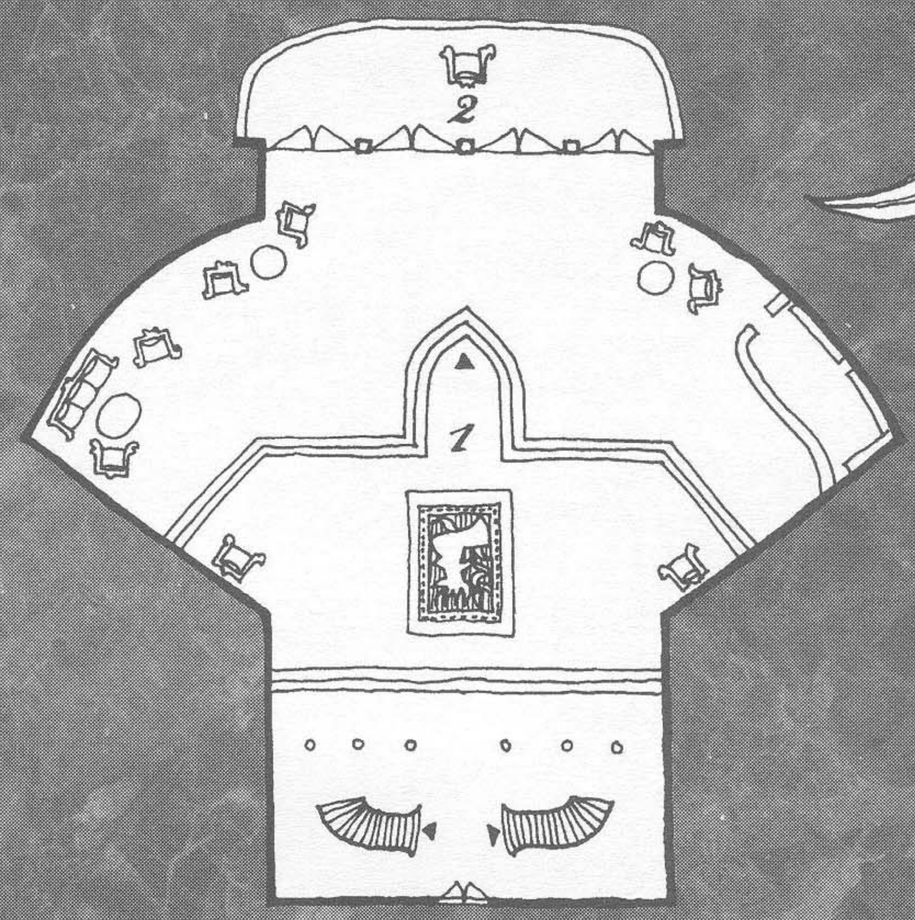


1. **DOMARLOGEN.** Här sitter de tre Mästare som är domare under kvällens föreställning.
2. **STORMÄSTARLOGEN.**
3. **FURST LYSANDERS LOGE.** Han kommer ofta hit i sällskap med Atraxes,drakgardets kapten, men deltar aldrig själv.
4. **HUMARIUS LOGE.** Humarius är, i alla fall enligt egen utsago, den rikaste mänskliga köpmannen i Chronopia och trivs som fisken i vattnet på föreställningarna på Pansarnäven.
5. **MÄSTARLOGER,** alla försedda med tydliga namnskyltar i renaste guld.
6. **ARENAN.**
7. **OMKLÄDNINGSRUM.**
8. **BAD.**
9. **BASTU.**
10. **STORMÄSTARENS PRIVATA OMKLÄDNINGSRUM.**
11. **MASSAGE.**
12. **BILJETTLUCKA.** Alla ingångar bevakas av tungt beväpnade vakter.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Furst Lysander

Den nuvarande furst Lysander, Rodilio Lysander, är med alvmått mätt fortfarande mycket ung. Han har tagit över efter sin morbror Lithar som avled under mystiska omständigheter när han jagade ensam i Grondbergen. Ryktena säger att det skall vara något av de andra alvhusen som ligger bakom hans död, antingen Cerias eller Belisarius, men den unge fursten har inte vidtagit några åtgärder annat än att målmedvetet kämpa för att återställa husets forna storhet. Något han bland annat gjort genom att mer än någonsin tidigare visa att Arenan faktiskt är huset Lysanders och ingen annans. Numera hänger det överallt, i gångarna, i galleriorna och utanför tavernorna flaggor och vimplar med husets vapen, och husets sekudaryttare cirkulerar ovanför Arenan med gigantiska Lysanderflaggor; dels för att garantera säkerheten, men också för att markera revir.

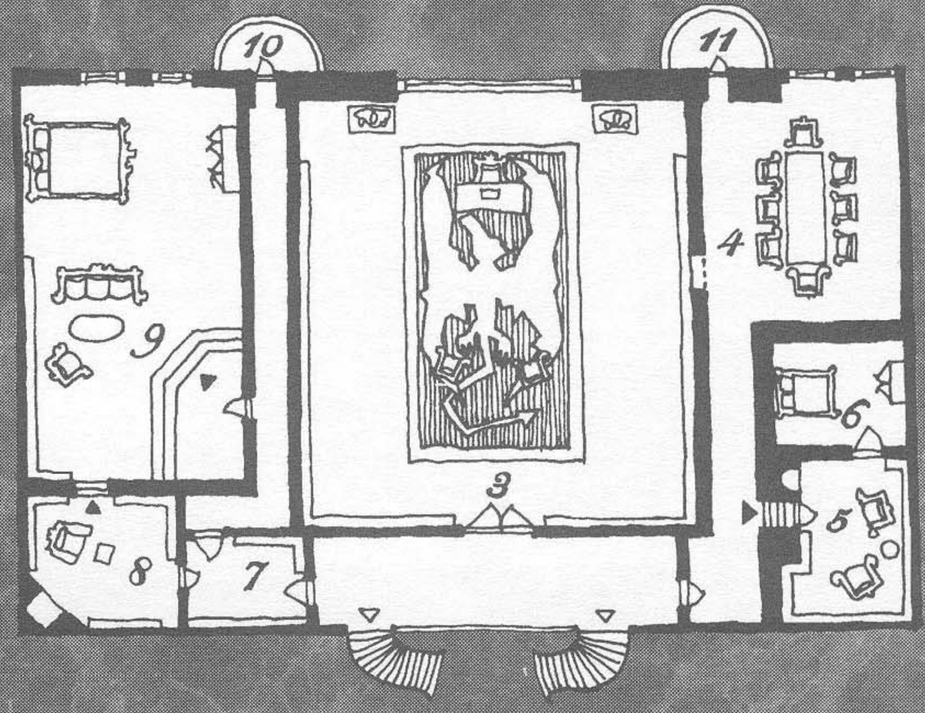


RODILIO LYSANDER

Rodilio Lysander är urtypen för en drakalv. Han är hetsig, viljestark, målmedveten, vildsint och extremt impulsiv. Mer än en gång har golvet i våningen i Lilla draktornet färgats rött av gästernas blod när deras uttalanden misshagat deras värd. Rodilio är på väg mot den absoluta toppen och ingenting skall få komma i hans väg, framför allt inte folk som tycker annorlunda än vad han gör.

STY	13	SMI	16	KAR	18
STO	19	INT	15	KP	17
FYS	14	PSY	14	SB	+1T2

Ålder: 1.123 år Svärdshand: Höger
Viktiga färdigheter: Bastardsvärd 19, Köpslå 19, Muta 17, Måleri 21, Sköld 18, övertala 18.
Speciell utrustning: En mycket vacker mantel av tardisk gyllenräv, övriga kläder belagda med bladguld, ett exceptionellt välsmitt bastardsvärd (också belagt med bladguld, 1T10+3, BV 17) och allt han någonsin kan tänkas behöva.



1. SALONG. Här spenderar furst Lysander en stor del av sin tid med att tillsammans med betydelsefulla vänner och mäktiga affärsbekanta sitta och diskutera samtidigt som de håller en utkik på spelen. Dörren vaktas av fyra drakgardister.

2. BALKONG. När något viktigt eller intressant pågår på huvudarenan sitter furst Lysander här och iakttar antingen med sin skarpa blick eller genom sin kikare.

3. MOTTAGNINGSRUM. Här tar furst Lysander emot mindre bekanta bekanta. Bakom hans skrivbord lyser solen in genom ett stort runt glasfönster gjort i ett mönster föreställande Lysanders vapen.

4. MATSAL.

5-6. GÄSTRUM FÖR MER EMINENTA GÄSTER.

7-9. LYSANDERS ÖVERNATTNINGS-LÄGENHET. Om Lysander inte orkar ta sig hem till Draktornet stannar han gärna här över natten.

10-11. BALKONGER.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Svarta Gardet

Svarta gardet är utan tvekan Chronopias mest namnkunniga och farligaste krigare. Ryktet om deras antågande färdas betydligt snabbare än dem själva och därför får de ofta vandra på folktomma gator genom staden. Folk har helt enkelt ingen lust att råka ut för Svarta gardets vrede bara för något litet fånigt lagbrott, som exempelvis nedskräpning. Svartgardisterna (för värden, se sidan 156 i grundreglerna) stannar dock i själva verket ytterst sällan för att straffa småbrottslingar, de har viktigare saker att göra (exempelvis att rycka in vid upplopp, jakter på tidsresenärer, slag mellan alvhusen och andra situationer där stadsvakten gått bet) så vanligt folk skulle egentligen inte behöva oroa sig lika mycket som de faktiskt gör.

KRIGSHERRARNA

Svarta Gardets krigsherrar är svartgardister som efter många års trogen tjänst har belönats av kejsaren och upphöjts till kejserliga krigsherrar. Det är krigsherrarna som i strid handlingskraftigt och beslutsamt styr svartgardisternas styrkor med järnhand. Själva är de fruktansvärda krigare och bär alltid vita axelplåtar och en vit kåpa över sin svarta rustning.

STY	19	SMI	15	KAR	12
STO	19	INT	13	KP	18
FYS	17	PSY	13	SB	+1T4

Viktiga färdigheter: Kunskap om nekrologi 14, Bataljsvärd 19, Tvåhandssvärd 21, övertala 17, (i övrigt som Svartgardist se sidan 156 i Grundreglerna).
Speciell utrustning: Svart ornamenterad helrustning (abs 10) försedd med rakbladsvassa knivblad, otaliga nekrologiska förbättringar och vapen.

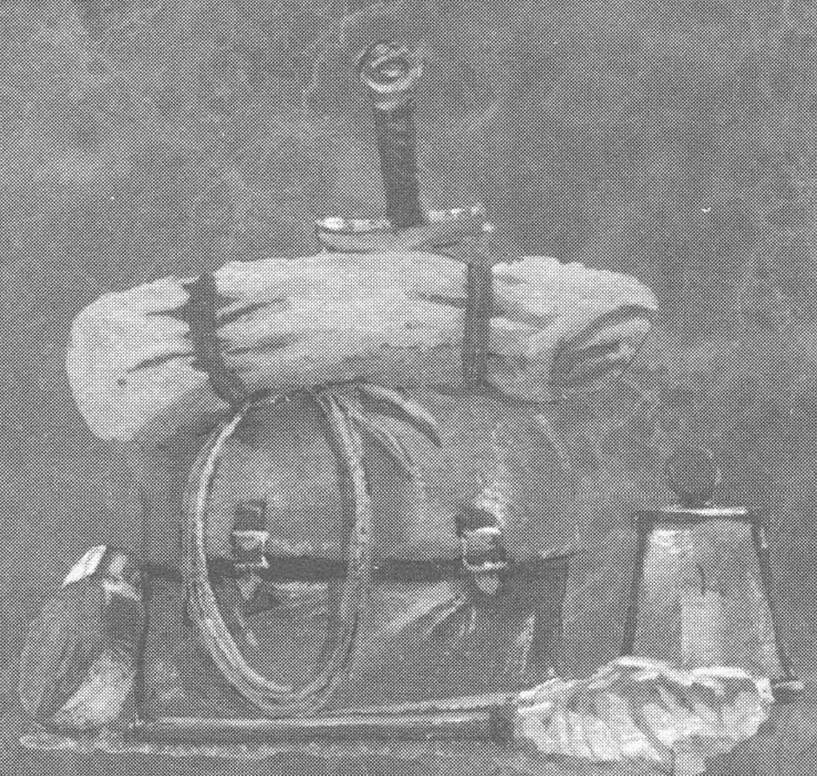
DOMARNA

Svarta Gardets domare är de mest skräckinjagande skipare av rättvisa som någonsin satt sin fot på Chronopias gator, och förmodligen också på jorden över huvud taget. Med ett fast grepp om sina domarstavar söker de upp lagbrytare och ger dem deras rättmätiga straff på plats. Domarna sätts in där alla andra, även de vanliga svartgardisterna, har misslyckats, men trots att de egentligen inte behövs syns de då och då på sina stora svarta hästar på stadens gator, beredda att agera domare, jury och mästerman på plats.

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

Viktiga färdigheter: Kunskap om Kejsarens lag 19, Kunskap om nekrologi 13, Domarstav 19, Tvåhandssvärd 21, övertala 17, (i övrigt som Svartgardist, se sidan 156 i Grundreglerna).

Speciell utrustning: Domarstav, Kejsarens lag (skriven i så liten text att domaren måste använda sig av förstoringsglas (vilket finns fastsatt i en hållare på en sidan av hjälmen som med ett enkelt handgrepp kan vikas fram framför ögat)), svart rustning med vita axelplåtar och den med förstoringsglas utrustade hjälmen, vit kåpa.



Kejsarens bågar

En annan av de kejserliga elitstyrkorna är Kejsarens bågar. De är extremt vältränade bågskyttar som alltid sätts in vid upplopp för att med sina förödande pilregn lugna folkmassorna. Deras tjänster rekvireras också ofta av stadsvakten vid gisslandramer, belägringar och annat där deras dödliga precision behövs.

Soldater vid Kejsarens bågar (Långbåge 17, Armborst 17, i övrigt som Hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna) använder alltid extremt lätta rustningar för att inte minska sin rörlighet. De lindar alltid svarta trasor runt sitt huvud för att inte röja sin identitet.

Westers

Skall man vara på Arenan en hel dag börjar magen förr eller senare att kurra. Har man inte råd att gå till någon av de många tavernorna kan man alltid besöka Westers gatustånd som finns överallt på Arenan, i gångarna, basarerna och på läktarna. De säljer små, enklare maträtter och drycker på flaska.

Meny	Pris		
Grillad sparv	4 sm	Wakasenötter	2 sm
Ett dussin sparvvingar	3 sm	Westers råttstek	3 sm
Oljekokt kaljalfisk	6 sm	öl Wester	3 sm
Rostad romanödla	4 sm	Vatten	4 sm
Råsmos	3 sm	Kolbäddsgrillad bläckfisk	7 sm
		Vildhallon i is	3 sm

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Gladiatorlagen

I Chronopia finns det hundratals gladiatorlag, nästan alla knutna till någon av de traditionsbundna gladiatorskolorna. Det finns dock frilansande gladiatorlag bestående av muntra krigare som gärna riskerar livet på Arenan utan att för den sakens skull vilja binda sig för ett längre kontrakt (kontrakten kan skrivas för olika många matcher, det enligt lagen lägsta tillåtna är dock 20 matcher). De tio främsta gladiatorlagen (läs: de med rikast sponsorer) kämpar mot varandra i Ligan.

CHRONOPIAS DRAKAR

Det enda gladiatorlaget som enbart består av drakoniter. De är strålande kämpar, men har aldrig vunnit några större segrar.

DE RÄTTROGNA

De Rättrogna är de Hängivnas gladiatorlag bestående av edsvurna, ytterst hänsynslösa och mycket hängivna slagskämpar. De är kända för att vara fullständigt obarmhärtiga oavsett vilket motstånd de möter, någonting som uppskattas enormt av publiken. Vill man se lemmar slitas av, huvuden krossas och folk dras runt i sina inälvor skall man definitivt besöka Arenan när de Rättrogna står för underhållningen.

DIDRIKS DÖDSKALLAR

Didriks dödskallar är verkligen vad namnet antyder, ett gladiatorlag bestående enbart av odöda kämpar: zombier, skelett, gastar, andar och mumier. De luktar värre än de ser ut, och med tanke på hur de ser ut, med sina tomma ögonhålor, huvuden på trekvart och fastsydda lemmar är det inte Degas senaste badolja vi talar om. Vissa vidskepliga gladiatorer vägrar att slåss mot Dödskallarna.

DÖDSDANSARNA

Laget dödsdansarna skapades av den nuvarande furst Lysander för bara fem år sedan. De två år de har deltagit i Ligan har de vunnit förkrossande segrar mot alla de andra lagen och vunnit Blodsbucklan. Laget leds av den alviske dödsdansaren Blodstunga.

DÖTSARIDARRNA

Döttzridarrna är något så fullständigt osannolikt som ett goblinlag. Eftersom gobliner tidigare var förbjudna att delta i gladiatorspelen, något som upphörde efter det att goblinhövdingen Fritz Bitz hade blivit stor publikfavorit med Svarta månens ryttare, använder Döttzridarrna lösskägg för att dölja sin rastillhörighet. Att de fortfarande är kvar i Ligan får nog betraktas som mer tur än skicklighet, eller som ett tecken på att någon där uppe gillar dem.

SVARTA MÅNENS RYTTARE

Från gladiatoragenturen Stjärnhingstarna, som ägs av huset Belisarius, kommer Svarta månens ryttare, ett lag bestående av människor, dvärgar och alver och lett av den i det närmaste legendariske Bladibor, mer känd som Strimlaren. De var, innan Dödsdansarna gjorde entré, det överlägset främsta laget.

TRÅLLISARNA

Trållisarna leds av veteranen Gullviva, en fruktansvärd kämpe, känd för att svälja sina motståndare, eller om de är för stora så åtminstone deras huvuden. Laget är fruktat och består av idel blodtörstiga, mordsugna och barbariskt våldsamma troll. Tyvärr är de alldeles för dåliga taktiker och förlorar därför alltid mot de bättre ledda lagen.

TVENNE YXOR

Tvenne yxor är ett synnerligen ordinärt, men ändå effektivt gladiatorlag, till största delen bestående av mänskliga kämpar. De har aldrig varit aktuella för några egentliga topplaceringar, men heller aldrig närmat sig botten.

VREDESSKÄGGEN

Vredesskäggen är gladiatoragenturen Fradgande skäggens främsta lag, enbart bestående av mer eller mindre vansinniga dvärgar, alla beredda att slåss till döden för rasens ära. De uppträder alltid i bar överkropp och slåss aldrig med mindre vapen än tvåhandsyxor.

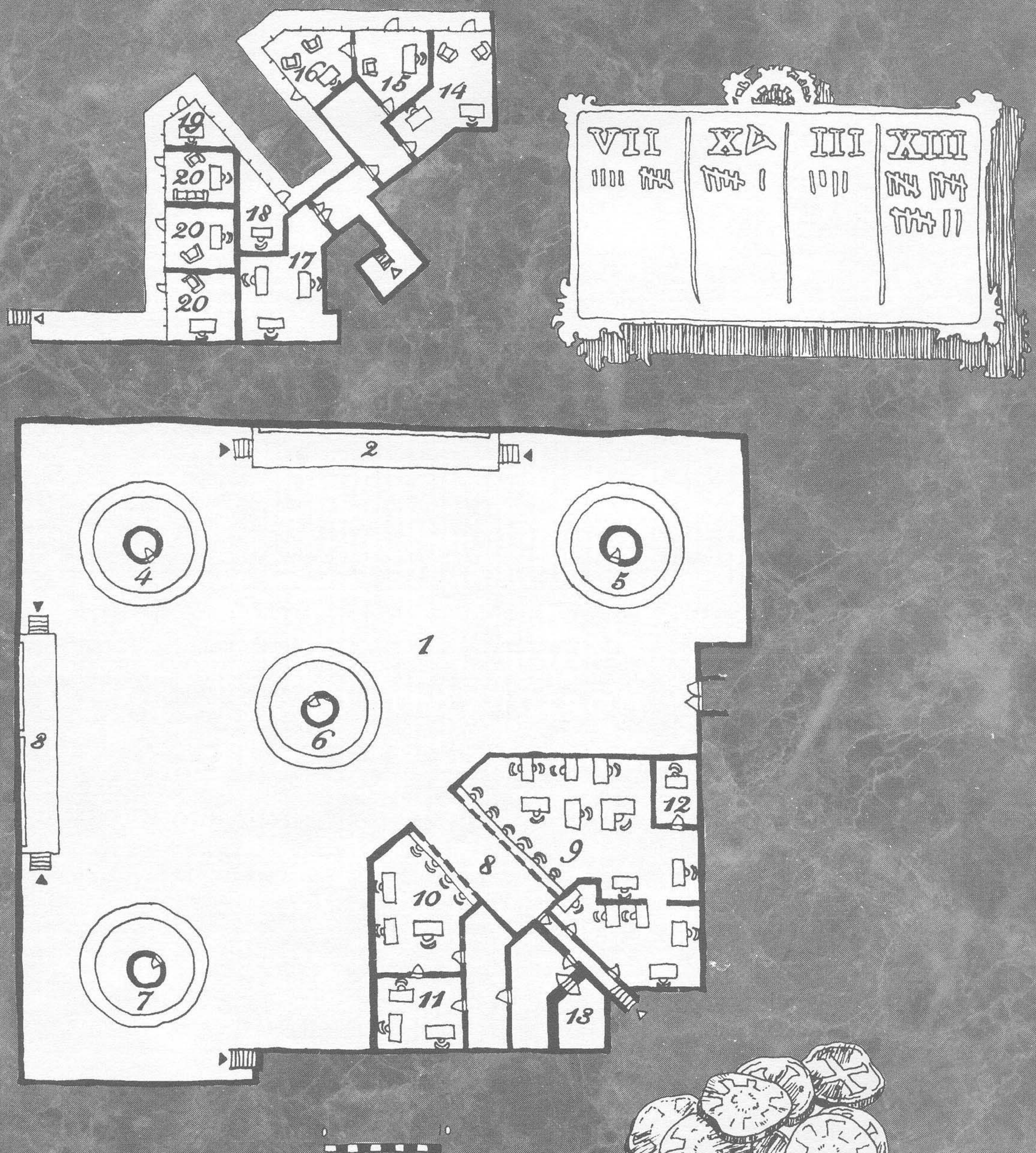
WONGONOS (WONGOSERNAS FÖRKÄMPAR)

Även om laget har wongosiska finansiärer är det mycket länge sedan en wongos senast sågs kämpa på Arenan. Senast det inträffade var tio år sedan då en wongosisk krigare hade bestämt sig för att delta i spelen. Han blev uppäten av trollet Gullviva redan efter två minuter.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

DUBBELT UPP!

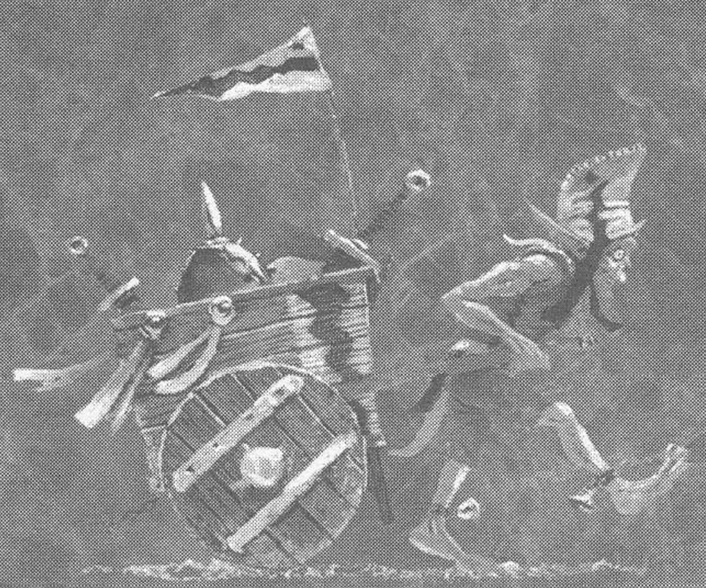
Vadhållningsbyrån Dubbelt upp! drivs av bröderna Rudolf och Fridman Arton. De har tagit över affärerna efter sin fader, den gode Lestman Arton, känd i hela Chronopia för sin oförnuftiga ärlighet. På Dubbelt upp! kan man satsa dubloner på allt tänkbart, inte bara det som händer på Arenan utan även sånt som pågår på andra platser från Chronopia till Solnedgångens öar och tillbaka. Här går det att satsa på vem som blir näste furst Belisarius, vilken flagg det första skeppet som når hamnen nästa dag kommer att segla under, hur många råttor som kommer att fångas nästa vecka, vem som kommer att vinna drogkriget, vad en mulvak egentligen är för något och datumet för de Hängivnas slutgiltiga erövrande av Chronopia. På Dubbelt upp! är det alltid proppfullt och mycket trångt vid kassorna och diskarna. Det är sällan det går att tränga sig in bland alla skrikande och viftande vadhållare som bevakar intressen för Chronopias överklass.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Mulvaker

Mulvaker är små ödleliknande varelser med små svansar som finns överallt där deras herrar rör sig, såväl i Stubbstan och Grytan som i Meledith och lufthamnarna. Varifrån de kommer är det ingen som säkert vet, men på grund av deras yttre har man ofta spekulerat i att de skulle kunna var avlägsna släktingar till drakoniterna, någonting som bestämt förnekas av de senare, de går till och med så långt att de kallar mulvakerna för missfoster. Den troligaste teorin är att de är en lägre demonisk tjänarras skapade på något annat plan av en högre demon. Med tanke på hur många magiska expriment som slagit fel i Chronopias rika magiker historia, och hur många av dessa som hållits hemliga för den stora massan, är det inte alls underligt att Mulvakerna hamnat i denna multietniska stad.



Mulvakernas drivkraft här i livet är ett brinnande begär att vara andra till lags. De älskar att göra som deras herre säger åt dem, att alltid lyda utan minsta förbehåll, att betjäna utan att begära något i gengäld. Denna något underliga passion, som faktiskt har en i högsta grad tvingande inverkan på dem, har gjort att de är omåttligt eftertraktade i Chronopia (vem vill inte ha en tjänare som inte bara är underdånig utan dessutom både ärlig, flitig och obrottsligt lojal mot sin herre?) och står att finna som hjälpredor och tjänare i de mest skilda miljöer. De arbetar som assistenter åt trollkarlar och alkemister, som stridsledare åt troll (”Nej, inte han i röd hatt som står och kissar i gathörnet utan han med rakat huvud som håller på att råna vår herre!”), som bärare åt handelsmän, som städare på värdshus och som barnvakter i finare adelsfamiljer. Spioner finner dem mycket effektiva, och framgångsrika krigare har dem ofta som väpnare och vapenputsare

Att få tag på en mulvak är inte det enklaste. Det finns visserligen butiker där man säljer mulvaker, men väntetiderna är alltid vansinnigt långa, i vissa fall ända upp till två år. De enorma väntetiderna har gjort att det förekommer en stor svartabörshandel med köplatserna. Det ryktas att den, så väl som mulvakförsäljningen, ytterst kontrolleras av huset Aramas, men hur det egentligen ligger till är det ingen som vet. Det enda man med säkerhet vet är att om du skaffar en mulvak så kommer ni att hänga ihop tills döden skiljer er åt. För en mulvak har alltid bara en herre åt gången.

Boridus Stålöga

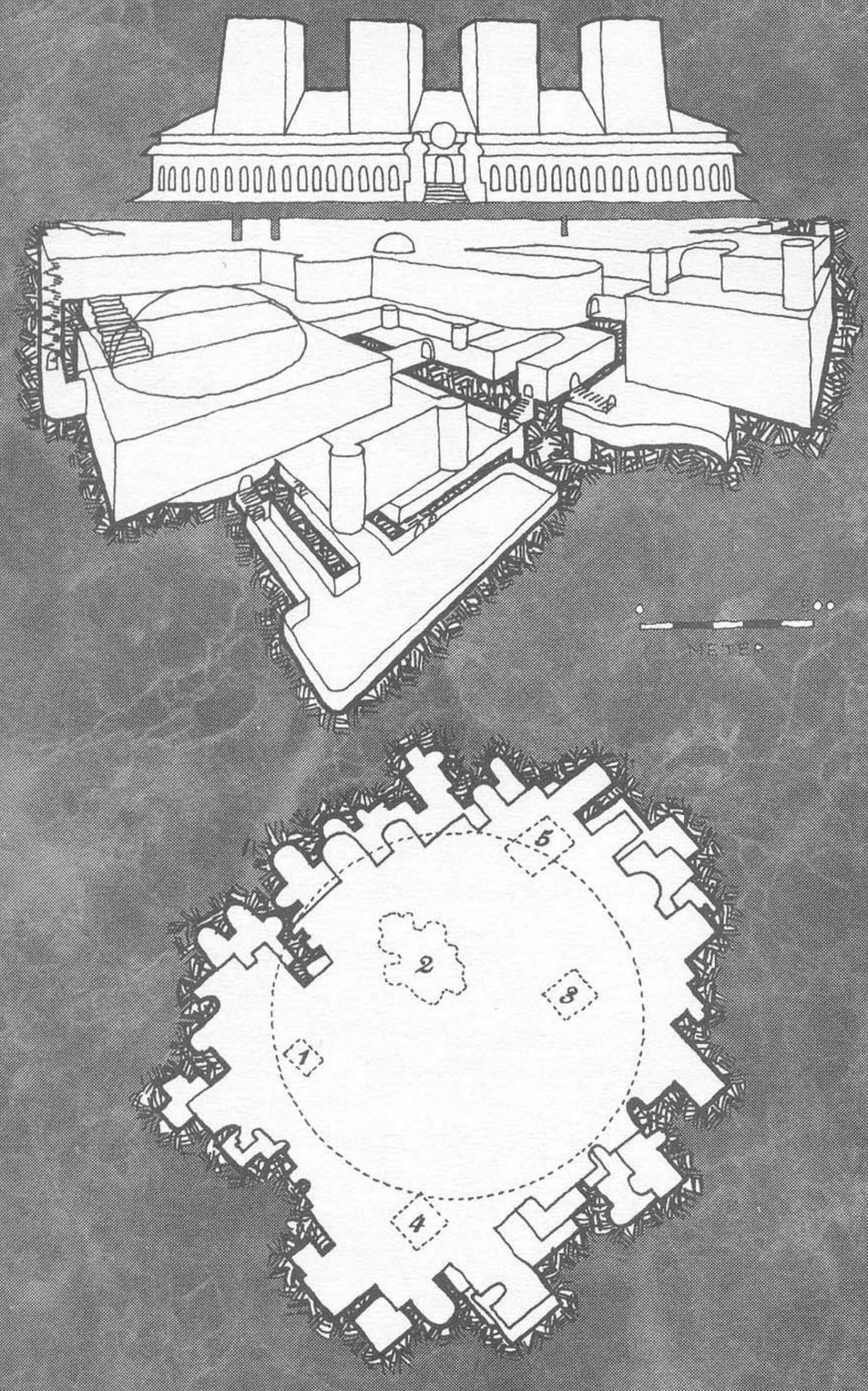
Berättelsen om Boridus Stålöga framstår som för bra för att vara sann. När han kom till världen hade han inga framtidsutsikter över huvud taget. Hans föräldrar var hantverkare, fadern mycket sjuk och huset där de bodde kraftigt belånat och dessutom fallfärdigt. Det tog inte lång tid innan sjukdomen tog faderns liv och modern var tvungen att överlämna både huset och lille Boridus, för hur skulle hon ha råd att ensam fostra ett barn, i de leende fordringsägarnas händer. En av fordringsägarna råkade ha kontakter med en liten gladiatoragentur och efter sex år på ett av Chronopias sämre barnhem fick Boridus börja i gladiatorskola, där han snabbt visade goda anlag. Redan som fjortonåring köptes han av Stjärnhingstarna och som sextonåring gjorde han bejublad debut på Arenan.

Efter debuten gick allting vansinnigt fort. På bara några veckor blev den unge pojken hela Chronopias favorit och de mer ärrade veteranerna bestämde sig för att han skulle bort från scenen. Men allt intrigerande och alla lönnmordsförsök misslyckades fullständigt och pojken bara fortsatte att vinna. När pojken hade blivit en man hade han redan vunnit över hundra segrar mot det mest varierande motstånd och var den yngste dödsdansaren någonsin.

När Boridus Stålöga dog 37 år gammal var han en hjälte utan motsvarighet i Chronopias historia, älskad och hatad av en hel stad, och den enda någonsin att vinna över 400 segrar på Arenan. Redan då hade man låtit resa en staty över honom vid den västra entrén och ett par år senare döptes den dåvarande Allén om till Boridusparaden.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Underjorden



När Arenan ovan jord stänger för natten vaknar Underjorden till liv. I varje litet skrymsle av detta underjordiska virrvarr av gator, gränder, gångar, broar och tunnlar väcks någonting ur sin slummer och ger sig ut på jakt efter upplevelser av det mer makabra slaget. I de djupare belägna delarna av Underjorden finns ingen gud och allting är tillåtet. Där ligger Dödsdansarnas salar och Labyrinten, ett område bestående av ett oändligt antal vindlande gångar som leder djupt ned under Chronopia. Arenavakten söker sig aldrig dit och ingen där verkar sakna dem.

På de övre nivåerna är det något lugnare. Där ligger stora Bazaren och Tunnelstradan, nattöppna tavernor och somabarer. Det är hit gladiatorer, livvakter, stadsvakter, alviska ädlingar, råttfångare och andra nattugglor söker sig när natten faller på. När många andra delar av Chronopia slumrar sött sjuder Underjorden av aktivitet och liv. Gaslyktorna sprider sitt gula sken precis så mycket som behövs för att skingra mörkret och kasta irrande skuggor.

I Underjorden ligger också ett antal smedjor och fängelsehålor. Dessutom förvaras många av de monster som uppträder på Arenan här.

1. SVART LOTUS
2. AGASURS HÅLOR
3. FÄNGELSEHÅLORNA
4. BAZAREN
5. DÖDSDANSARNAS SALAR

Viktiga dokument

I Chronopia kan ett papper ofta vara skillnaden mellan liv och död, så länge pappret är av rätt typ givetvis. Det finns otaliga sorters dokument som alla spelar en mycket viktig roll i det dagliga livet. De viktigaste är fribrev, lejdebrev, tillstånd, fullmakter och kontrakt.

Fribrev och lejdebrev är i princip samma sak och kan utfärdas i olika sammanhang. Oftast utfärdas de av handelshus, gatugäng eller kejserliga myndigheter. De fribrev som utfärdas av handelshus och gatugäng är bra livförsäkringar. Visa fribrev betyder endast att man fritt kan röra sig inom ett visst gatugängskvarter. Andra fribrev är betydligt mer utförliga och oftast mycket dyrare. Visar man dessa för en gängmedlem eller en representant för att handelshus kan man få allt från fri lejd till beskydd, beroende på vilken grad fribrevet är av. Ett kejserligt fribrev krävs för att man skall få uppehålla sig i Chronopia.

Tillstånd krävs för vansinnigt mycket i Chronopia, men lyckligtvis är det inte särskilt ofta som tillstånden kollas (för då skulle stadens redan nu välfyllda fängelser fyllas på mer än tillrådligt). Tillstånd kan utfärdas av vem som helst (sedan är det inte sagt att han alltid har rätt att utfärda just ett sådant tillstånd.).

Fullmakterna kan utfärdas av olika instanser, men har det gemensamt att de ger ägaren unika rättigheter, rättigheter inte alla andra innevånare i Chronopia har. Exempel på kejserliga fullmakter är fullmakt för huvudjakt, luftskeppsframförande, magi och religionsutövning.

Kontrakt är någonting mycket viktigt i Chronopias övre kretsar och bland dess huvudjägare. Det skrivna ordets makt betraktas som betydligt större än det talades (det hindrar dock inte att kontraktsbrott är ett av de vanligaste brotten i Chronopia).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Svart Lotus

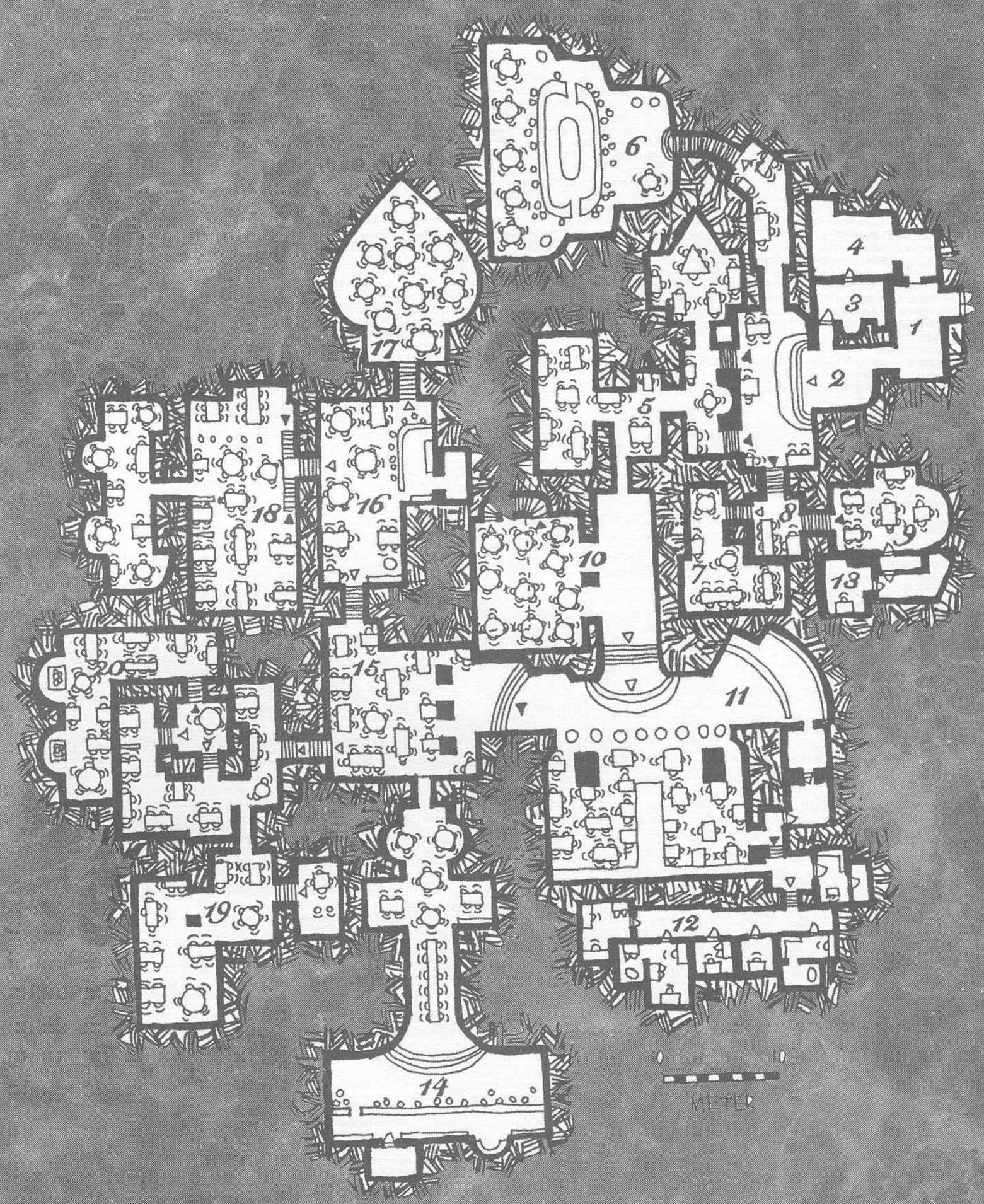
Svart Lotus ägs av Baira, Underjordens okrönte konung, av många kallad "den fete sabranen", och är hjärtat i hans imperium. Här är det trångt mellan borden och varje natt trängs närmare tusen gäster i den stora och varma lokalen för att träffas, äta, dricka och göra affärer till tonerna av sabransk musik. Miljontals dubloner byter ägare varje natt. Representanter från alla de stora husen finns nästan alltid i lokalen som ständigt övervakas av Bairas mycket lojala vakter (Sabransk kroksabel 15, i övrigt som Hyrsvärd, se grundreglerna sidan 150). Det händer ofta att någon dricker för mycket locojuice eller röker för mycket locogräs och då gäller det att kunna ingripa så snabbt som möjligt för man vill ju inte att ens kunder skall skada sig. Svart Lotus är, precis som många andra etablissemang i Underjorden, dåligt upplyst och alltid fyllt av den tunga röken från otaliga sorters tobak och rökelse.

BAIRA

Baira gör skäl för sitt smeknamn, han är extremt rundlagd. Han klär sig i färgglada sidenkläder, bär rikligt med smycken, luktar av dyra oljor och parfymer och älskar mat och pengar över allt annat. Favoriträtten är halstrad hasselsnok med knäckta kaninöron. Till sättet är han låtsat älskvärd och föraktar alla han inte äger.

STY	16	SMI	10	KAR	10
STO	16	INT	16	KP	15
FYS	14	PSY	14	SB	+1T2

Ålder: 43 år **Svärdshand:** Höger
Viktiga färdigheter: Kroksabel 18, Köpslå 17, Muta 17, övertala 16.
Speciell utrustning: Fez, mästersmidd sabransk kroksabel.



1-2. ENTRÉ. Här finns det alltid minst tre vakter som välkomnar gästerna.
3. GARDEROB.
4. VAKTRUM.
5. PASSAGEN.
6. HÅLET. En av Chronopias bästa och populäraste somabarer där man träffas och upplever små evigheter av lycka tillsammans.
7-9. PRIVAT. Dörren till rum 8 hålls alltid stängd och vaktas av två vakter. Hit är bara Bairas käraste gäster välkomna. Man träffas, röker vattenpipa och spelar taboor.
10. TVÅ PLAN. En trappa leder upp till balkongen.
11. SCEN. Här uppträder varje kväll mag dansöser, gycklare och ormtjuserskor för den exklusiva publiken. På de åtta eldfaten lagas den mat som serveras på Svart Lotus. Menyn består till största delen av olika sorters grillat kött (marsvin, gödkalv, häst, anka, goblin och råtta) som serveras med kryddstarka såser som ofta spetsats med torkade blad från den svarta lotusen.
12. OMKLÄDNINGSRUM.
13. BAIRAS KONTOR.
14. BAR. Baren hyrs av huset Degas - som betalar hyran med soma - och serverar endast alver från det egna huset och deras vänner.
15. GRILLEN. Här sitter man vanligen om man önskar äta.
16. BAR.
17. RESERVERAT RUM. Rummet är reserverat av ett antal wongosiska köpmän som ofta besöker Svart Lotus i sällskap av sina livvaktstroll.
18. LOCOBAR. Här säljer lättklädda kvinnor locojuice och locogräs till ivriga konsumenter.
19. TOMMA RUMMET. In hit är det nästan alltid stängt och det är ytterst sällan någon här, även om det är fullt i resten av lokalen.
20. STATYER. Statyer föreställande galenskapens och berusningens demoner står i nischerna och ler gillande åt gästernas beteende.

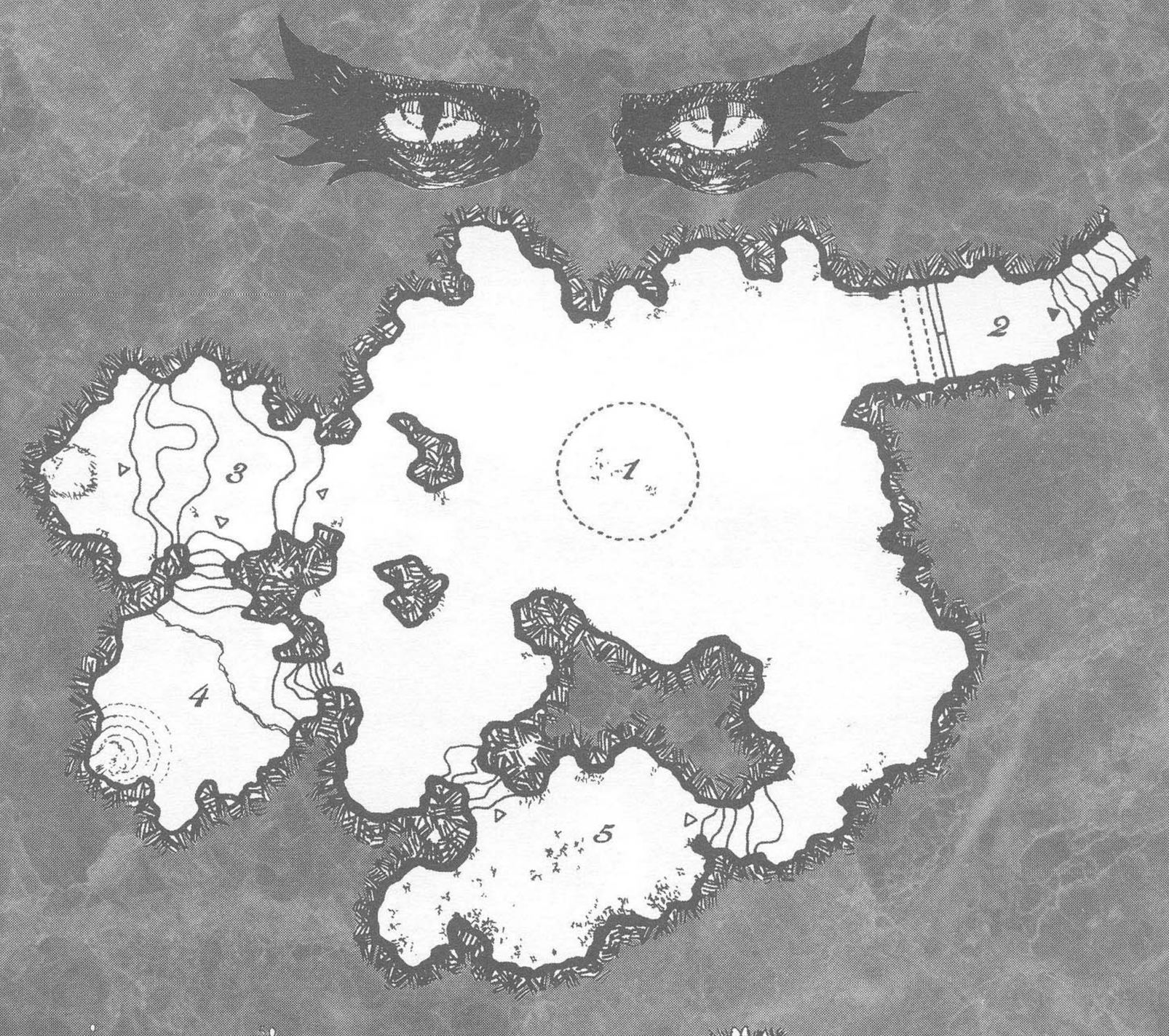
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

AGASUR

Agasur är Arenans överlägset mest omtalade och välkände kämpe och dessutom omåttligt populär hos publiken. I stort sett överallt kan man köpa Agasursouvenirer: vimplar, statyetter, flaggor, mantlar och hjälmprydnader. Till hans ära har också ett antal av hans största beundrare bildat ett sällskap som kallas Agasurs apostlar. Sällskapets medlemmar brukar, de få gånger Agasur deltar i gladiatorspelen, rusa in på arenaplanen och kasta sig framför hans fötter. Blir de ignorerade ser de det som ett tecken, betraktas av de övriga som utvalda och får en mycket hög position i sällskapet.

Agasur är den siste av de mytomspunna ökendemonerna och fördes till Chronopia på en jättelik vagn av den förre furst Lysander, som med hjälp av sina främsta magiker lyckades sänka Agasur i en djup sömn, genom att lura honom att äta trettiofem mulvaker, som man hade låtit ta en speciell drog, kristallblomster, som gör användaren mer mottaglig för magi.

Agasur är enorm, över sex meter hög, och går på bakbenen. Han har oerhört tjock fjällig gulbrun hud som är hårdare än den hårdaste dvärgrustning. I strid är han oövervinnlig.



AGASURS HÅLOR

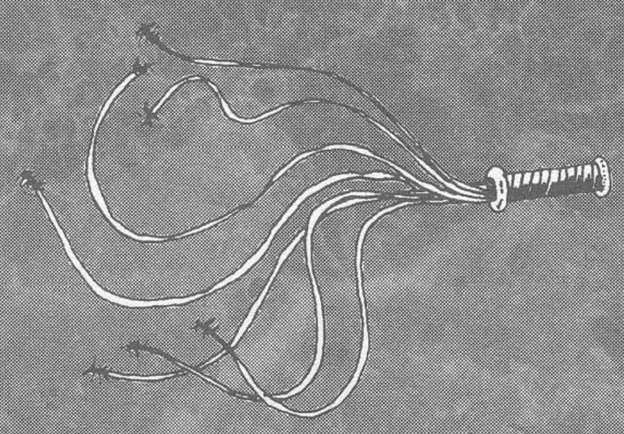
1. **HUVUDGROTTA**
2. **INGÅNG.** Två fällgaller och en dubbeldörr av ek förstärkt med järnbeslag smidda av dvärgiska smidesmästare skiljer Agasur från friheten. Den här vägen förs Agasur upp på Arenan.
3. **BÄDDEN.** Här sover Agasur på en bädd av halm.
4. **AGASURS SJÖ.** En till synes mörk och bottenlös sjö som döljer en passage som leder in i grottor som ligger i anslutning till Labyrinten. Grottgångarna är dock för smala för att Agasur skall kunna ta sig ut genom dem och ut ur Labyrinten, men det är fullt möjligt för en dristig äventyrare att ta sig in i Agasurs hålor den vägen.
5. **MATSAL.** Här intar Agasur sina måltider vilka oftast består av dödsdömda fångar eller monster som dött på Arenan.
6. **GALLER.** Här tittar man ned genom gallret. Har man tur får man se Agasur.
7. **BILJETTER.** Priset är två dubloner, en för barn.

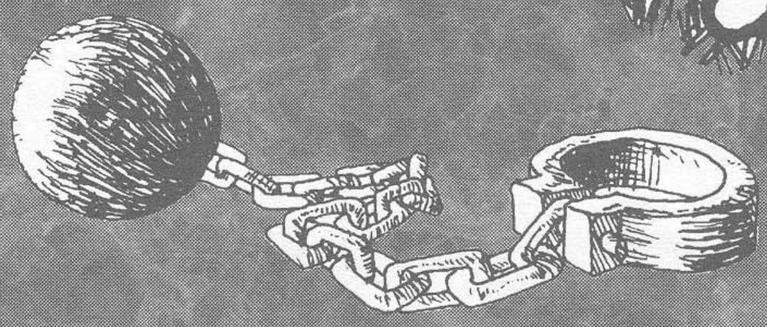
8-12. **FAMILJEN BULLERIBÅNGS HEM.** Här bor Agasurs skötare, det kadiska bergstrollet Bulleribång (Utkastartroll, se grundreglerna sidan 158) och hans familj.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

FÄNGELSEHÅLORNA

Under Arenan finns det ett antal fängelse- och monsterhålor som arrenderas av de olika gladiatoragenturerna och de stora husen. De kan se ut på mycket olika sätt, men detta exempel, som till stor del används av Arenavakten men också delvis hyrs ut till Stjärnhingstarna, kan säkert tjänstgöra som inspiration.





1. HISS.

2. CELLER.

3-6. FÅNGVAKTARNAS BOSTÄDER. Här bor de tre lyckliga arenavakter som denna vecka utvalts som frivilliga (oftast ett straff för misslyckande ingripanden). Stämningen är sällan överdrivet munter.

7-10. FÖRHÖRSRUM.

11. MONSTERHISS.

12. ADMINISTRATION. Här förvaras fångrullor och annat intressant.

13. SMÅDJUR. Här förvaras exempelvis vargar, rävar, illrar, apor och andra mindre djur.

14. SMEDJA. Här smids stora delar av Arenavaktens utrustning. Gamle Dolgar får dock nuförtiden mest utföra reparationer. Hans lärling Ubard har tagit över vapen- och rustningssmidandet.

15. MONSTERSKÖTARENS BOSTAD.

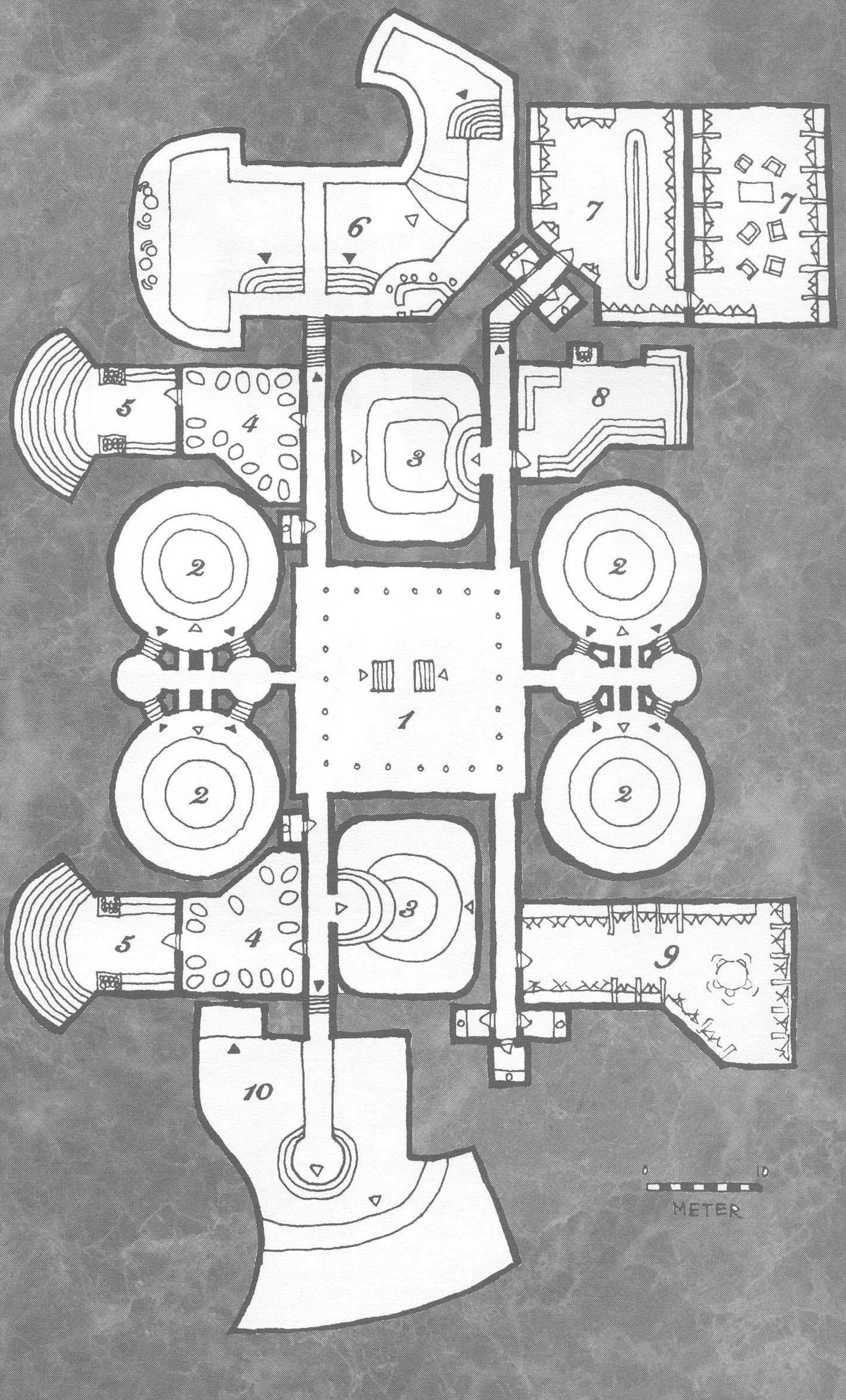
16-17. MONSTERHÅLOR. Här förvaras onämbara monstrum, ulvar och tvåhövdade bergsbjörnar i väntan på att de skall få kämpa mot ett motstånd som med största sannolikhet kommer att bli dem övermäktigt.

De Klydiska termerna

Längst upp i Lejontornet ligger de Klydiska termerna, en av Chronopias mer faschionabla badinrättningar. Här träffas det övre skiktet av Chronopias mänskliga innevånare för att knyta kontakter och göra affärer, eller eventuellt avsluta vissa oavslutade affärer. Det har hänt att badvattnet i någon av bassängerna färgas rött, att folk hittas flytande med ansiktet nedåt eller att någon oförsiktig typ bränner sönder sitt anlete på bastustenarna.

De Klydiska termerna är, varje vecka från måndag till fredag, öppna för allmänheten på förmiddagarna. övriga tider är bara medlemmar välkomna.

1. **ENTRÉ.** Gården är öppen och under i stort sett alla dagens timmar lyser solen ned på det gröna marmorgolvet. Här möts alla gäster av en leende föreståndare.
2-3. **BASSÄNGER.**
4. **BAD.**
5. **BASTU.**
6. **BASSÄNG.** Här finns också en bar som serverar förfriskningar.
7. **OMKLÄDNINGSRUM.**
8. **BASTU.**
9. **OMKLÄDNINGSRUM.**
10. **BASSÄNG.**

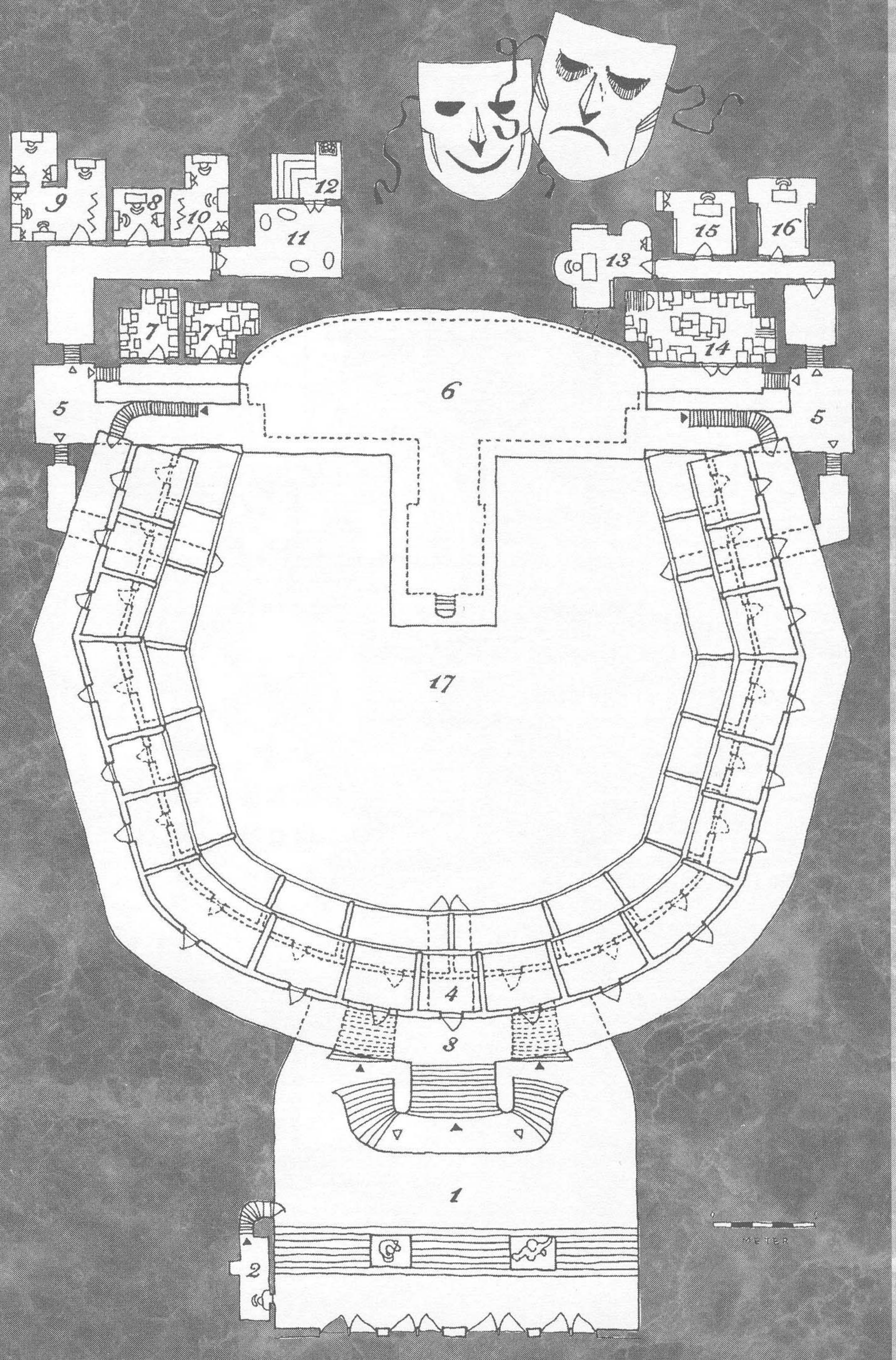


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Arenateatern

Teater är en av de populäraste verklighetsflykterna i Chronopia och arenateatern är en av Arenans många begivenheter. Här kan man se allt från de mest nattsvarta tragedier ("De tretton drakhäxornas bane" eller "Elasticos bröllop") till burleska och mycket uppsluppna komedier ("Med en madame i varje famn", "Luftskepps rövarna" och "Kung Kloak"), alla författade av populära tragöder och komedianter som Gervali, Nosskillug, Topelos, Fernandor och Lykastor och framförda av en Chronopias främsta skådespelarensembler med herr Lucidus Wallf i spetsen. Wallf förestår dessutom teatern och skriver och omarbetar många av de pjäser som spelas. Det ryktas att det pågår en intern maktkamp inom gruppen och att Wallf dessutom skall ha något otalt med ett av stadens gatugäng, något som har visat sig i att det under den senaste tiden har förekommit en rad oförklarliga olyckor under föreställningarna. Lyckligtvis (eller oturligt nog, beroende på vems sida man står) har ännu ingen skadats allvarligt.

Biljettpriserna varierar beroende på föreställningarnas karaktär och det är inte alls ovanligt att teatern hyrs av någon rik knös för privatföreställningar, eller rent av för att låta uppföra sina egna pjäser (furst Belisarius är känd för att göra det senare. Tyvärr är han en mycket medioker, för att inte säga i det närmaste usel, pjäsförfattare. Furst Lysander skall ha sagt att dialogen brukar vara lika intelligent som avskrapet från en tunnelkrigares stövlar, vilket faktiskt inte är någon direkt överdrift.)

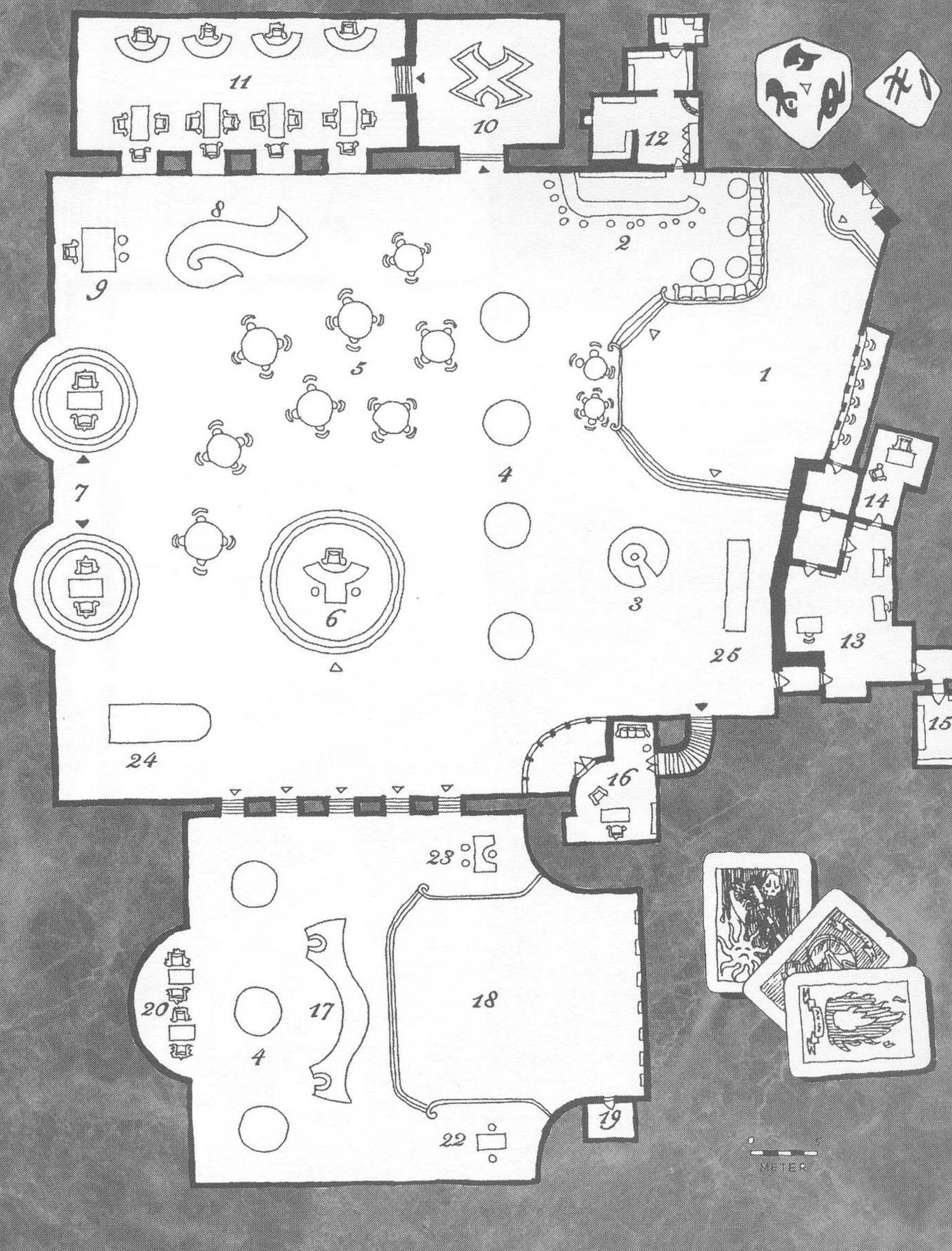


1. **ENTRÉ.** I entrén står Gervali och Lykastor statyer. Den förste knäböjer i ångest (för att symbolisera hans mörka tragik) och den andra brister ut i vad som skulle kunna vara ett klingande skratt.
2. **BILJETTKONTOR.**
3. **ANDRA RADEN.**
4. **FÖRSTA RADEN.**
5. **SCENINGÅNG.**
6. **SCENEN.** Den streckade linjen visar maskineriets sträckning. Man har regnmaskin, molnmaskin, "deus ex machina", falluckor, möjlighet att rökfylla scenen och mycket annat.
7. **FÖRRÅD.**
8. **LOGER.**
9. **LOGER.**
10. **LOGER.**
11. **BAD.**
12. **BASTU.**
13. **WALLFS KONTOR.** En dold gång leder in under scenen.
14. **REKVISITA/KULISSFÖRRÅD.**
15. **ADMINISTRATION.**
16. **ADMINISTRATION.**
17. **STÅPLATSER.**

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Casino Lovalie

Väl medveten om hur mycket hans drakalvsfränder älskar spänningen i hasardspel kunde inte furst Lysander motstå frestelsen att bygga ett enormt casino i Spindeltornet, något som också uppskattats av fru Koth. Här är det alltid rikligt med folk (framför allt alver) och varje kväll är det minst en stackars sate som tas omhand av de målmedvetna vakterna sedan han blivit påkommen med att spela falskt. På Lovalie spelas mest rena hasardspel, men även skicklighetsspel som schack och olores.

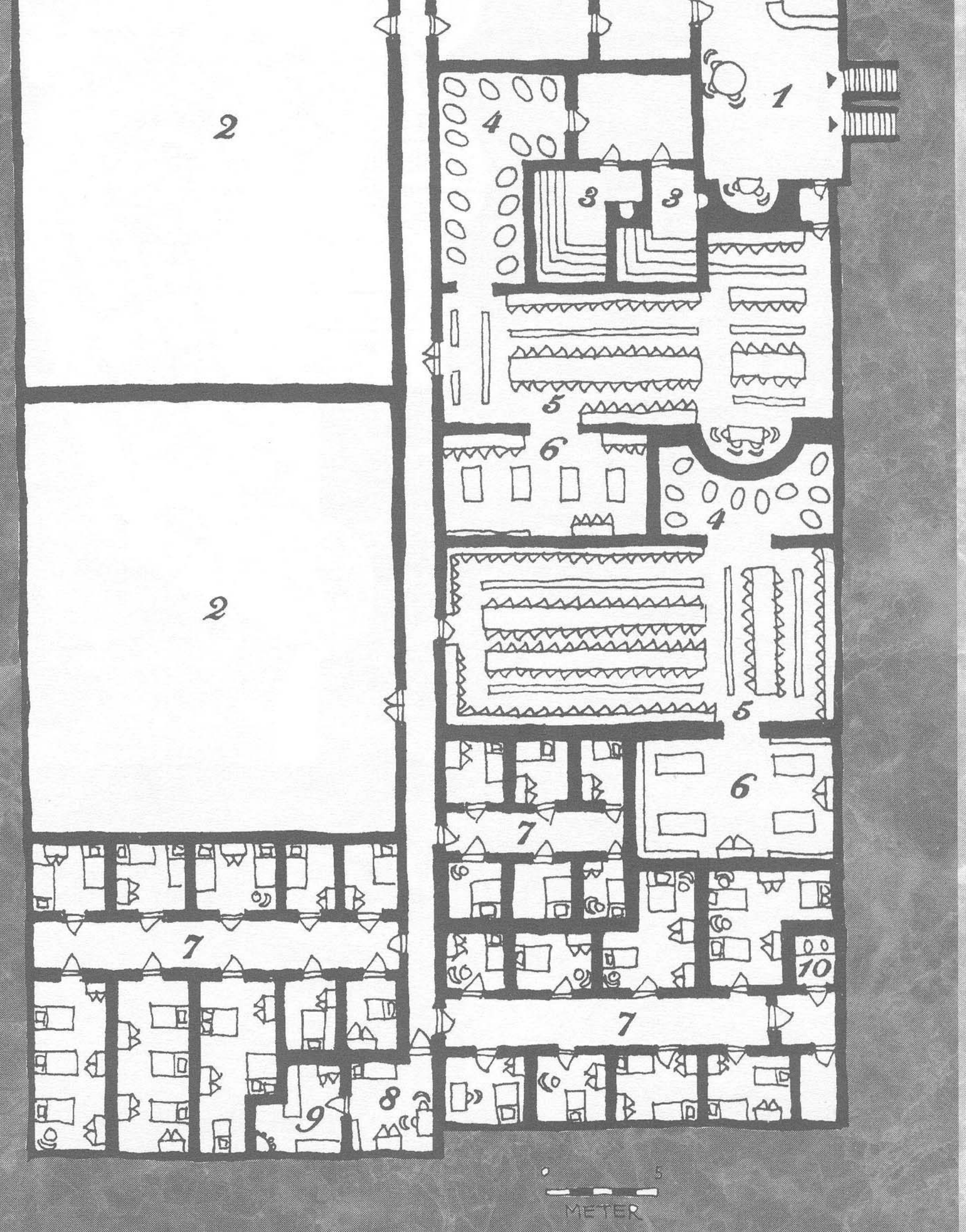


1. **KASSOR.** Här köper man sina spelmarker i valörer från 1 till 1.000 dubloner.
2. **BAR.**
3. **VÄXLING.** Här kan man växla marker till marker.
4. **TABOOR.** Oerhört populärt tärningsspel som spelas med fyra tärningar (två fyr sidiga och två sexsidiga). Man satsar pengar före varje slag och den som efter tredje slaget har den bästa kombinationen vinner.
5. Vid dessa bord sitter man om man vill serveras något från köket.
6. **FÖR DE HÄRDADE.** Det gäller att försöka hugga en kniv genom handen på Lavasir (Snabbslående, i övrigt som Alvisk lönnmördare, se sidan 144 i grundreglerna). Lyckas man återfås insatsen tiofalt. Misslyckas får Lavasir försöka_
7. **SCHACK.** De utsökta spelborden kan hyras för hundra dubloner i timmen. Förloraren betalar och ger segraren lika mycket tillbaka.
8. **BOSK.** Man satsar på nummer som lottas fram med en tombola. Vinnaren av varje dragning får välja mellan att dra sig ur och ta sina prispengar eller flytta upp en prisklass och fortsätta spelet. Förlorar man tre gånger i rad flyttas man ned två prisklasser.
9. **LYCKOBÄGAREN.** Spelarna satsar på vilken av de tre olikfärgade kulorna de skall följa med ögat när den förflyttas mellan de olika bägarna. Gissar de rätt får de tillbaka insatsen gånger tre.
10. **MAKTKAMPEN.** Ett strategispel som spelas med levande pjäser, förtrollade statyetter. Dessa kommenderas fram och tillbaka över golvet, som utgör spelplan, och bekämpar motståndarens pjäser efter bästa förmåga.
11. **OLORES.** Kortspel där alla korten har olika egenskaper (de kan skydda kort (rustningar), erövra andra (krigare), förstöra andras slott (belägringsmaskiner, eldar) o. s. v.). Man spelar ut sina kort mot varandra och den som först lyckas erövra tio av motståndarnas kort vinner.
12. **KÖK.**
13-14. **KONTOR.**
15. **KASSAVALV.** Varje timme töms kassorna och innehållet låses in i kassavalvet.
16. **LORD HORIAN LYSANDERS KONTOR.** Från sin balkong har han en strålande utsikt över Lovalie.
17. **ROTURN.** Man satsar på vilken siffer kombination som skall komma upp på tre hjul som snurrar och stannar samtidigt.
18. **ARMBORSTSKYTTE.**
19. **FÖRRÅD FÖR ARMBORST OCH TAVLOR.**
20. **SCHACK. SE 7.**
22. **ARMBRYTNING.**
23. **LYCKOBÄGAREN. SE 9.**
24-25. Bord i bardiskshöjd som den uttröttade hasardspelaren kan luta sig mot och prata med sina vänner.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Gladiatorhemmet Svärdet

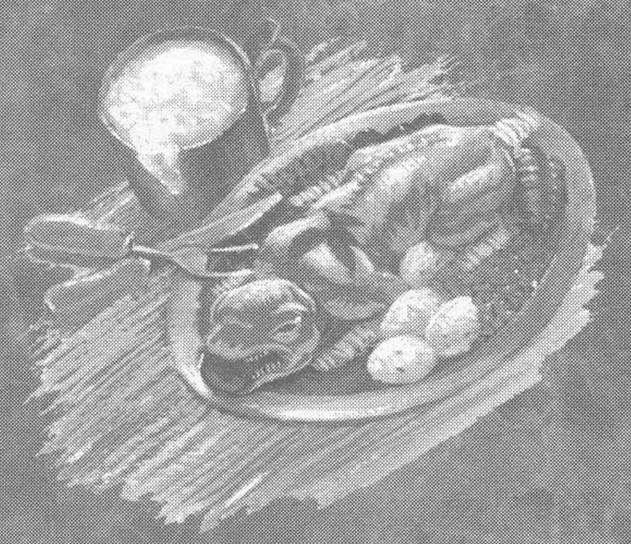
Långt ifrån alla gladiatorer som deltar i spelen på Arenan kommer från Chronopia. Folk kommer långväga ifrån och färdas genom de stora ökenländerna, över Södra oceanen, genom Gordbergen och de Djupa skogarna för att kämpa om äran vid den Kända världens största arena. För att dessa lycksökare inte skall behöva sova i rännstenen, vilket är en veritabel dödsdom om man är nykomling i staden, har den gamle gladiatorn Brandes (Ringräv, se sidan 149 i grundreglerna) öppnat gladiatorhemmet Svärdet, där man som tillfällig besökare kan inkvartera sig. Säkerheten sköts av ett tiotal av Brandes kolleger (érrade veteraner, se sidan 149 i grundreglerna) som patrullerar korridorerna nattetid. Trots den goda bevakningen händer det med jämna mellanrum att någon inte överlever natten utan mördas av någon av sina konkurrenter.



1 **RECEPTION.**
2. **SOVSALAR.**
3. **BASTU.**
4. **BAD.**
5. **OMKLÄDNINGSRUM.**
6. **MASSAGE.**
7. **RUM.** Korridorerna hyrs ibland av större sällskap.

8-9. **BRANDES SOVRUM/KONTOR.**

10. **AVTRÄDE.** Faktiskt det enda på hemmet, vilket gör att köerna stundtals blir ohållbart långa.

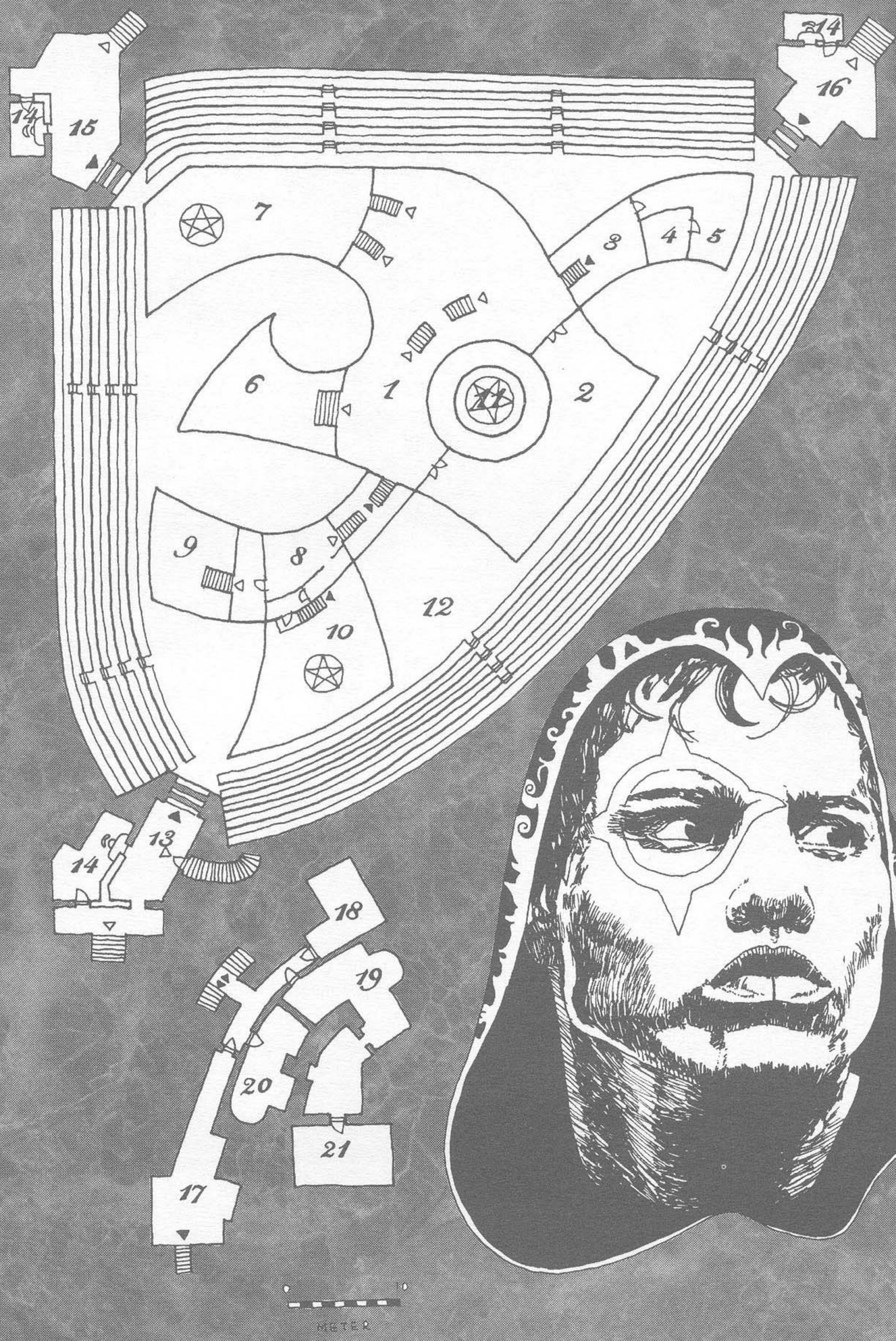


Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Magiska dueller

Längst upp i Björntornet ligger Arenans enda arena för magiska dueller, det mest spektakulära skådespel man som besökare kan bevittna, en show som helt enkelt saknar motstycke. När Chronopias mäktigaste magiker mäter sina krafter under den nattsvarta himlen slår det bokstavligen gnistor om tornet, gnistor som i vissa fall lyser upp himlen så mycket att det för ett kort ögonblick blir lika ljust som mitt på dagen.

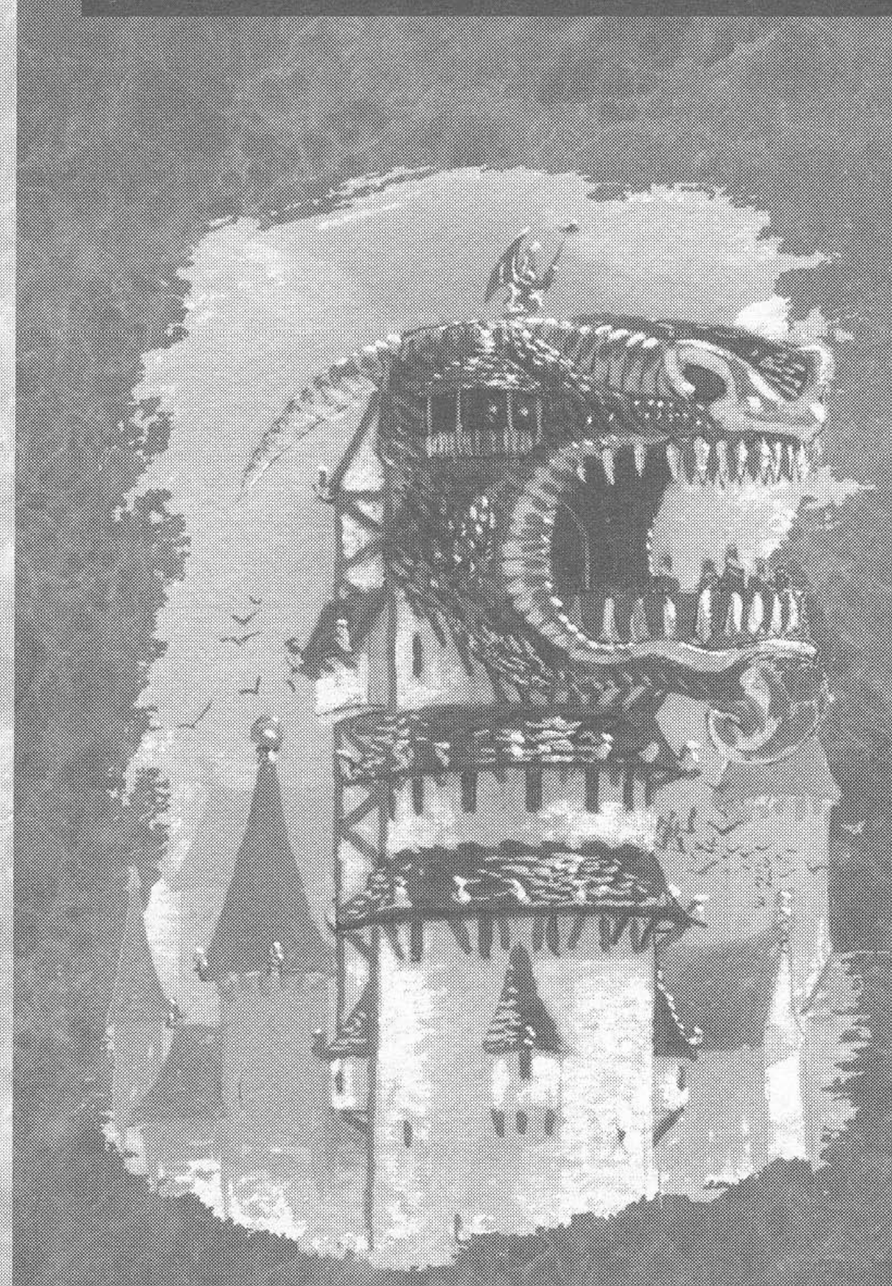
Arenan ägs och kontrolleras av ett magikerråd bestående av några av de skickligaste magikerna från Galdermästarna och Mentalistkollegiet. Utövare av annan magi än elementarmagi och mentalism göre sig således inget besvär.



1. **UPPGÅNG.** Hit kommer magikerna från meditations kamrarna.
2. **ELEMENTENS HALL.** Alla elementarer finns representerade.
3. **BAKSLAGET.** Alla besvärjelser slår automatiskt tillbaka mot användaren (men får givetvis också effekt på målet).
4. **ELDSDOPET.** En ständigt brinnande kammare.
5. **MÖRKERHALLEN.** En hall försänkt i ett nattsvart MÖRKER E14.
6. **DJUPET.** Ett schakt som störtar rakt ned i ett oändligt djupt ingenting. Här utspelas många nervkittlande luftdueller.
7. **TELEPORT.**
8. **GENOMFARTEN.** Alltid fylld av livsfarliga illusioner.
9. **SVÅRIGHETEN.** Alla besvärjelser kostar tre gånger så mycket som vanligt att använda och CL minskar med 5.
10. **TELEPORT.**
11. **KRAFTKÄLLAN.** Hit kan man ta sig via pentagrammen i rum 7 och 10. För varje SR i rummet återfås 2 förlorade PSY-poäng. Stannar man längre teleporteras man till slump mässigt vald plats på arenan. Då kraftkällan ligger utanför den egentliga arenan är man också helt skyddad från sina motståndares attacker. Det kan aldrig befinna sig mer än en individ här.
12. **PARKETT.** Då arenan omgärdas av ett mycket kraftigt, skimrande magiskt kraftfält är det helt ofarligt för åskådarna att stå alldeles intill kämparna.
13. **TILL MEDITATIONSKAMRARNA.** Entrén används enbart av magiker.
14. **BILJETTLUCKOR.**
15-16. **ENTRÉ FÖR MENIGHETEN.**
17-21. **OMKLÄDNING OCH MEDITATIONSKAMMARE.**

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

HÖGLÄNDSK SYMBOLIK



Eftersom det nuvarande skriftspråket (som Den Högsta Sanningen är skriven med) utvecklades efter det att Bathomet uppenbarat sig använder sig högländarna fortfarande av den symbolik som de första troende förmedlade sina budskap med. Visserligen använder de sig av symboler som elden och svärdet, men en stor del av deras symbolik och heraldiska vapen består av kilskrift och enklare tecken.

ELDEN

Elden är för högländarna en oerhört kraftfull symbol. Den står för den rätta vägen, det rena sinnet och den brinnande kärleken till guden. Bathomet talar ibland om sig själv som "den brinnande himlens herre".

SVÄRDET

Svärdet, hederssvärdet, står för krigarens väg och är rättfärdighetens symbol. Om en högländare överger tron berövas han också sitt hederssvärd.

GLORIAN

Glorian är de utvaldas och upphöjdas symbol och bärs ofta på hjälmar av högländska krigsherrar och hjältar.

HALVMÅNEN

Mildheten och omvårdnadens symbol. Bärs enbart av högländska helare.

HAVET

Havet symboliserar den okända faran och det onda i annalkande. Ett hav som står i brand brukar användas för att symbolisera Bathomets och högländarnas framtida seger över de Hängivna.

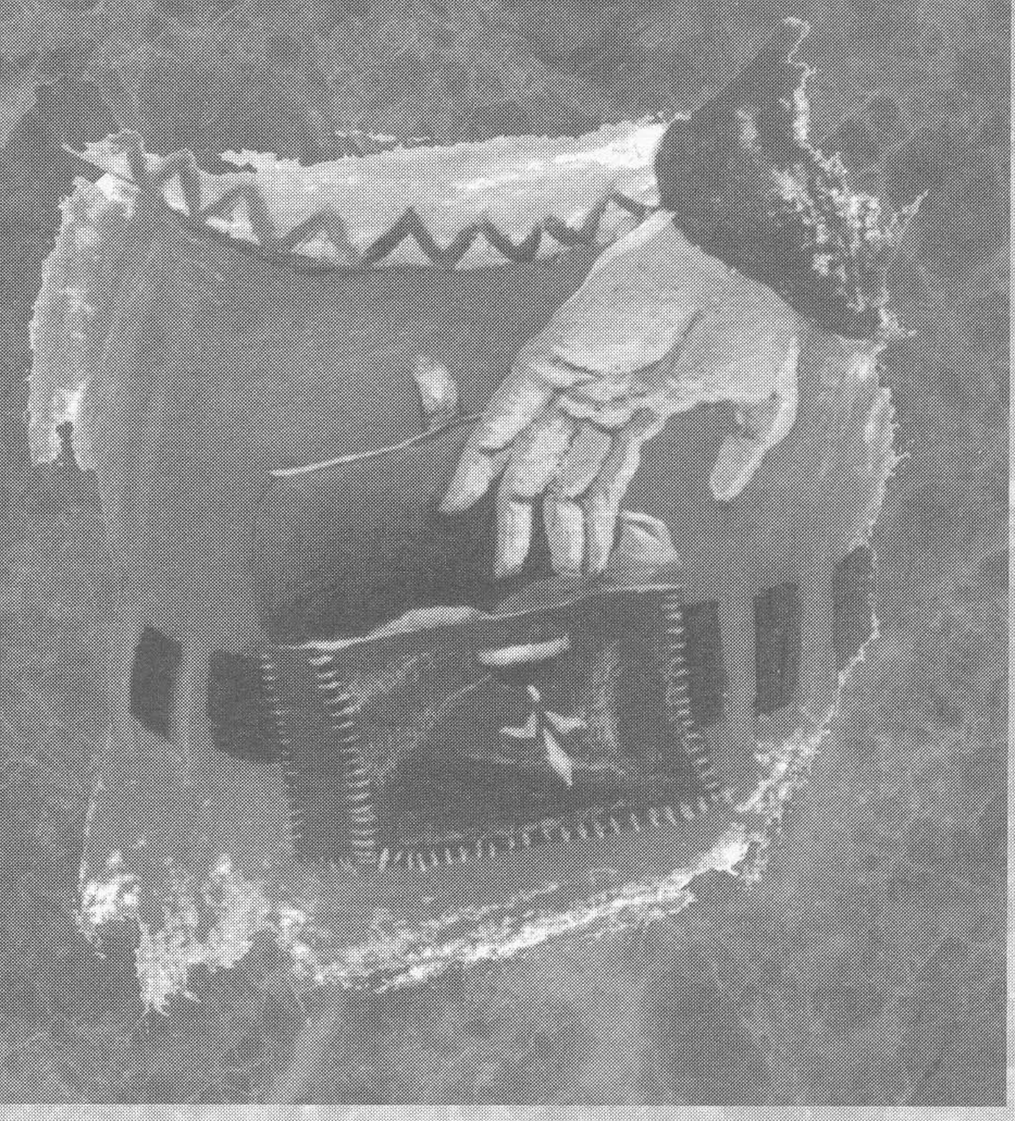
KILSKRIFTEN

I kilskriften används både svarta och vita kilar. Beroende på hur de kombineras betyder de olika saker. Två ovanpå varandra liggande svarta kilar betyder krigare, tre ovanpå varandra liggande svarta kilar där den mellersta har spetsen vänd åt vänster istället för höger betyder veteran, upphöjd krigare, krigsherre. Fyra vita kilar i en ring med spetsarna inåt är tecknet för stormästaren och Bathomets symbol är ett öga i mitten av fyra vita kilar med spetsarna pekande utåt.

BAZAREN

Bazaren är förmodligen det mest välbesökta etablissemanget i Underjorden. Här rör sig ständigt människor, sabraner, dvärgar, alver och orcher för att köpa, sälja, pruta och köpslå i oändlighet om varor som man inte trodde fanns. Orakel spår i teblad, dvärgar säljer getost, barn leker med eldstickor, kurtisaner dansar förförisk magdans och dödsdansare äter grillade fårtestiklar. Allting i ljuset från gaslyktorna och den enorma eld som ständigt brinner på den öppna platsen i Bazarens mitt. För ficktjuvar och rånare är Bazaren en mycket tacksam arbetsplats. Den i det närmaste hysteriska trängseln gör det i stort sett omöjligt att se eller höra något annat än vad man tänker och det man tänker köpa, vilket gör att det kan ta timmar innan någon upptäcker ett avlidet rånoffer under ett grönsaksstånd.

Vem som helst kan hyra sig ett stånd i Bazaren, vilket i stor grad har bidragit till den enorma mångfalden. Vad sägs om "Fridmans getter och knivar", "Tarmiska tegeltofflor" eller "Höken i löken"? Ett av de populäraste ståndena drivs av den gamla goblingladiatorn Gogg (Tjuvaktig goblin, mästertjuv, se grundreglerna sidan 157). I sitt stånd säljer han sin absoluta specialitet: lösskägg (se kapitlet Utrustning). Om man frågar honom var ifrån han har fått dem ler han ett tandlöst leende och svarar att samtliga skägg kommer ur hans egen samling och därför naturligtvis är prima vara. Somliga har han använt på Arenan, andra har han tagit som troféer från nedgjorda fiender.



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Kapitel Åtta: Vapen

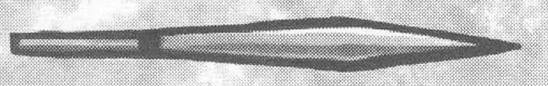
Chronopia är en smältdegel av stora proportioner. Här blandas kulturer från när och fjärran på gott och på ont. Varje ras och folkslag behåller sina egenheter och traditioner men påverkas också av den unika miljö Chronopia utgör. Detta gör att det finns en uppsjö vapensmedjor i staden. Varje ras, varje folkslag har sin egen vapensmedja för att kunna tillgodose sina egna behov på bästa sätt. En sabransk kroksabel ser inte ut som en orchisk kroksabel och ett chronopiskt kortsvärd har mycket lite gemensamt med ett högländskt kortsvärd (som är lika stort som ett chronopiskt bredsvärd).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

I det här kapitlet presenteras tabeller över några av de vanligast förekommande vapnen i Chronopia, allt från alvvapen och kejserliga vapen till trollvapen och sabranska vapen. Listorna skall inte betraktas som en ersättning för, utan som ett komplement till vapentabellerna i grundreglerna. De är inte heller på något sätt kompletta utan kan utökas och kompletteras av SL efter behov. Exempelvis finns varken drakonit-, pirat- eller gatugängsvapen beskrivna. Sist i vapenavsnittet finns sköldar och piltyper beskrivna.

ALVVAPEN

Alviskt vapensmide är på många sätt vida överlägset det mänskliga, men inte tillnärmelsevis som det dvärgiska vapensmidet. De olika husen har alla sina mästersmeder som i tornens smedjor hamrar fram sina särskilda specialiteter: Cerias gör ypperliga svärd (vilka bärs med stolthet av deras berömda Ulvar), Lysander stångvapen (som används av såväl sekudaryttare som drakgardister) och Belisarius yxor (vilka för övrigt är mycket populära bland Chronopias hyrsvärd).



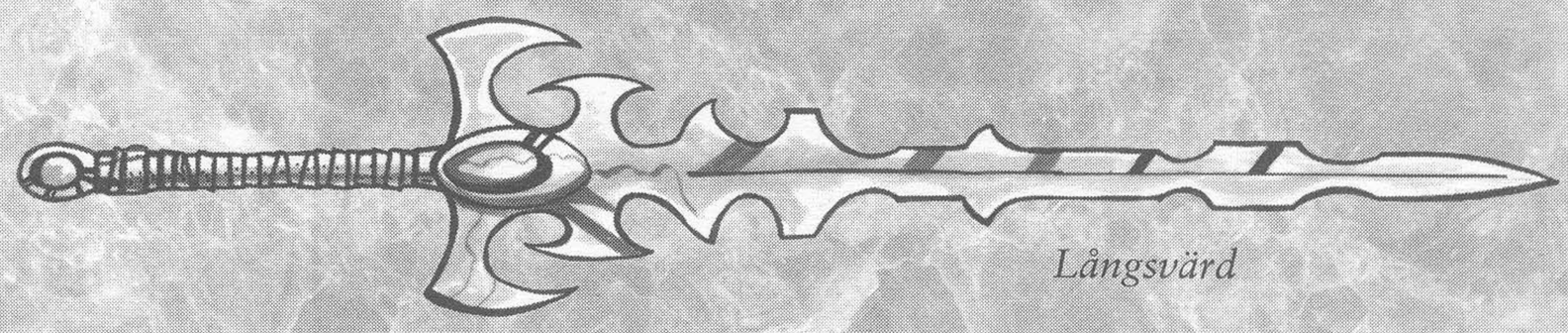
Tila

Belisk Yxa

Belestarius

Alviska närstridsvapen

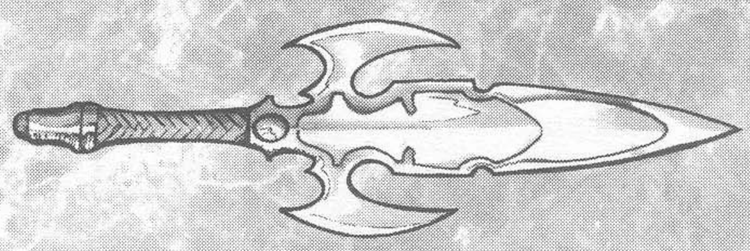
Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
CERIANSK KLINGA	1T6+2	8	0	2	15	500
LÅNGSVÄRD	1T10+2	15	0	5	15	3.000
DRAKSPJUT	2T6+1	13	1	4,5	11	1.350
BELISK YXA	1T6+2	9	0	3	11	150
BELESTARIUS	1T10+1	13	0	4,5	11	650



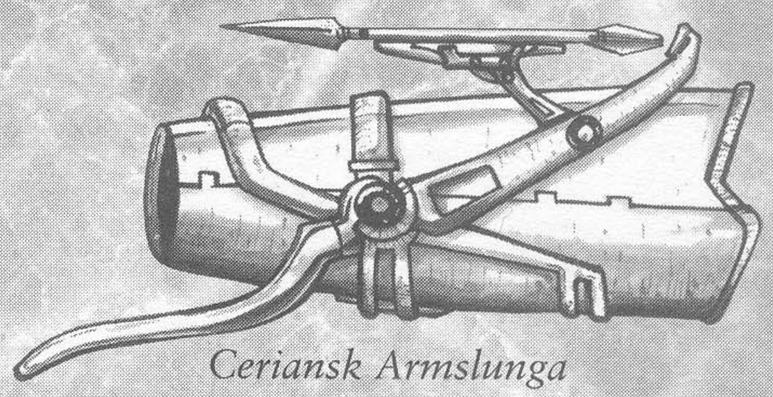
Långsvärd

Alviska avståndsvapen

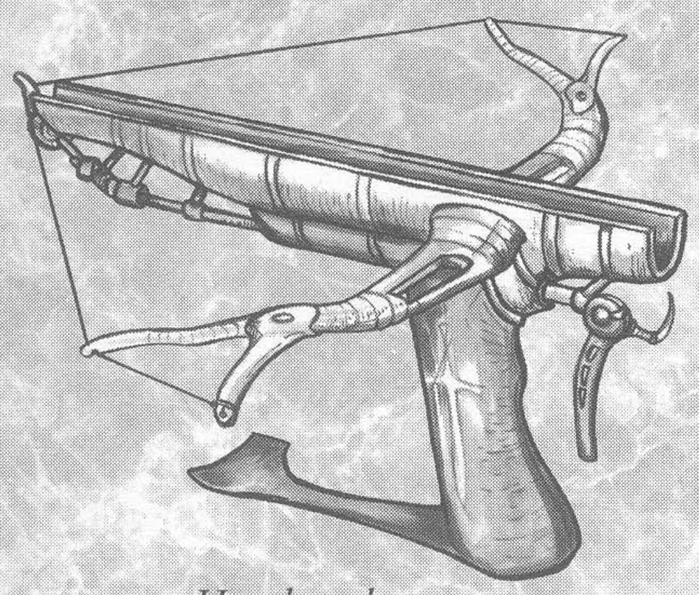
Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt	Pris
TILA (KASTSPIK)	1T3	3	SMI RUTOR	0,25	50
KORTBÅGE	1T6+1	16	150 METER	1,75	500
LÅNGBÅGE	1T8+1	26	210 METER	2,5	850
CERIANSK ARMSL.	1T4+1	6	30 METER	1,25	500
HANDARMBORST	1T6+2	15	80 METER	2,5	800
LÄTT ARMBORST	2T4+3	24	200 METER	4	1.700
TUNGT ARMBORST	2T6+3	26	300 METER	5	2.800



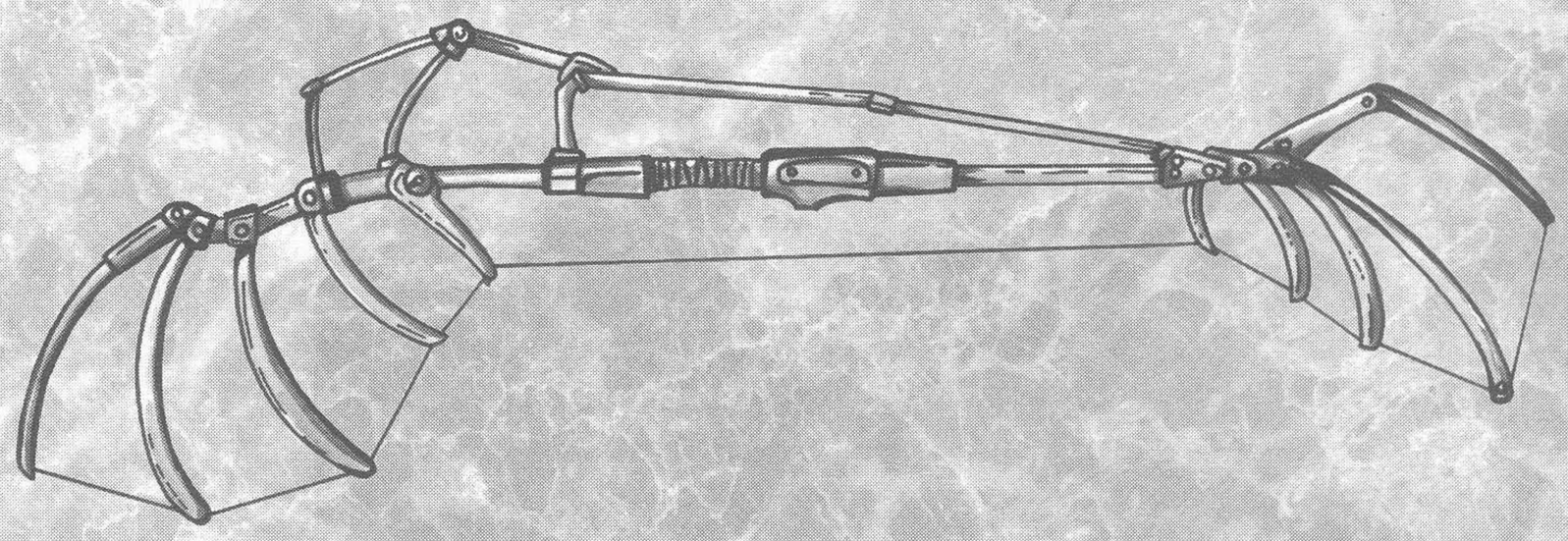
Ceriansk Klinga



Ceriansk Armslunga



Handarmborst

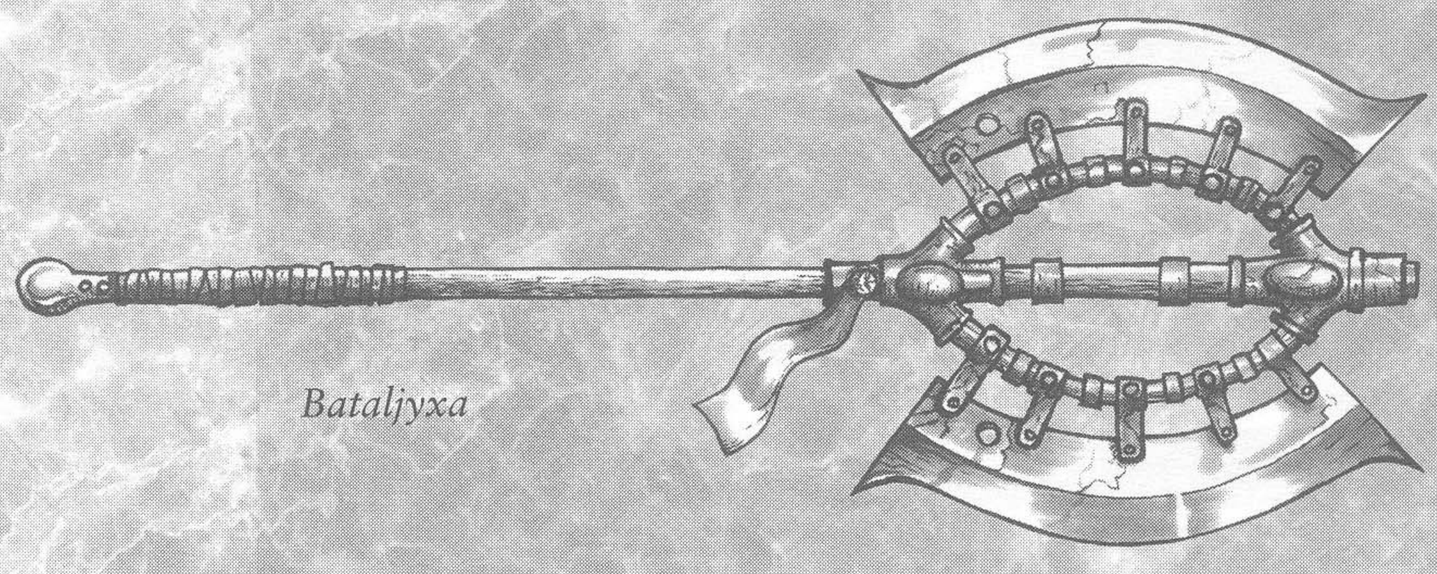


Långbåge

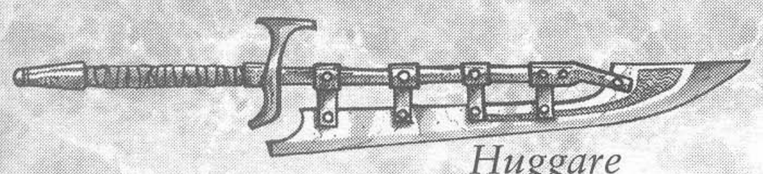
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

CHRONOPISKA VAPEN

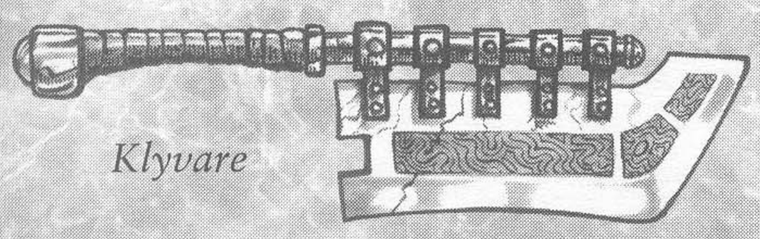
Chronopias vapensmeder har alltid använt sig av olika sorters upphängningar, vilket har gett deras vapen ett väldigt speciellt utseende. Det har också gjort att många chronopiska vapen är extremt lätta att använda på mer än ett sätt (exempelvis kan man på många av svärden fatta grepp mellan upphängningarna utan att riskera att skada sig själv).



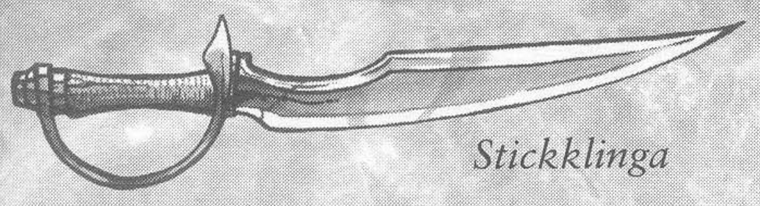
Bataljyxa



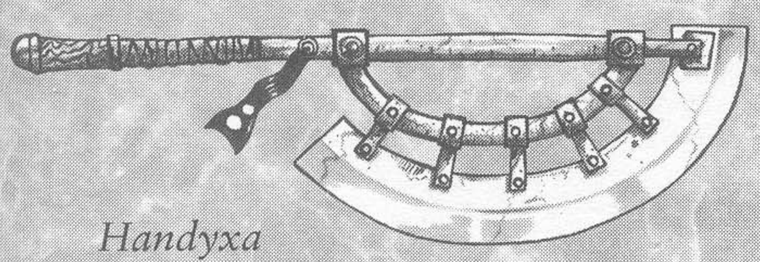
Huggare



Klyvare

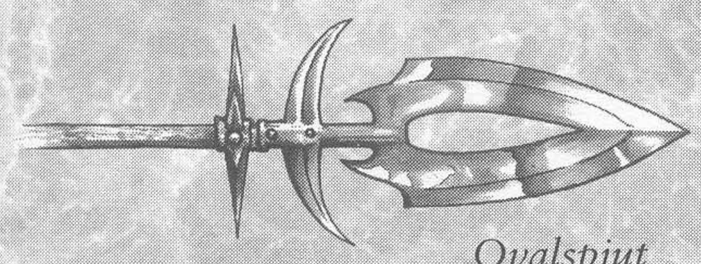


Stickklinga

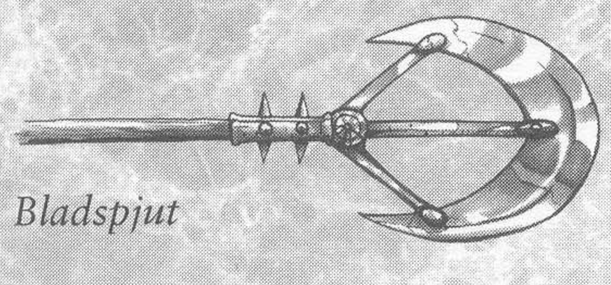


Handyxa

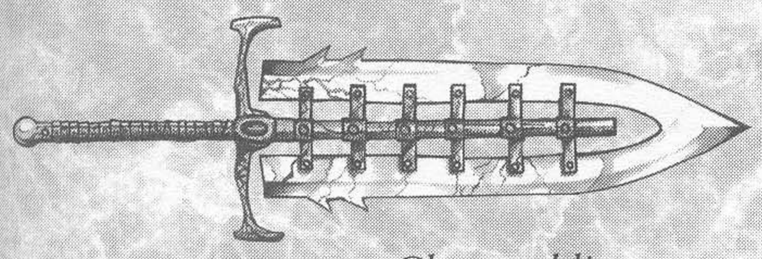
Spikklubba



Ovalspjut



Bladspjut

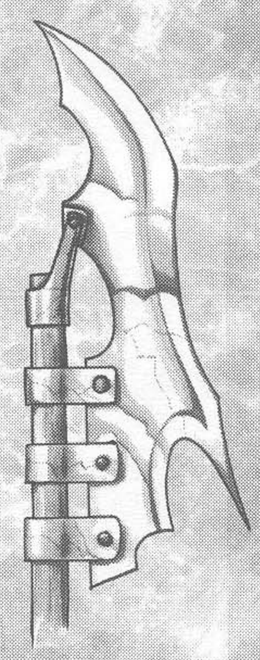


Chronosklinga

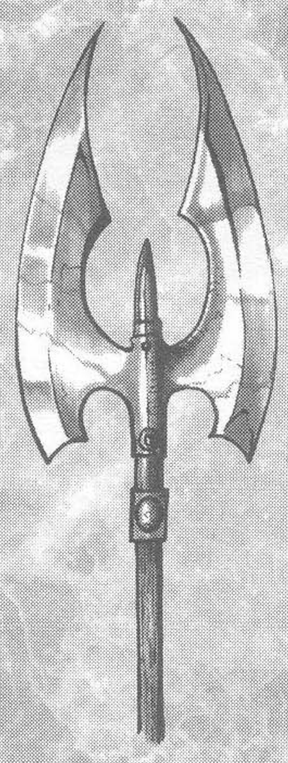
CHRONOPISKA VAPEN

NAMN	SKADA	STY-KRAV	LÄNGD	VIKT	BV	PRIS
BATALJYXA	1T10+2	15	0	5	11	650
HANDYXA	1T6+1	9	0	3	11	200
STICKKLINGA	1T8+1	13	0	4,5	15	1.150
CHRONOSKLINGA	1T8+2	13	0	4,5	13	1.300
KLYVARE	1T4+2	7	0	2	11	150
TABRISK KLINGA*	1T6+3	15	0	5	13	950
SPIKKLUBBA	1T6+1	5	0	1	7	30
HUGGARE	1T8	11	0	4	13	850
HILLEBARD	2T8-2	21	1	6	11	1.250
BERDICHE	4T4+2	27	1	7	11	1.450
OVALSPJUT	1T8	11	1	4	11	250
BLADSPJUT	1T8+1	11	1	4	11	350

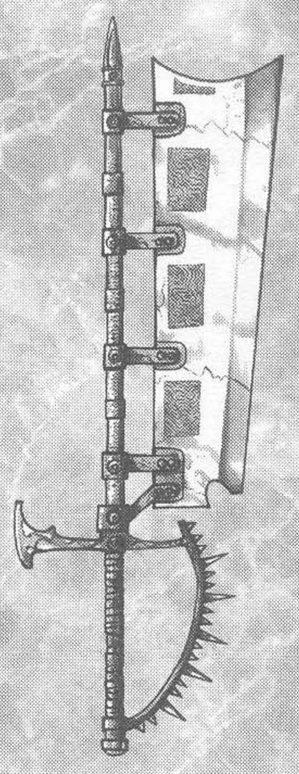
*Korgen fungerar som ett knogjärn med spikar.



Hillebard



Berdiche



Tabrisk Klinga

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

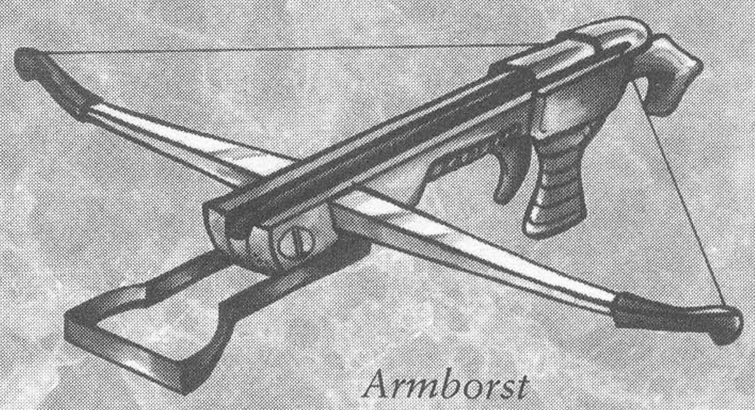
DVÄRGVAPEN

Dvärgarna är Chronopias överlägset skickligaste smeder och deras smideskonst en av stadens bäst bevarade hemligheter. Djupt ned under marken sliter de vid sina magiska ärsor och hamrar mot sina städ. Dvärgarna brukar nästan bara yxor och då en yxas svaga punkt är skaftet har de utvecklat en härdnings- och förstärkningsteknik som gör att deras yxor gör allt annat än går av för hackor.

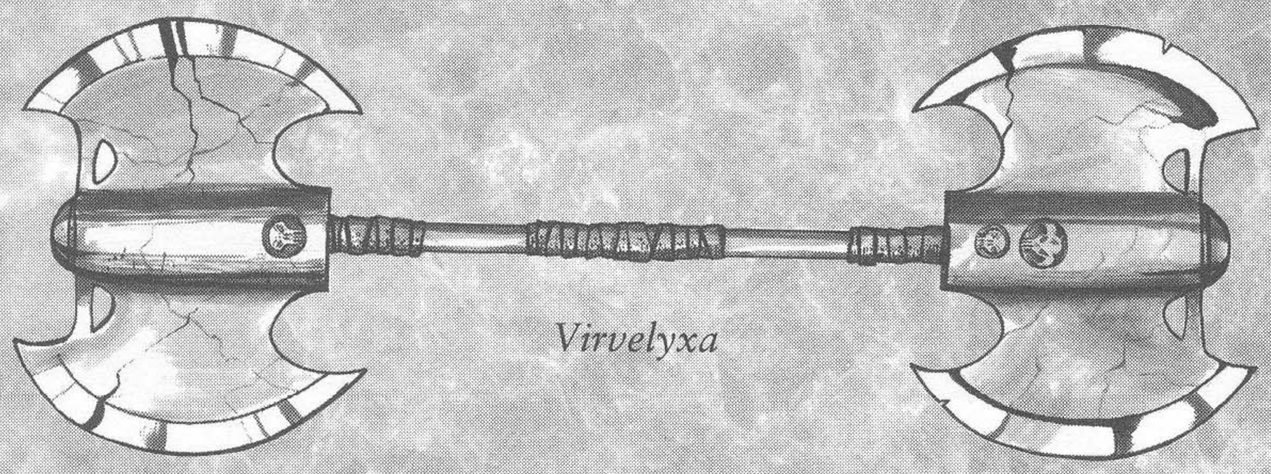
Dvärgiska närstridsvapen

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
VREDESYXA	1T8+3	11	0	4	13	1.000
DUBBELYXA	1T10+2	17	0	5,5	13	1.300
SVÄRDSYXA	1T8	9	0	3	15	850
VIRVELYXA	2T10+3	29	0	7,5	13	2.400
KAMAYXA	1T6	7	0	2	13	300
YXHILLEBARD	2T8+4	27	1	7	13	1.650
STRIDSHAMMARE	1T10	15	0	5	13	1.100
STORMYXA**	2T10	37	1	10	13	3.800

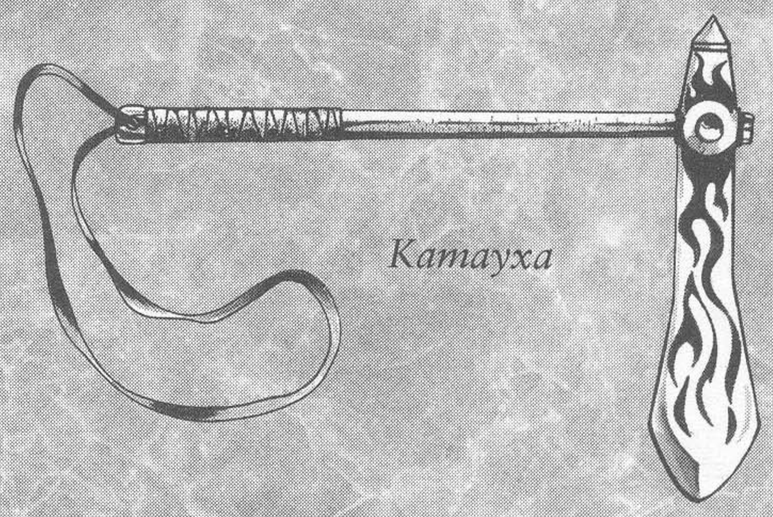
**Betraktas som stångvapen, med avseende på vapentekniker.



Armborst



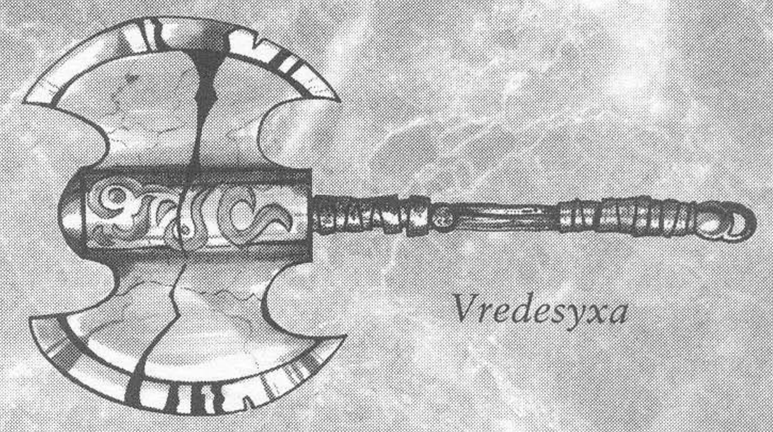
Virvelyxa



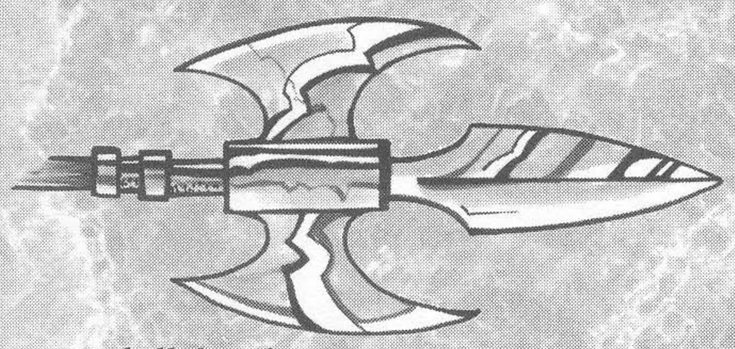
Kamayxa

Dvärgiska avståndsvapen

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt	Pris
ARMBORST	3T6	28	275 METER	6	3.500

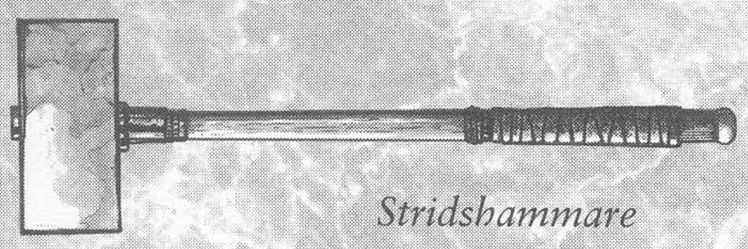


Vredesyxa

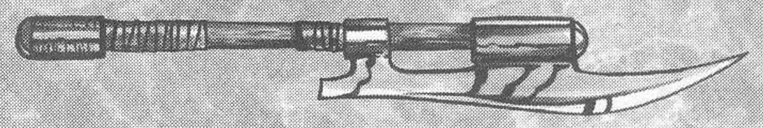


Yxhillebard

Dubbelyxa



Stridshammare



Svärdsyxa

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

GLADIATORVAPEN

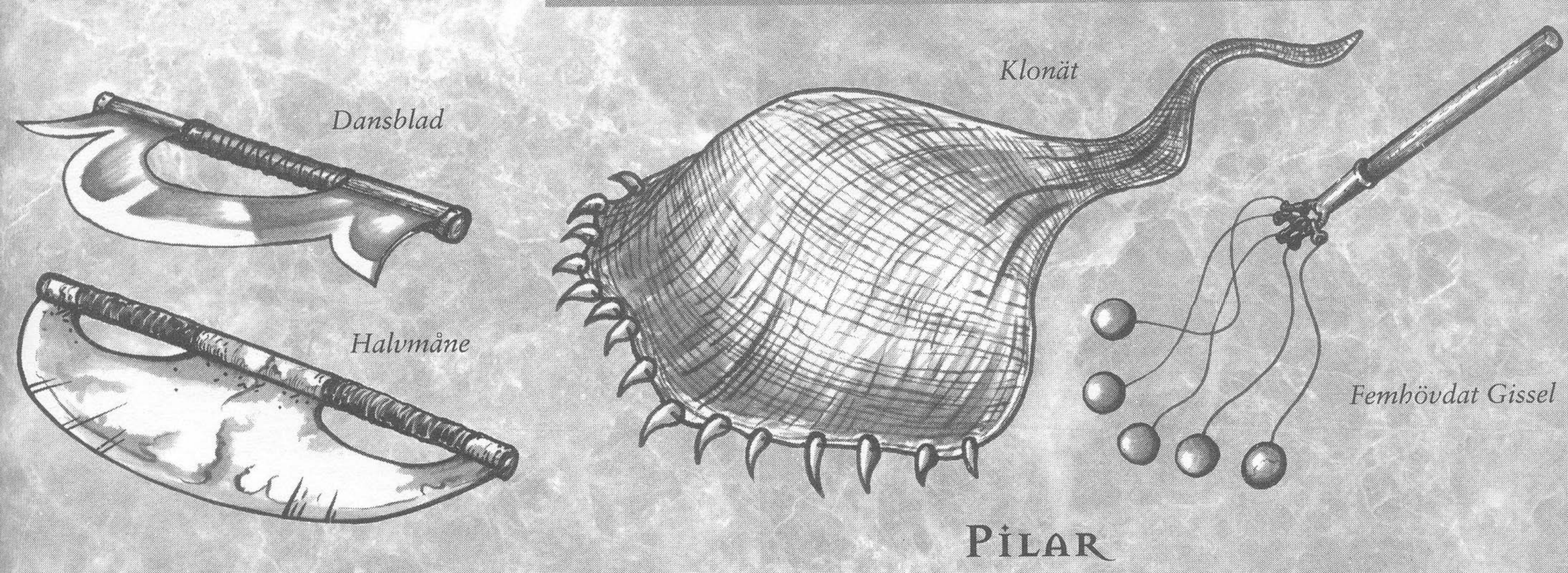
På Arenan kan man få se de mest häpnadsväckande vapenkonstruktioner, några av dem betydligt bättre än andra. Då gladiatorerna i allmänhet bär lätta rustningar bär de också lätta vapen för att bli ännu rörligare och kvickare. Som talesättet säger: "Det enda som är bättre än att parera ett anfall är att inte vara där när det kommer."

PILAR

Till sin båge kan man använda många olika typer av pilar, alla på sitt sätt mer eller mindre unika.

Gladiatorvapen

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
KLONÄT	1T3	5	0	1	7	100
GLADIATORKLINGA	1T6	5	0	1	15	250
HALVMÅNE	1T6+1	7	0	2	15	350
FEMHÖVDAT GISSEL	1T8	11	0	4	11	800
DANSBLAD	1T6	7	0	2	13	400



Pilar

PANSARBRYTANDE:	PANSARBRYTANDE PILAR HAR EN SMAL EN SMAL SPETS OM GÖR DET LÄTTARE FÖR DEM ATT TRÄNGA IGENOM PANSAR. DE HAR SIN SKADA MINSKAD MED ETT MEN HALVERAR I GENGÄLD EN EVENTUELL RUSTNINGS ABS (GÄLLER EJ NATURLIGT PANSAR)
TROLLPETARE:	PILAR MED EXTREMT SMAL SPETS, FRAMTAGEN FÖR ATT ANVÄNDAS MOT TROLLENS LÄDERTJOCKA HUD. GÖR ETT MINDRE I SKADA, MEN IGNORERAR TROLLENS NATURLIGA PANSAR (GÄLLER ÄVEN ANDRA VARELSER MED ETT NATURLIGT PANSAR MED ABS LÄGRE ÄN FYRA).
TARMVRIDARE:	PIL MED TVÅ KNIVBLAD SOM STICKER UT FRÅN SKAFTET. DEN GÖR +3 I SKADA, MEN RUSTNINGAR FÅR SIN ABS DUBBLERAD OCH SKYTTEN FÅR -3 I CL P. G. A. DESS DÅLIGABALLISTISKA EGENSKAPER.
SPLITTRARE:	PILAR AV DEN HÄR TYPEN GÖRS PÅ FLERA OLIKA SÄTT,OFTAST TILLVERKAS SPETSEN I NÅGOT KERAMISK MATERIAL SÅ ATT DEN SPLITTRAS NÄR DEN TRÄNGER IN I MÅLET. DE FYLLS VANLIGEN MED GIFT. SPLITTRARE GÖR TVÅ MINDRE I SKADA ÄN NORMALT OCH ÄR MYCKET INEFFEKTIVA MOT TYNGRE RUSTNINGAR ÄN LÄDER.
EXPLOSIVA:	PILAR MED EN GASBOMB PLACERAD STRAXT BAKOM SPETSEN SOM EXPLODERAR NÄR PILEN TRÄNGER IN I SITT MÅL OCH GÖR 1T8 EXTRA SKADA (RUSTNINGEN FÅR SIN ABS HALVERAD). OM INTE PILEN LYCKAS PENETRERA RUSTNINGEN GÖR BOMBEN INGEN EXTRA SKADA.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

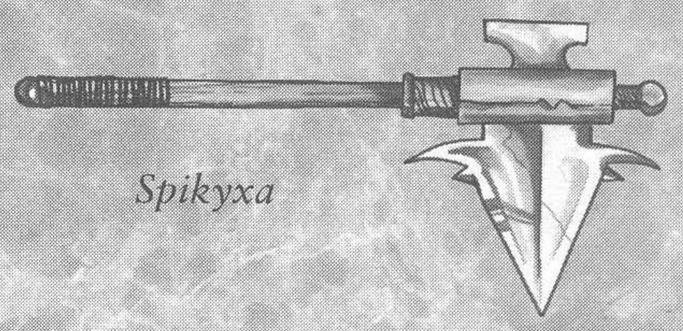
HÖGLÄNDSKA NÄRSTRIDSVAPEN

NAMN	SKADA	STY-KRAV	LÄNGD	VIKT	BV	PRIS
HEDERSSVÄRD	2T10+4	33	1	8,5	15	-
KORTSVÄRD	1T8+1	13	0	4,5	15	1.300
PARTISAN	2T8+3	29	1	7,5	11	1.500
RYTTARLANS	2T6+1	25*	1	6,5	13	1.150
REVBENSKROSSARE	2T8	25	1	6,5	11	1.300
SYLSPJUT	1T10+2	15	2	5	11	500
STRIDSSLAGA	2T6+3	29	0	7,5	13	1.750
SPIKYXA	1T10+1	15	0	5	11	850

*Du kan använda en ryttarlans med en hand om du är beriden och kilar fast den under armen.

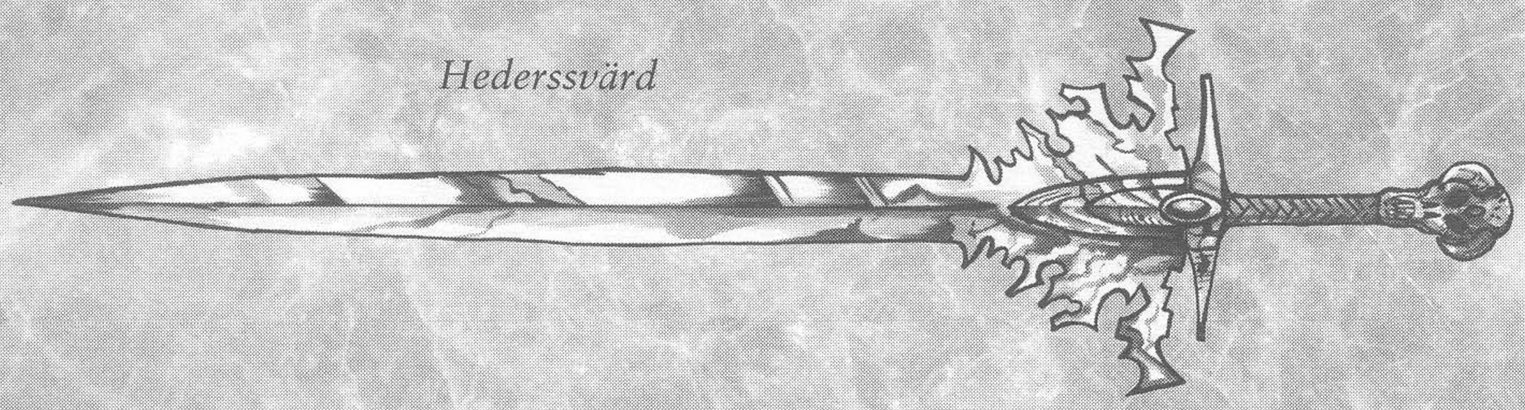
HÖGLÄNDSKA VAPEN

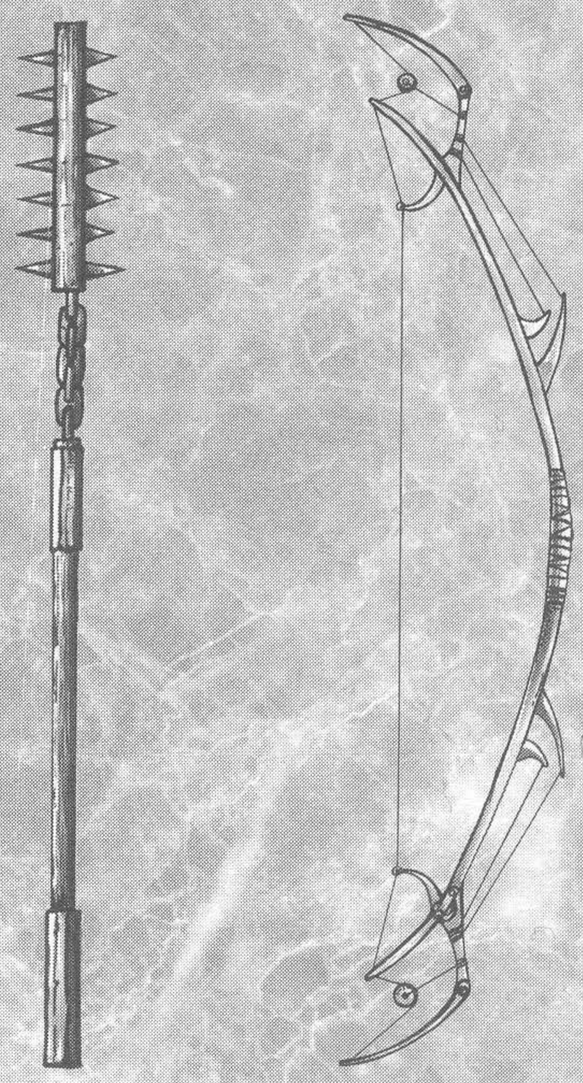
Det absolut mest kända högländska vapnet är hederssvärdet, som med stolthet bärs av alla högländska krigare. Men högländskt vapensmide är mer än så och under senare år har de högländska vapnen börjat nå Chronopia. De är mycket populära bland de stora grabbarna eftersom alla högländska vapen är minst en storlek större än sina chronopiska motsvarigheter.



Spikyxa

Hederssvärd





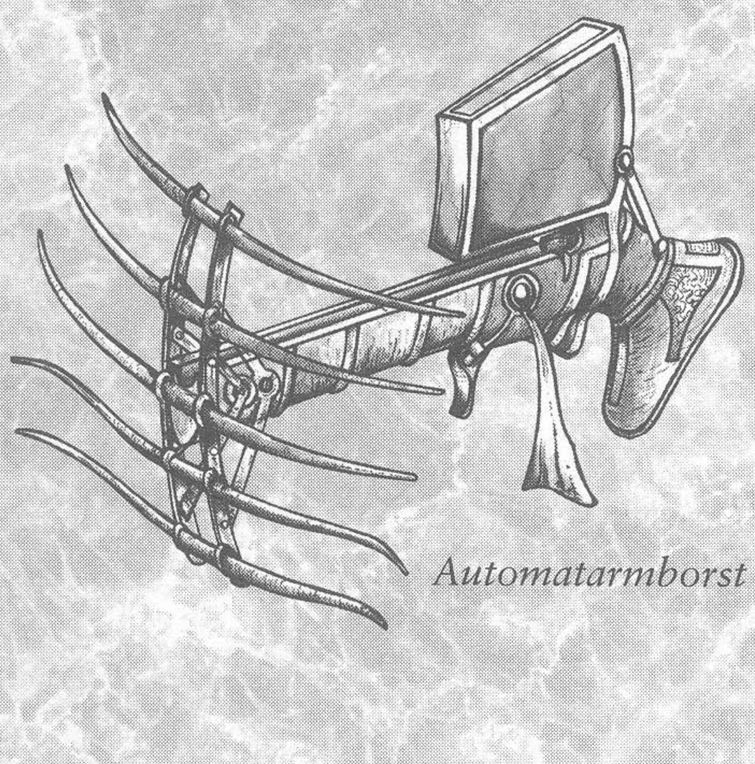
Stridsslaga

Ryttarbåge

HÖGLÄNDSKA AVSTÅNDSVAPEN

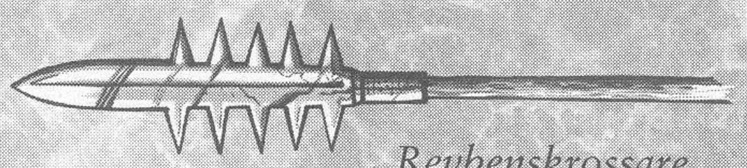
NAMN	SKADA	STY-KRAV	RÄCKVIDD	VIKT	PRIS
RYTTARBÅGE	1T10+1	32	220 METER	4	1.200
AUTOMATARMBORST	1T8	18	90 METER	5	2.500
LOTH (SPIKBOLLAR)	1T6*	11	STY RUTOR	2	150

*Om de träffar en kroppsdel och kastarens differensvärde är högre än 3 anses kroppsdelen snärjd enligt samma regler som gäller för nät (se Strid).

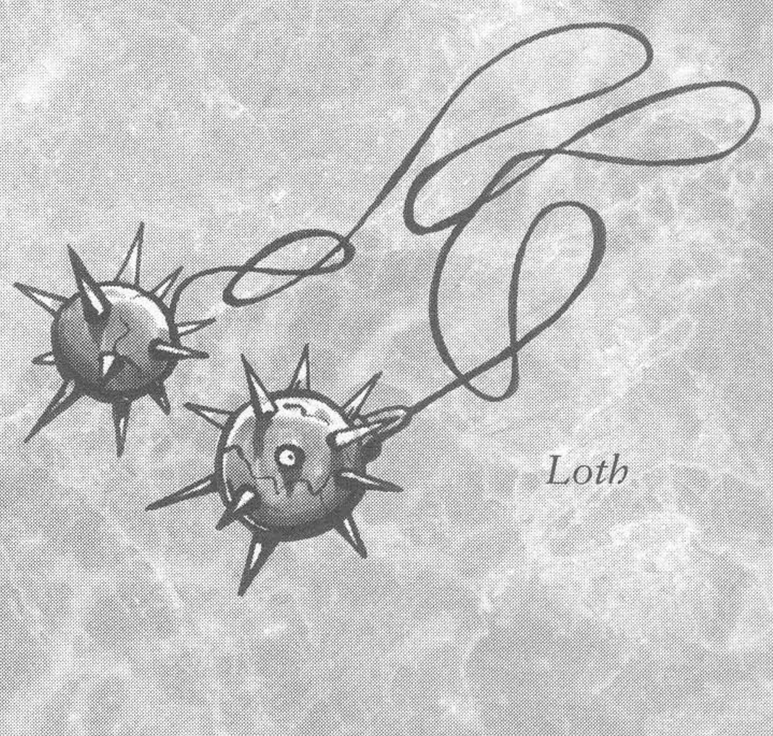


Automatarmborst

Sylspjut



Revbenskrossare

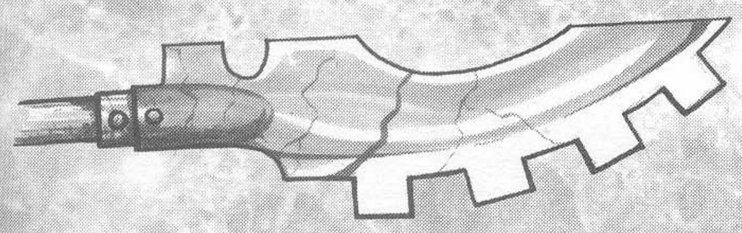


Loth

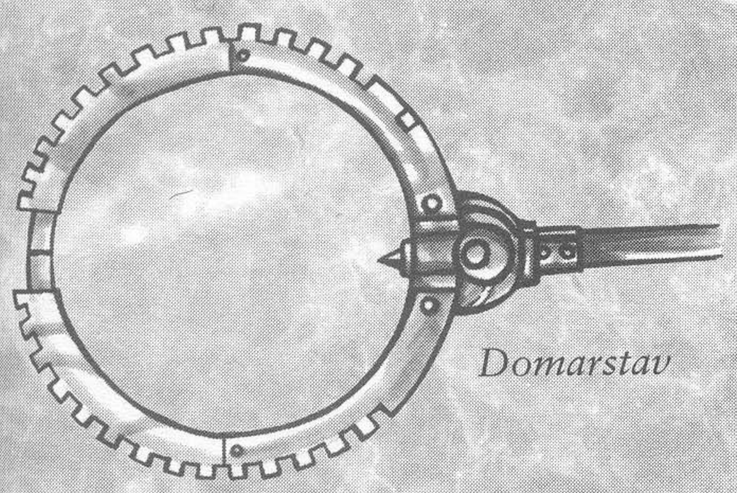
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KEJSERLIGA VAPEN

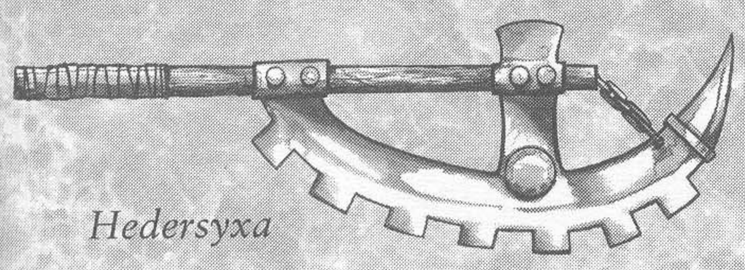
Alla soldater i kejsarens tjänst bär kejserliga vapen som ett tecken på sin lojalitet mot kejsaren (att även hedersvakten gör det, trots att de inte lyder direkt under kejsaren är bara ett tecken på respekt). De smids i de kejserliga smedjorna djupt under berget Silvertopp. Att bära ett kejserligt vapen om man inte är i kejsarens tjänst betraktas som ett mycket grovt lagbrott (mot edikt 432) och bestraffas omedelbart med döden.



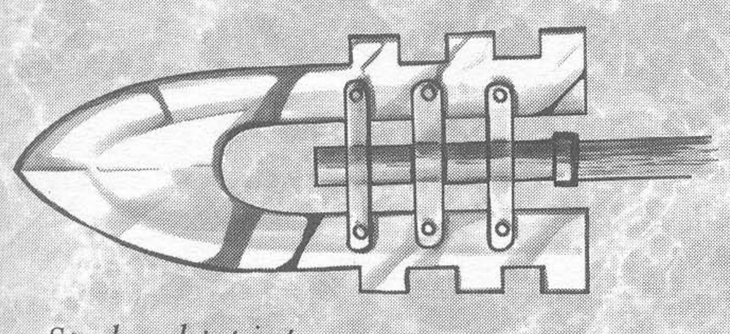
Kejsarhillebard



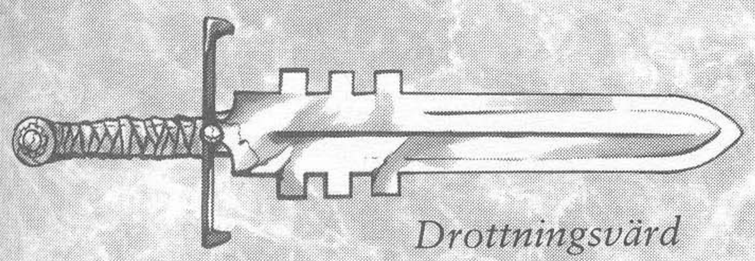
Domarstav



Hedersyxa



Stadsvaktspjut

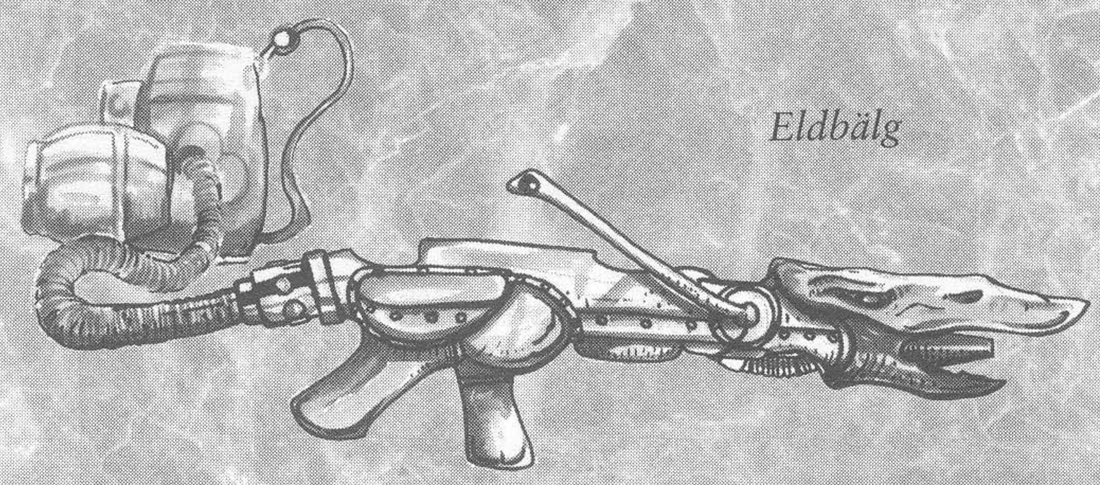


Drottningsvärd

KEJSERLIGA NÄRSTRIDSVAPEN

NAMN	SKADA	STY-KRAV	LÄNGD	VIKT	BV	PRIS
STADSVAKTSPJUT	1T8+2	11	1	4	11	550
KEJSARHILLEBARD	3T6+2	29	1	7,5	11	1.850
DOMARSTAV	1T10+2*	15	1	5	15	-
HEDERSYXA	1T10+3	15	0	5	13	900
KEJSARSVÄRD	3T6+1	29	1	7,5	15	3.000
DROTTNINGSVÄRD	1T8	7	0	1	15	500

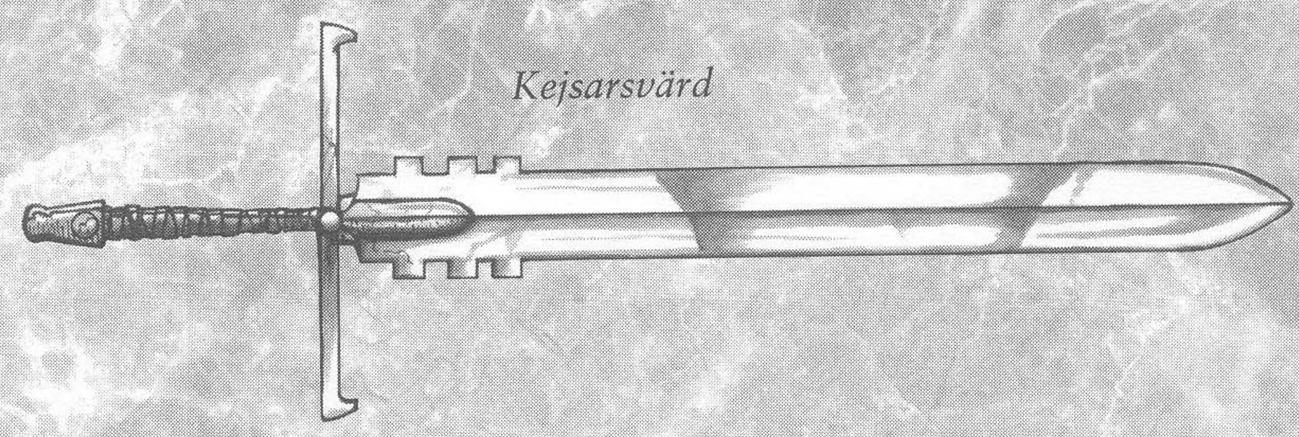
*Domarstaven fungerar dessutom som en fångstpåle som kan låsas med ett enkelt handgrepp. Sedan finns en spjutspets som kan fällas ut för att tränga igenom den fångade kroppsdelen och göra 1T10+2 i skada.



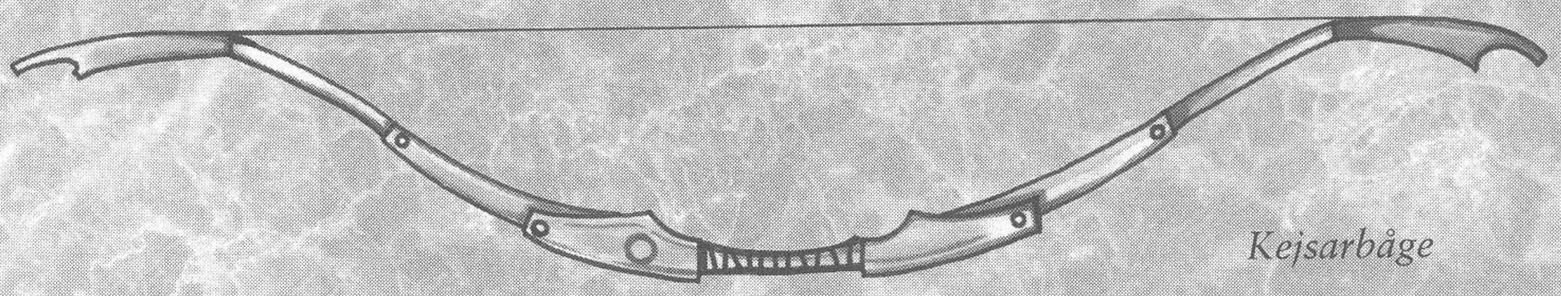
Eldbälg

NAMN	SKADA	STY-KRAV	RÄCKVIDD	VIKT	PRIS
KEJSARBÅGE	1T8+2	28	200 METER	3	1.050
ELDBÄLG	6T6*	11	20 METER	8	-

*För specialregler, se Strid.



Kejsarsvärd



Kejsarbåge

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

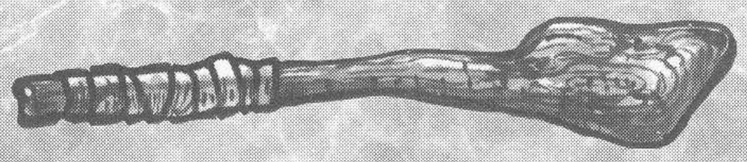
ORCH- OCH GOBLINVAPEN

Varken orcher eller gobliner är några skickligare vapensmeder (de är duktiga bråkstakar och tjuvar) därav den synnerligen tvivelaktiga kvalitén på deras vapen. De bärs inte av några andra än just orcher och gobliner.

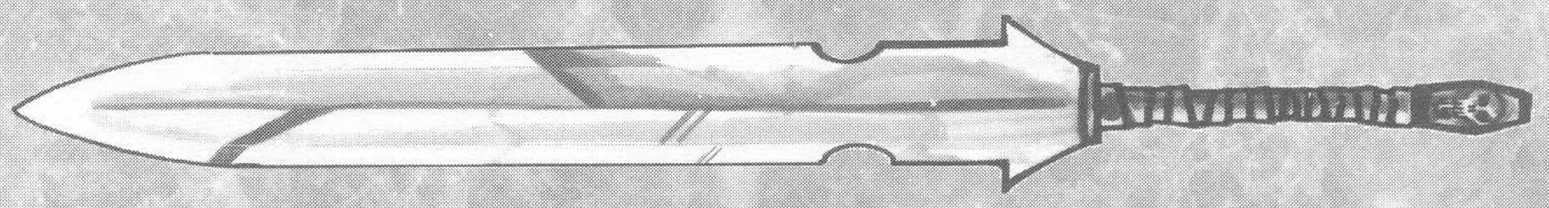
Orch och Goblinvapen

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
ORCHISK HARVARE	1T8+1	9	0	3	13	450
ORCHISK KLYVARE	1T8+2	9	0	3	11	400
ALVDRÄPARE	1T6+2	7	0	2	13	350
KLORÄFSA	1T6	5	0	1	11	90
GOBLINSK TUNGA	1T4+2	5	0	1	13	250
SNITTARE	1T3+1	1	0	0,5	9	50
SKALLERORM	1T4	9	1	3	5	45
KLOTPISKA	1T6+1	9	1	3	3	60
KATTSVANS	1T4	7	1	2	5	75
KLUBBA	1T4	1	0	0,5	5	10

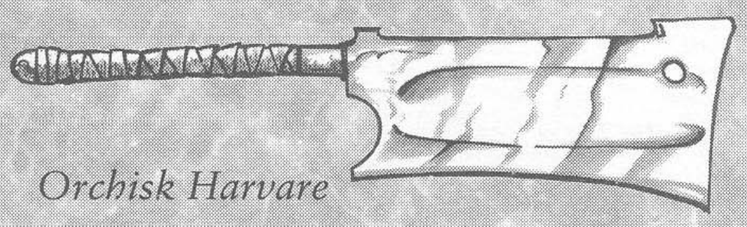
Orchisk Klyvare



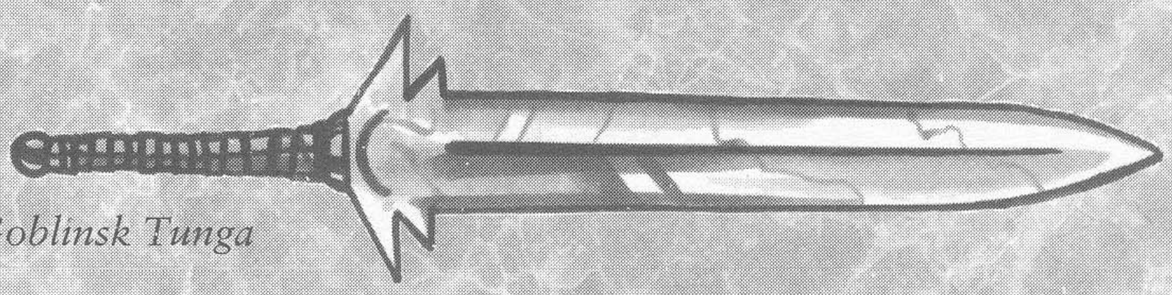
Klubba



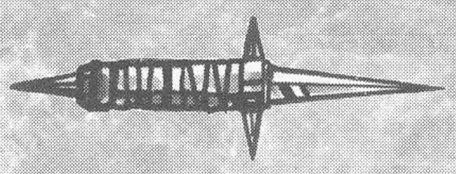
Alvdräpare



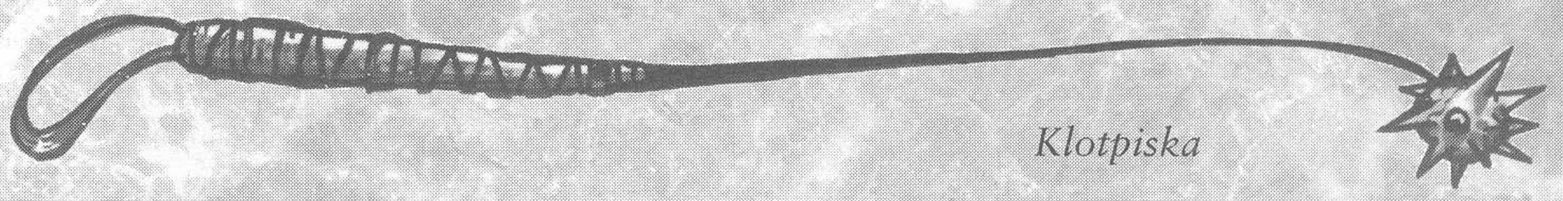
Orchisk Harvare



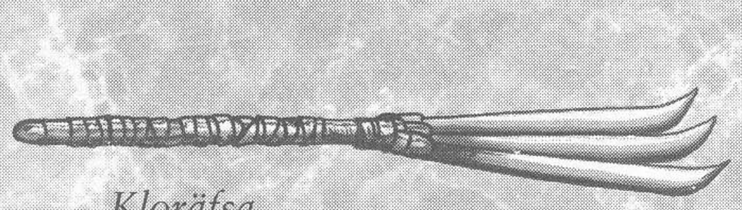
Goblinsk Tunga



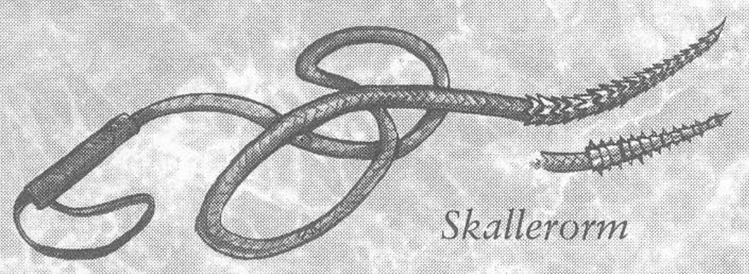
Snittare



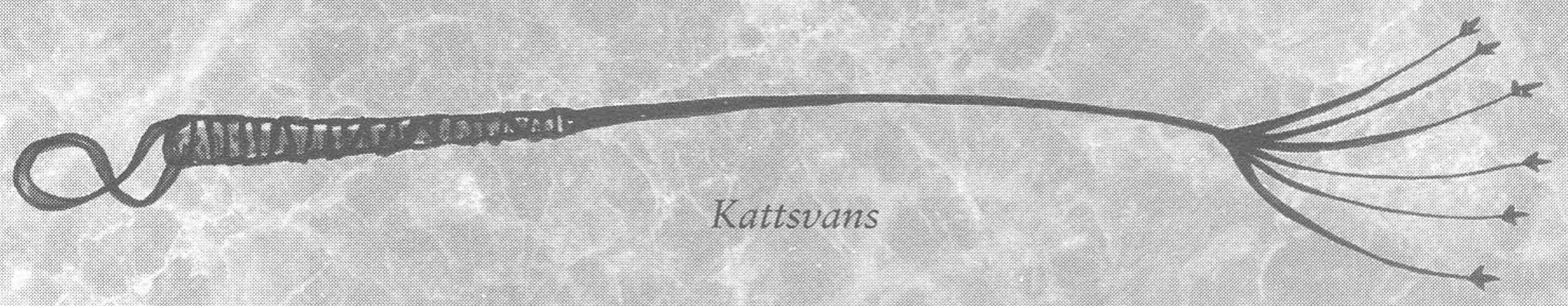
Klotpiska



Kloräfsa



Skallerorm

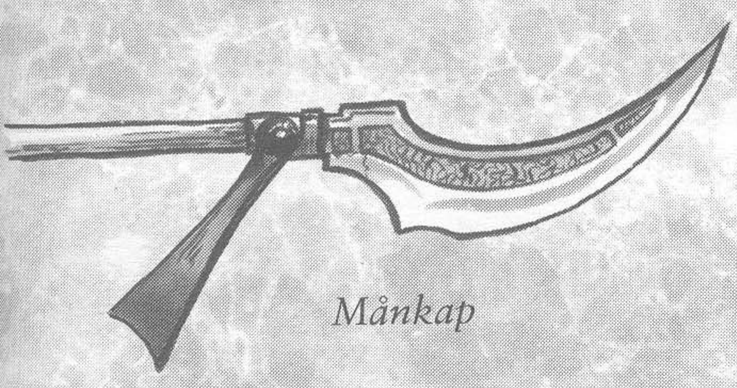


Kattsvans

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

SABRANSKA VAPEN

Sabranernas vapen har alla sitt ursprung i de stora ökenländerna. Deras musköter har blivit omåttligt populära bland Chronopias hyrsvärd, men förbjuds emellanåt av något kejserligt edikt. Sabranerna är förmodligen det folk som i det längsta drar sig att begagna andra folks vapen. Man ser aldrig en sabran utan sabel eller eldsklinga på Chronopias gator.



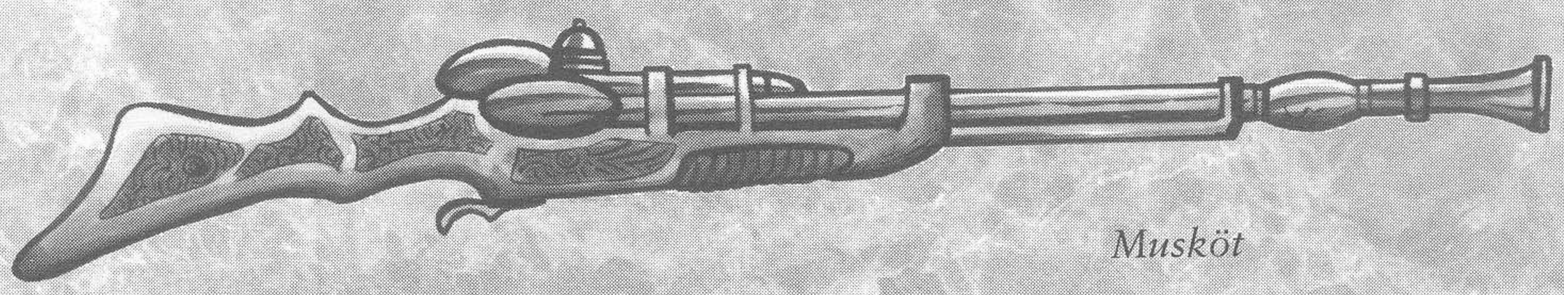
Månkap

Muskedunder

Eldsklinga

Sabranska Närstridsvapen

Namn	Skada	Sty-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
MÅNSABEL	2T6+1	17	0	5,5	15	2.100
KROKSABEL	1T8+2	9	0	3	15	900
ELDSKLINGA	1T6+2	7	0	2	15	750
MÅNKAP	3T4+2	23	1	6	11	1.200

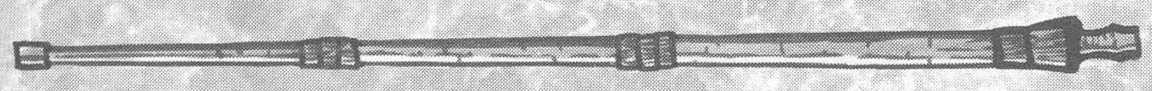


Musköt

Sabranska Avståndsvapen

Namn	Skada	Sty-krav	Räckvidd	Vikt	Pris
LARNA-TE	0*	5	30 METER	2	500
LARNA-WU	0*	3	20 METER	1	250
LARNA-MA	0*	1	10 METER	0,5	80
MUSKÖT	4T6**	30	100 METER	6	6.500
MUSKEDUNDER	2T6+1**	18	35 METER	4	3.200

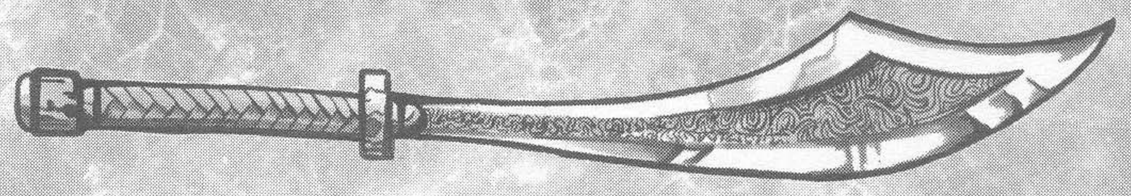
*För specialregler se sidan 88 i grundreglerna.
**För specialregler, se Strid.



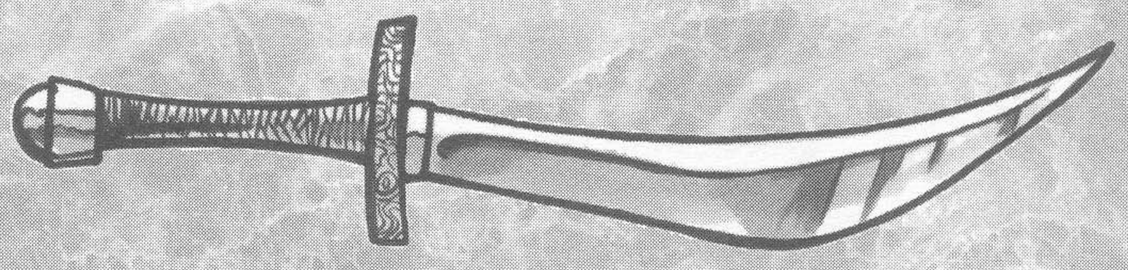
Larna-te
(Blåsrör)

Larna-wu
(Blåsrör)

Larna-ma
(Blåsrör)



Månsabel



Kroksabel

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

TROLLVAPEN

Troll gör stora vapen. Ju större vapen desto bättre tycker trollen. Att vapnen blir stora, otympliga och inte särskilt bra gör ingenting tycker trollen. Det viktigaste är ju att de ser farliga ut, låter mycket, kan göra mos av motståndarna och har häftiga namn.

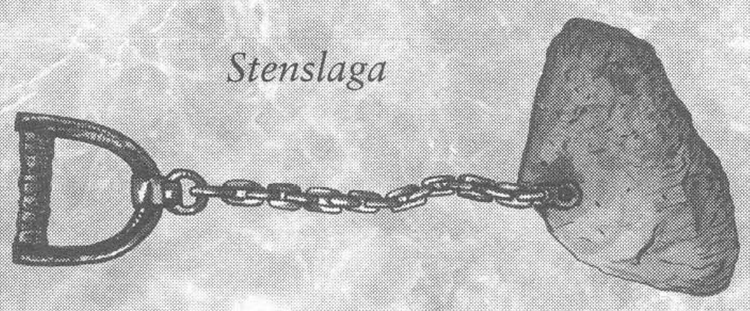
SKÖLDAR

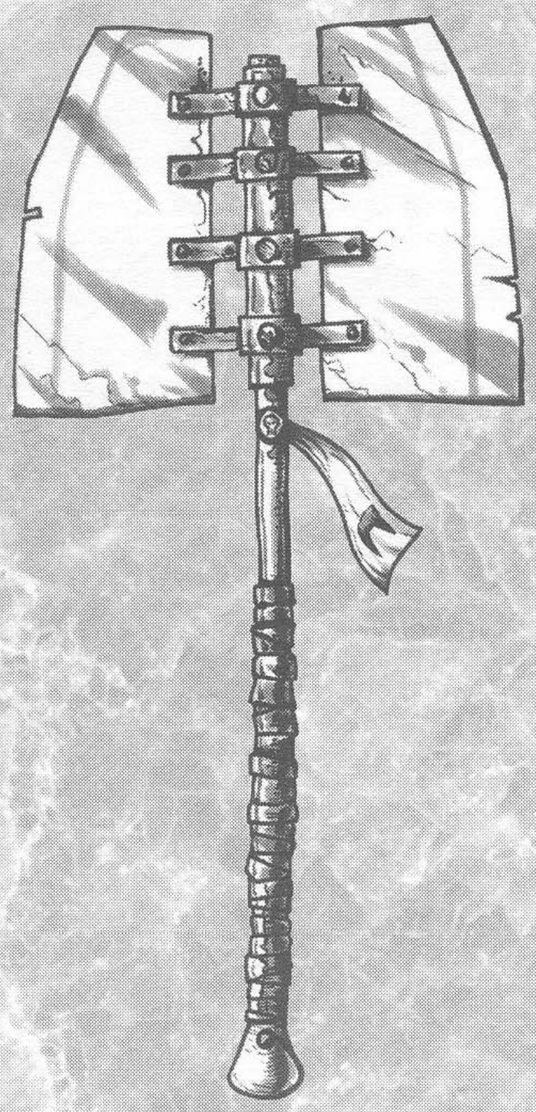
Även vad det gäller sköldar är smaken olika, även om skillnaderna inte är lika stora som på vapensidan.

Trollvapen

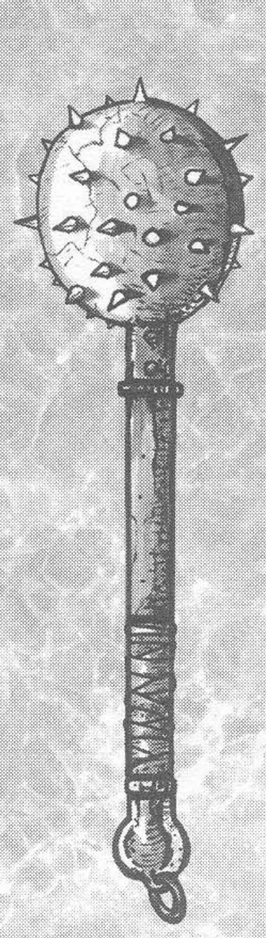
Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
TROLLSTJÄRNA	2T6-1	17	0	5,5	11	75
SKALLSPRÄCKARE	1T10	15	0	5	11	55
STENSLAGA	2T6	25	0	6,5	11	75
STAVNITARE	2T6+2	29	1	7,5	11	95
STORHUGG	2T10	37	1	10	11	375
LUNGMOSARE	2T8	35	0	9,5	11	95
HUVUDKLYVARE	2T10	35	1	9,5	13	375

Stenslaga

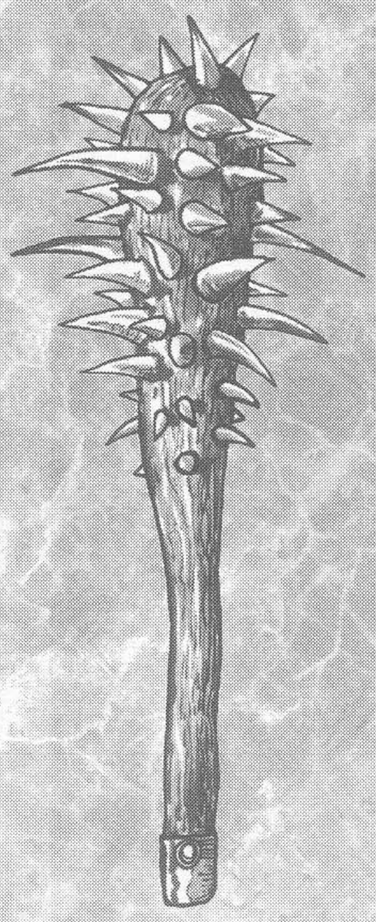




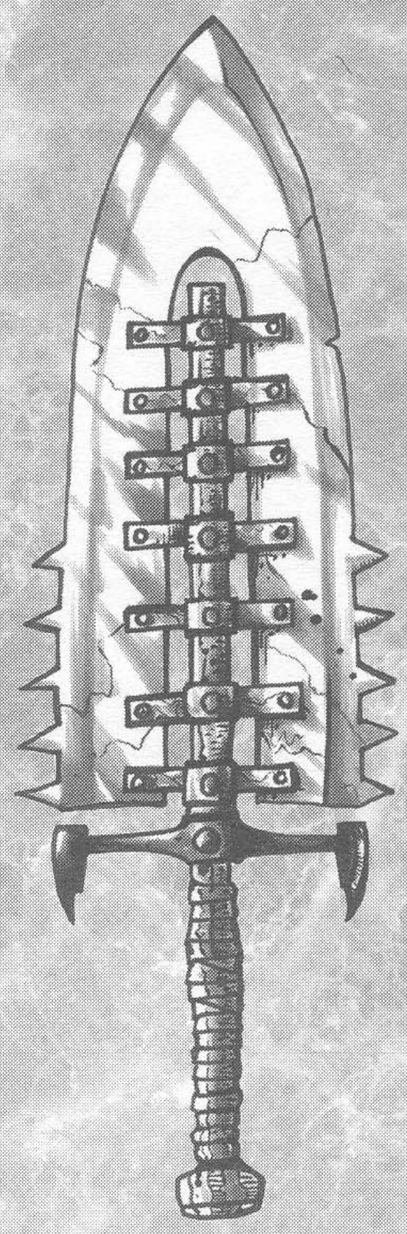
Huvudklyvare



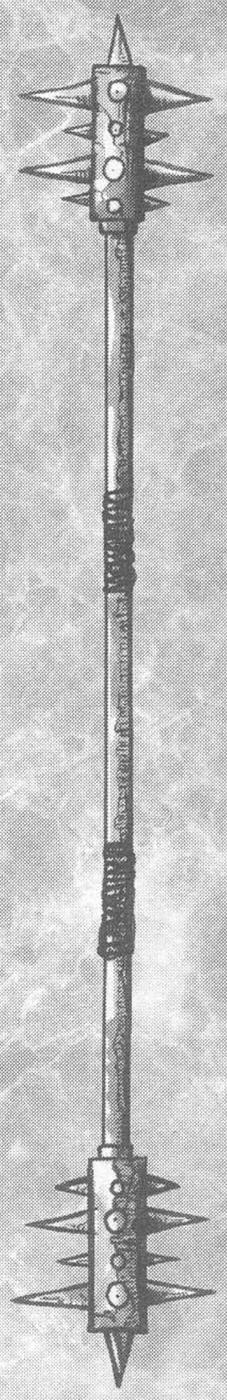
Skallspräckare



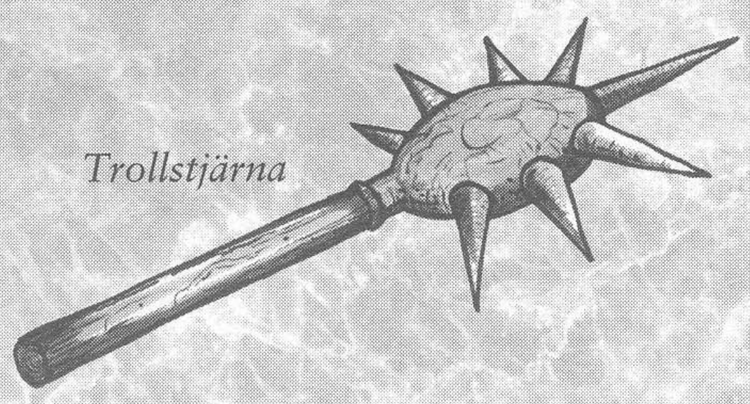
Lungmosare



Storhugg



Stavnitare



Trollstjärna

Sköldar

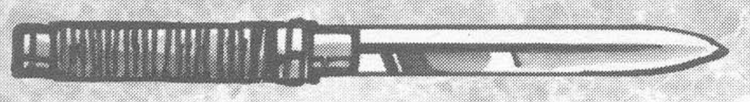
Sköldtyp	STY-krav	BV	Vikt	Pris
SABRANSK SKÖLD	11	13	6,5	1.200
STADSVAKTSSKÖLD	11	11	6	1.100
WONGOSKÖLD	3	9	1,5	400
SKYDDARE (TROLLSKÖLD)	15	10	8	100

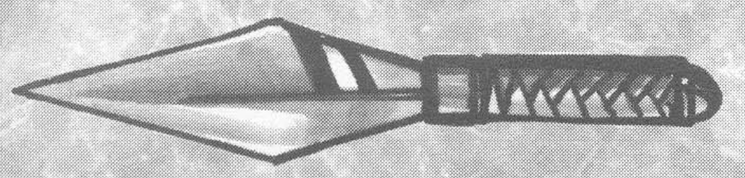
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

WONGOVAPEN

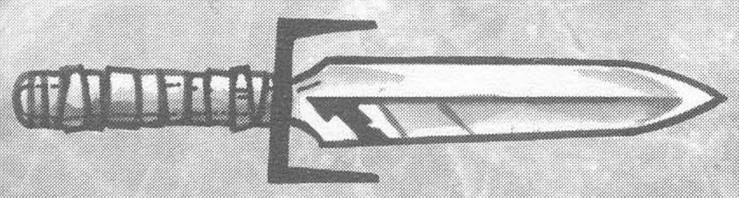
De wongosiska vapnen används enbart av wongoser av en mycket enkel anledning, de är de enda som är lagom stora. En taka blir löjligt liten i handen på en vanlig människa och ser ut som en tandpetare i handen på ett troll.

Wongostilett

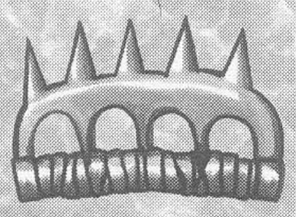




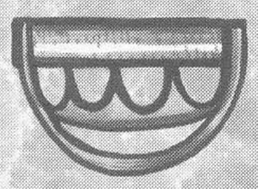
Wongosisk Kastkniv



Wongodolk



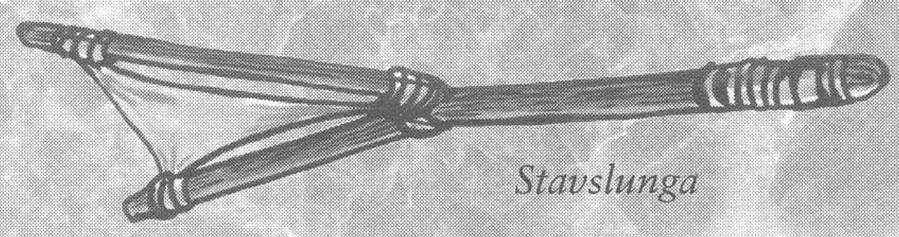
Spikjärn



Knogjärn

Wongoiska Närstridsvapen

Namn	Skada	Sty-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
KNOGJÄRN	+1	1	0	0,5	-	20
SPIKJÄRN	+2	1	0	0,5	-	30
WONGODOLK	1T3+1	1	0	0,5	9	85
WONGOSTILETT	1T3+1	1	0	0,5	8	95
3-DELAD STAV	1T6	7	0	2	11	115
3-DELAD SPIKSTAV	1T8	9	0	3	11	350
KNIVSLAGA	1T8+1	9	0	3	11	530
CIRKELSLAGA	2T6	11	0	4	11	750



Stavslunga

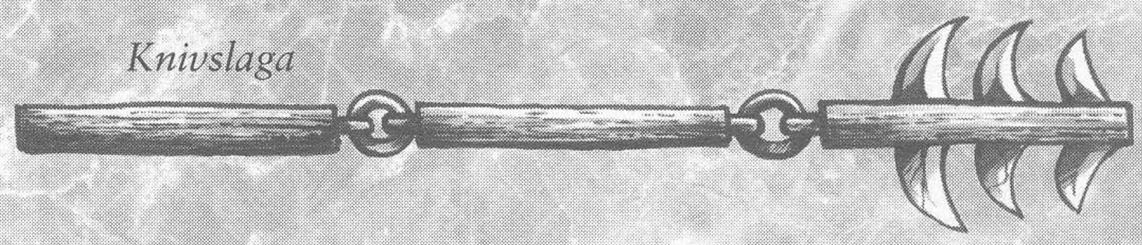
Wongoslunga

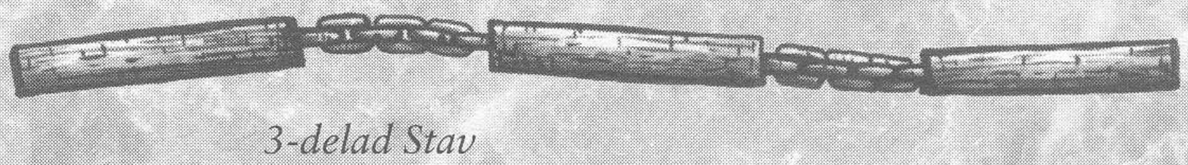
Wongoiska Avståndsvapen

Namn	Skada	Sty-krav	Räckvidd	Vikt	Pris
WONGOSLUNGA	1T4+1	7*	70 METER	0,5	35
STAVSLUNGA	1T6+1	18	100 METER	1,5	65
KASTKNIV	1T4	5	STY METER	0,5	75

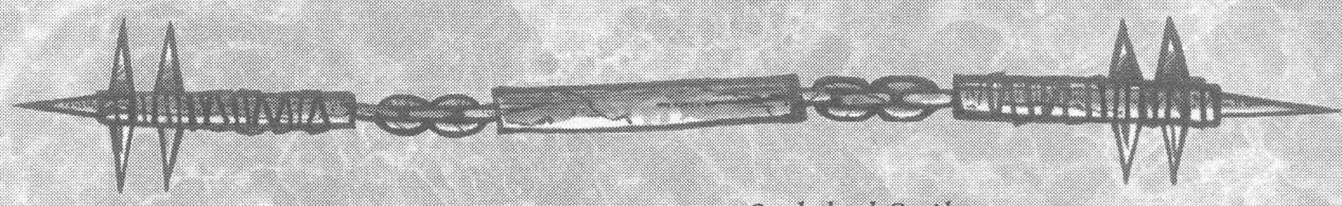
*Alla projektilvapen måste användas med två händer, utom slunga.

Knivslaga

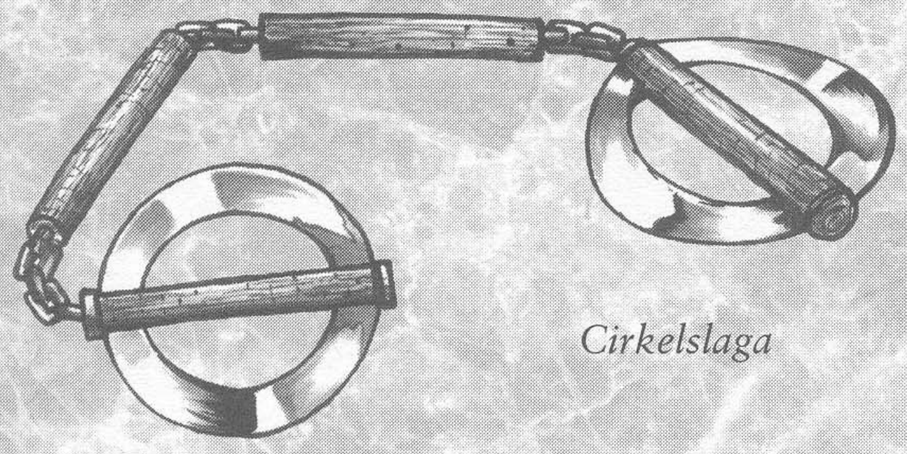




3-delad Stav



3-delad Spikstav



Cirkelslaga

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Kapitel Nio: Utrustning

Om du någon gång får pengar, se då till att spendera dem innan någon snedögd wongos eller skelögd task-spelare lura dem av dig. Och när du spenderar dem, spendera dem på rätt saker. Ett besök på de klydiska termerna, en öl på svart lotus eller en kväll på arenateatern kanske verkar lockande nu, men jag kan lova dig att du kommer att ångra dig när din rustning faller sönder på Arenan. Då kommer ditt liv att verka vara ett onödigt högt pris att betala för ett liv i sus och dus.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Vapen och Rustningar

I Chronopia finns det otaliga sorters rustningar, allt från Svarta gardets respektingivande rustningar i svart stål till goblinernas hopplock som mer påminner om en avskrädeshög än en rustning.

De nya mer detaljerade reglerna för strid kräver vissa tillägg och utökningar av rustningslistorna. Om ni inte använder de nya stridsreglerna kommer vissa av rustningsdetaljerna att verka onödiga, men tänk på att de kan utgöra respektingivande detaljer och kanske till och med avskräcka en motståndare från att attackera. Vid varje rustningsdetalj anges vilka detaljerade träffområden de skyddar.

Arm- och benskydd fungerar på samma sätt som i grundreglerna med skillnaden att armskydd inte skyddar axlarna. Armskydd för enbart över- och underarm går att köpa. De kostar och väger hälften så mycket som de vanliga armskydden. Samma sak gäller benskydden.

Tänk på att det kan uppröra andra om man bär rustningsdelar som man inte är värdig. Att strutta runt i svarta gardeshjälm är både dumt och synnerligen olagligt.

Nästan alla raser tillverkar sina rustningar av olika metallegeringar. Ett undantag är orcherna och goblinerna som använder sig av en salig blandning av rå material. Huvuddelen av rustningarna brukar dock vara gjorda av ben från såväl människor som djur.

RUSTNINGSVAPEN

Alla rustningsdelar kan (och bör) förses med diverse små otrevliga detaljer (spikar, knivblad, taggar o. s. v.) som ser både skräckinjagande ut och kan vålla motståndarna rejält med skada. Rustningsvapnen används alla med vapentekniken rustningsstrid. Vikt och pris gäller för en rustningsdel

Namn	Skada	BV	Vikt	Kostnad
KNIVBLAD (MINDRE)	1T4	9	0,5	250
KNIVBLAD (STÖRRE)	1T6	9	1	450
SPIKAR (MINDRE)	1T3	7	0,5	300
SPIK (STÖRRE)	1T6	11	2	600
TAGGAR	1T2	-	0,5	200

Utrustning

”Det finns ingenting som inte går att köpa för pengar i Chronopia”, lyder ett gammalt brundiskt talesätt. ”. Och det finns ingenting som inte går att sälja för pengar i Chronopia”, skulle vara ett lämpligt tillägg. Här har vi försökt att samla några av de prylar, tjänster och annat som kan köpas i Chronopia. Var man kan köpa det och hur lätt det är att få tag på anges med bokstavskod. Alla priser är givetvis ungefärliga och kan variera från butik till butik, eller gatustånd till gatustånd och dessutom kan de flesta av sakerna fås i mer eller mindre lyxigt utförande. De priser som anges i tabellerna gäller för föremål och tjänster av medelgod kvalitet. Sedan är det ju också så att man inte kan bära hur mycket saker som helst utan att bli nedtyngd av det. Att slåss med en byrå på axlarna är lättare sagt än gjort. Detta visas genom att man förlorar handlingar om man är tungt belastad.

Börda	Mod. av handlingar
<STYX1	±0
STYX1 - STYX2	±0
STYX2-STYX3	-1
STYX4-STYX5	-2
STYX5-STYX6	-3

Åtkomlighet	Kod
MELEDITH	M
STUBBSTAN	S
WONGOSTAN	W
FINARE KVARTER	F
TEMPELBACKARNA	T
HAMNARNA	H
UNDRE VÄRLDEN	U
HELA CHRONOPIA	CH
EXTREMT VANLIG (FINNS ÖVERALLT)	A
VANLIG	B
OVANLIG (SPECIALISTER)	C
SÄLLSYNT	D
MYCKET SÄLLSYNT	E
FÖRBJUDET ENLIGT KEJSARENS LAG.	X
SPECIELLT	LUFTHAMNARNA, STADSPORTARNA

Äventyraren

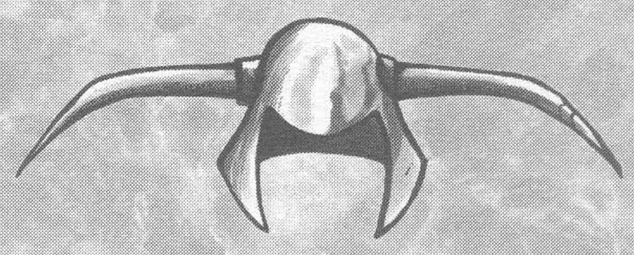
Det finns en hel del som en äventyrare i Chronopia inte kan klara sig utan. Kommer du hit måste du först se till att ha dina papper i ordning (tabell 10). Har du inte det kan du med lite otur bli arresterad och då brukar det roliga vara över. Något som också kan få det roliga att ta slut är dåligt skött utrustning se alltid till att ha vapenfett, rustningsolja och sekudafett (tabell 6) med dig.

Hade du tänkt att klättra mycket på fasader kan ett par juggor (tabell 4) vara på sin plats. De suger sig fast vid väggen och släpper om man nyper dem i nosen. Hade du tänkt dig en karriär som huvudjägare rekommenderas åtminstone ett par handfängsel (tabell 9) och kanske också en bas att operera ifrån (tabell 7 gr). Skaffa dig också en ryggsäck, lite rep, en änterhake (gr), kulor (tabell 9), någonting att lysa din väg med (tabell 6 gr) och eldstickor (tabell 9) eller någonting annat att tända med (gr).

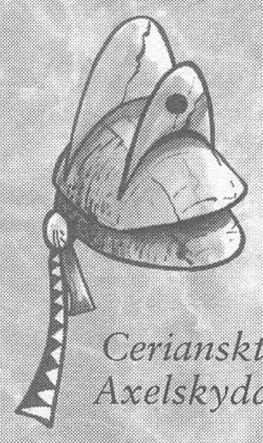
Har du allt det, behöver du bara en hel del mod och en rejäl portion tur för att överleva som äventyrare i Chronopia.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Namn (Kroppsdel)	Abs	Vikt i kg	Pris
HJÄLM (HUVUD)			
CERIANSK HJÄLM (SAMTLIGA)	7	6	1.200
DVÄRGISK RUNDHJÄLM (SKALLE)	7	4	1.100
DVÄRGISK HORNHJÄLM (SKALLE, ANSIKTE)	8	5	1.500
RISBAR (HALSRING (HALS))	5	2	350
SABRANSK ÖKENHJÄLM (SAMTLIGA)	7	7	1.500
STADSVAKTSHJÄLM (SKALLE)	6	4	450
SVARTA GARDES HJÄLM (SAMTLIGA)	9	6	2.300
ORCHISK LÅDHJÄLM (SAMTLIGA)	5	6	400
ORDENSKRIGARHJÄLM (SKALLE, HALS)	8	8	1.600
TABO (ANSIKTSPLÅT (ANSIKTE))	8	2	650
WONGOSISK POTTHJÄLM (SKALLE)	5	2	750
AXELSKYDD (AXELN)*			
CERIANSKT**	7	7	1.300
CHRONOPISKT	6	8	1.050
DVÄRGISKT***	8	6	1.800
HÖGLÄNDSKT**, ****	8	12	2.100
ORCHISKT***	5	8	700
SABRANSKT****	7	10	1.600
SVARTA GARDETS	9	10	2.300
TRÄ (TROLLKONSTRUKTION)	4	12	150
ARMSKYDD (UNDER- OCH ÖVERARM)*			
CERIANSKA ARMSKENOR	7	5,5	1.500
HÖGLÄNDSKA ARMSKYDD	8	10	1.650
ORCHISK ARMSKENA	4	4	450
SABRANSKA ARMSKYDD	7	6	1.300
SVARTA GARDES SKENOR	9	7	1.800
BENSKYDD (SAMTLIGA)*			
CERIANSKA BENSKENOR	7	6	1.900
HÖGLÄNDSKA BENSKENOR	8	11	2.100
ORCHISKA BENSKENOR	4	4,5	550
SABRANSKA BENSKYDD	7	6,5	1.800
SVARTA GARDES SKENOR	9	8	2.300
HARNESK (BRÖSTKORG OCH MAGE)			
GOBLINSKT SKRÄPHARNESK	3	5	130
HÖGLÄNDSKT ORDENSKRIGARHARNESK	8	16	2.500
ORCHISKT BENHARNESK	4	8	800
SABRANSKT HARNESK	7	10	1.700
SVARTA GARDES HARNESK	9	14	2.800
TUFFT TYGHARNESK (TROLLKONSTRUKTION)	0	3	50
WONGOSISKT LÄDERHARNESK	2	2	850

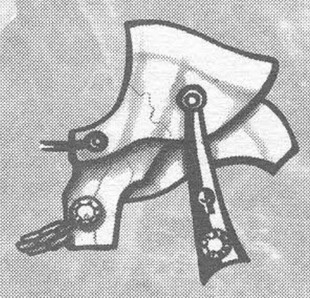


Dvärgisk Hornhjälm

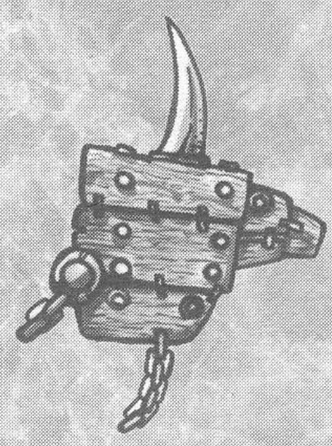


Cerianskt Axelskydd

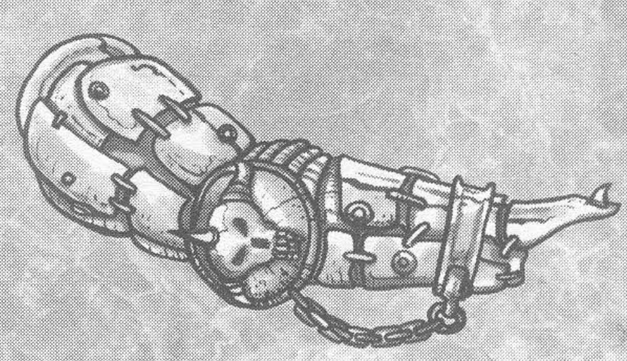
Dvärgisk Rundhjälm



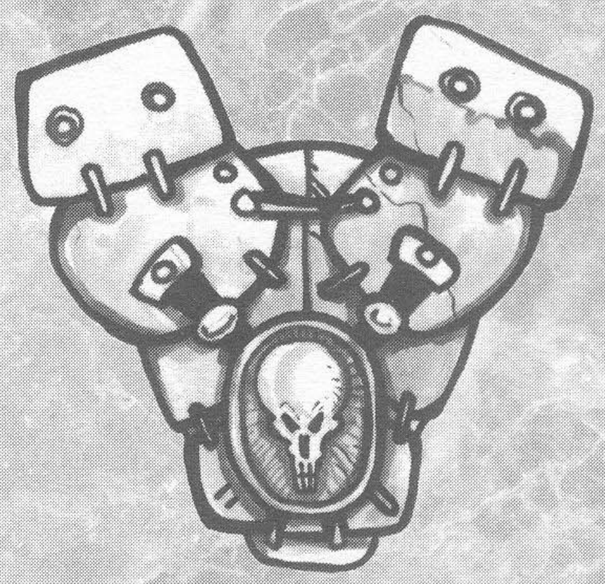
Svarta Gardets Axelskydd



Trolliskt Axelskydd



Orchisk Armskena



Orchiskt Benharnesk

* Pris och vikt gäller per par.
** Skyddar huvudet mot hugg och slag.
*** Skyddar halsen mot hugg och slag.
**** Skyddar bröstkorgen.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

TABELL1. KLÄDER

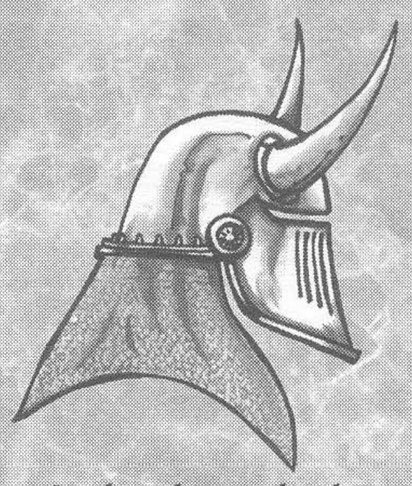
Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
ALVISKA DANSSKOR	345	0,5	C, M
BALKLÄNNING	600	3	C, F, M
FÖRKLÄDE	15	0,5	C, CH
KLOAKSKOR	300	1	D, H
LÄDERVÄST	45	1	C, CH
LÖSSKÄGG	2-45		B,*
NATTMÖSSA	5	-	B, CH
NATTSÄRK	15	0,5	B, CH
PERUK	20-500	0,5	C, F
PLYM	35	-	C, CH
PÄLS	400-2.000	4	C, F
RÅTTFÅNGARHATT	20	-	C, CH
SABRANSKA SNABELTOFFLOR	220	-	D, F
SIDENNÄSDUK	15	-	C, F
SLÖJA	25	-	C, F, W
SVEPNING I SABRANSKT SIDEN	450	1	D, F
TRÄSKOR	10	1,5	B, CH
WONGOSISK HÄTTA	35	-	B, W

*Säljs endast av gobliner

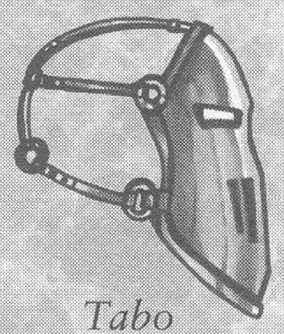
TABELL 2. TJÄNSTER

Namn	Pris	Åtkomlighet
BÅTTUR	2/KM	CH, *
BÄRARE	3/TIMME	CH
DROSKA	2/KM	CH
EPIGRAM	50-1.500	F, CH
GUIDE	VARIERAR	**
LÄKARBESÖK	50	C, F
HISSTUR	1KM/VÅN.	CH
HYRA AV BÄRSTOL (INKL. BÄRARE)	50/TIMME	C, F
LIVVAKT	VARIERAR	***
MASSAGE	40/TIMME	CH
PORTRÄTTMÅLNING	100/TIM	C, F
TA BORT HALSKRAGE	5.000	E, CH, X
TATUERING	35-1.200	C, CH
TEATERBESÖK	5-40	C, CH
TJÄNARE	1.000/MÅN	CH
UNDERHÅLLARE	5-50/TIM	CH
VAPENSLIPNING	45	C, CH
VÄRDERING	1-10%	C, CH/F

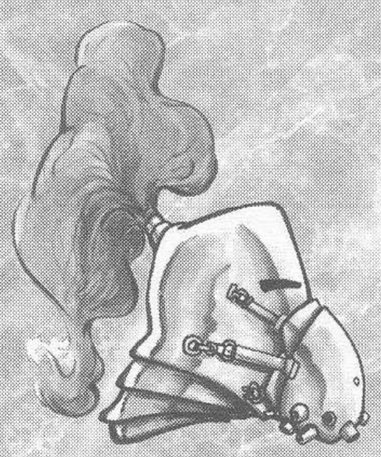
Ordenskrigarhjälm



Ordenskrigarhjälm

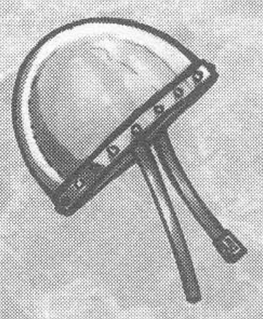


Tabo



Sabransk Ökenhjälm

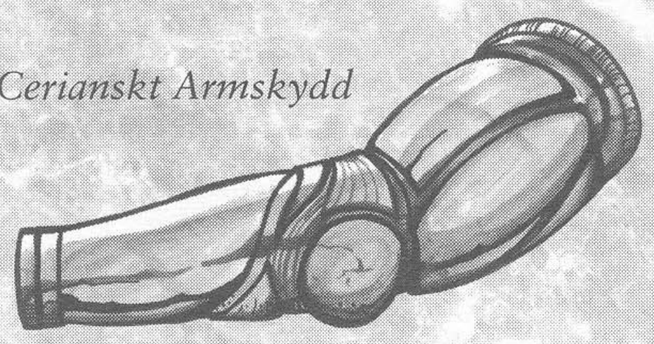
Svarta Gardets Hjälm



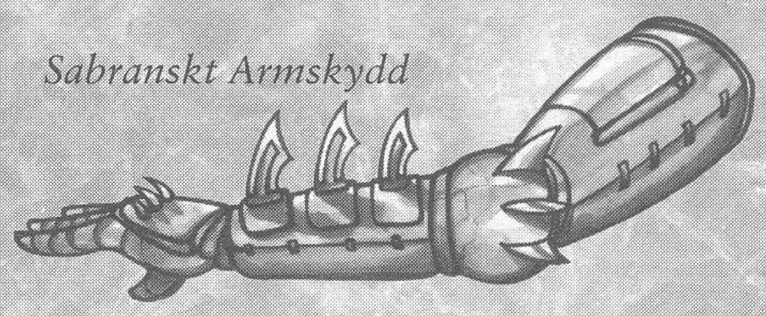
Wongosisk Potthjälm

*Akvedukterna, kanalerna
**Stadsportarna
***Klingornas allians

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB



Cerianskt Armskydd



Sabranskt Armskydd

TABELL 3. TRANSPORTMEDEL

Namn	Pris	Åtkomlighet
BÄRSTOL	1.000	C, CH
FLOTTE		HEMBYGGE
FRYVISK KASELL	3.500	C, H
KLOAKKAJAK	2.500	D, H
PRÅM	4.000	D, H
TIGGARLÅDA	300	HEMBYGGE

TABELL 4. DJUR

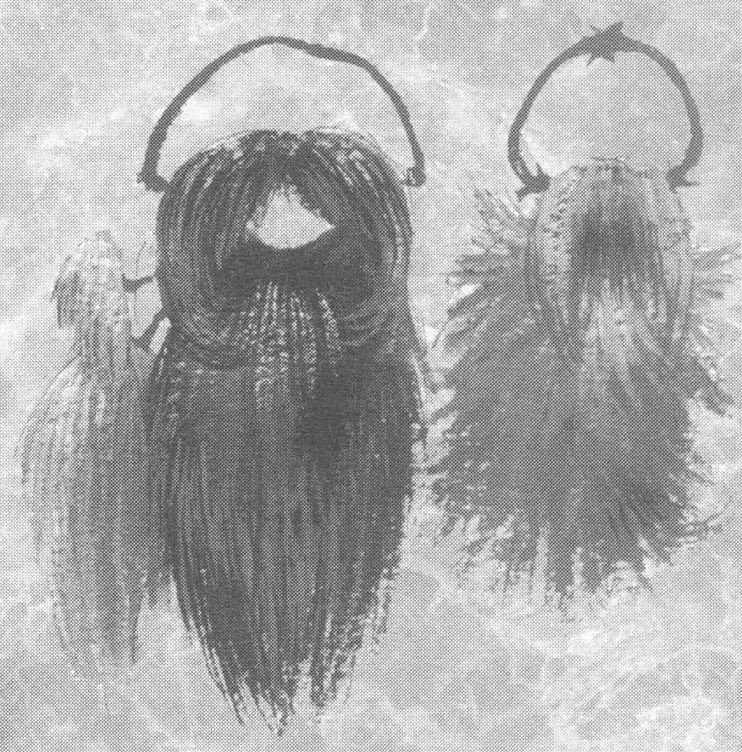
Namn	Pris	Åtkomlighet
BREVDUVA	400	C, M
BYRACKA	50	A, CH
GET	200	B, CH
JUGGA	450	D, H
KATT	25	A, CH
MULVAK	10.000	D, F
PAPEGOJA	350	D, H
RASHUND	200-1.500	C, CH
SEKUDA	5.000	C, M
STRIDSSEKUDA	15.000	D, F, M
TJUTARE	750	D, W

TABELL 5. DIVERSE VERKTYG

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
FIL	50	1	C, CH
GRAVERINGSVERKTYG	250	3	D, S
HAMMARE	40	2	C, CH
KRATTA	35	2	C, CH
LIE	125	4	C, CH
LOD	25	0,25	C, CH
SPETT	50	10	C, CH
TRATT	45	1	B, CH
TÅNG	35	1	C, CH

LÖSSKÄGG

Någonting som har kommit att bli omåttligt populärt bland Chronopias kloakkungar goblinerna är lösskägg. Goblinerna använder dem för kunna färdas inkognito på stadens gator - de utgår från att folk tar dem för dvärgar så länge de bär skägg. De är också en verklig statussymbol. Ju fler lösskägg i den lilla kappsäcken, desto mäktigare goblin. Eftersom så många gobliner bär lösskägg har de kommit att bli något av troféer för resten av stadens befolkning. Ett lösskägg i bältet betyder att någon har gjort Chronopia en tjänst genom att rensa upp lite på gatorna. Lösskägg har en lurfaktor (LF) som normalt ligger mellan 0 och 5 (den kan givetvis vara högre för magiska lösskägg). Ju högre LF desto bättre lösskägg. LF fungerar CL-modifikation för färdigheterna Bluffa, Skådespeleri och övertala (alltså får en goblin med FV 8 i Bluffa CL 12 om han använder ett lösskägg med LF 4).



DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TABELL 6. ÄVENTYRARUTRUSTNING

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
BRÄNNGLAS	100	0,25	C, S
BÄRBART AVTRÄDE	1.000	35	C, F
FICKKNIV	65	0,5	C, W
GASBEHÅLLARE	200	5	C, S
GASMASK	700	3	D, S
GASLYKTA	500	4	C, S
HÄNGMATTA	35	1	B, H
KARTA (KLOAK, HAMN O. S. V.)	10-450	-	C, CH
KIKARE	150	2	C, S
KRITOR	5	-	B, CH
KULOR (10 ST)	100	0,25	C, S*
LJUSKULOR (5 ST)	50	0,5	C, W
METSPÖ	15	2	B, H
PANNBAND	10	-	A, CH
PANNLYKTA	125	1	D, S
RUSTNINGSOLJA	25	-	B, CH
SEKUDAFETT (IMPREGNERING)	50	1	C, L
VAPENPUTS	10	0,25	B, CH

*Eller sabraner

Stridsdroger

På Chronopias gator finns det hundratals prestationshöjande medel, några betraktade som stridsdroger. De saluförs till största delen av huset Belisarius, även om det finns andra tillverkare. Stridsdroger går att köpa i drogeriorna, i Klingornas allians, i Arenastaden. Många, men inte alla, är tillåtna enligt kejsarens lag. Det är dock inte tillåtet att använda stridsdroger av något slag vid striderna på Arenan. Straffet för det är livstids avstängning från deltagandet i gladiatorspelen och tre års straffarbete i saltgruvorna.

Barrbarree: Mask som lever på lotusblomman. Användaren ignorerar effekten av skador (inga CL-minskningar) under ett antal minuter lika med antalet ätna maskar. Användaren måste lyckas med ett FYS-slag modifierat av antalet ätna maskar för att inte omedelbart bli illamående och spendera den nästkommande timmen med att kräkas. Kostnad: 10 (C, M)

Blodkräva: Gör användaren fullkomligt vansinnig men ökar samtidigt sinnesskärpan och reflexernas snabbhet. +5 i CL på alla SMI-, STY- och FYS-baserade färdigheter under 1T20 minuter. När effekten avtagit måste användaren äta någonting mycket blodigt (exempelvis rå gödkalv eller nyslaktad fiende). Kostnad: 140 (D, W, X)

Frobelia: Växtextrakt som skärper användarens sinnen och reflexer. +3 i CL på alla SMI-baserade färdigheter under fem stridsrundor. Kostnad: 65 (C, W)

Galenpanna: Ger användaren möjlighet att ignorera allå skador som är lägre än 2. Effekten varar i 2T20 stridsrundor. Efteråt måste användaren klara ett Svårt FYS-slag eller somna och sova djupt i 1T4 timmar. Kostnad: 150 (D, U, X)

Krokrot: ökar användarens CL med avståndsvapen med fem under en tio minutersperiod. Kostnad: 80 (C, H)

Fneees: Egentligen ingen stridsdrog, utan helt enkelt ett högeffektivt nyspulver som wongoserna gärna använder. Den drabbade kan inte göra någonting annat än nysa under 1T6 stridsrundor/handlingar. Under de påföljande 1T20 stridsrundorna får han -5 i CL på allt han företar sig. Kostnad: 35 (B (wongoser), D (icke-wongoser), W)

Sabranskt mörker: Ger användaren Mörkersyn under 1T20 minuter. Kostnad: 65 (C, endast av sabranska köpmän)

Toksvamp: Ger användaren ett lätt hallucinogent vansinnesrus. CL för Bärsärkagång ökar med 10. Kostnad: 30 (B, W)

Torrove: ökar STY, FYS och SMI med 2 under 1T10 stridsrundor. Kostnad: 85 (C, CH)

Trollört: ökar användarens STY med 1T6+2 under fem minuter. Tyvärr sjunker INT lika mycket under samma tidsperiod. Kostnad: 105 (C, S)

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

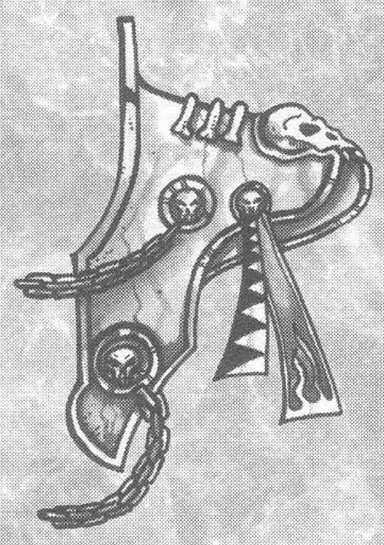
TABELL 7. BOSTÄDER

Namn	Pris	Åtkomlighet
KÄLLARHÅL	-	A, CH, X
INNEBOENDE(RUM)	150/MÅN	B, CH
STADSVÅNING	400/MÅN	C, CH
HUS (SLUM)/RUM	3.000	C, CH
HUS/RUM	8.000	D, CH
HUS (FINARE)/RUM	15.000	D, F
PARADVÅNING	400.000	E, F, M
PALATS	2.000.000+	E, F, M

TABELL 8. MÖBLER

Namn	Pris	Åtkomlighet
BADBALJA	100	C, CH
BORD	200	C, CH
BYRÅ	350	C, CH
FOTPALL	90	C, CH
GASBELYSNING	15.000	E, F, M
KRISTALLKRONA	1.500	D, S
PALL	30	B, CH
SOFFA	300	C, CH
SKÅP	400	C, CH
SPEGEL	700	D, S, W
STOL	100	B, CH
SÄNG	200	B, CH

Orchiskt Armskydd



Chronopiskt Armskydd

TABELL 9. DIVERSE

Namn	Pris	Vikt	Åtkomlighet
BADOLJA	45	0,5	C, F, M
BLOMSTERBUKETT	10	0,5	B, CH
BRÄNNJÄRN	50	2	C, CH
DOCKA	10+	2	A, CH - C, F
ELDSTICKOR	5	-	A, CH
FÅNGSTHÅV	65	2	C, H
FÖRFALSKADE FRIBREV	10+	-	U*
GETTARMAR	5	-	C, CH
GULDTAND	2.000	-	D, F, S
HANDFÄNGSEL	150	0,5	C, CH
KANDELABER	80	2	C, CH
KISTA (15 L)	150	4	B, CH
KISTA (75 L)	450	12	B, CH
KLISTER (10 L)	50	20	B, CH
KLÄDNYPOR (50 ST)	10	1	B, CH
KONSTVERK	10-20.000	VAR.	D, CH
KOPPEL	35	1	C, CH
KORG	10	1	B, CH

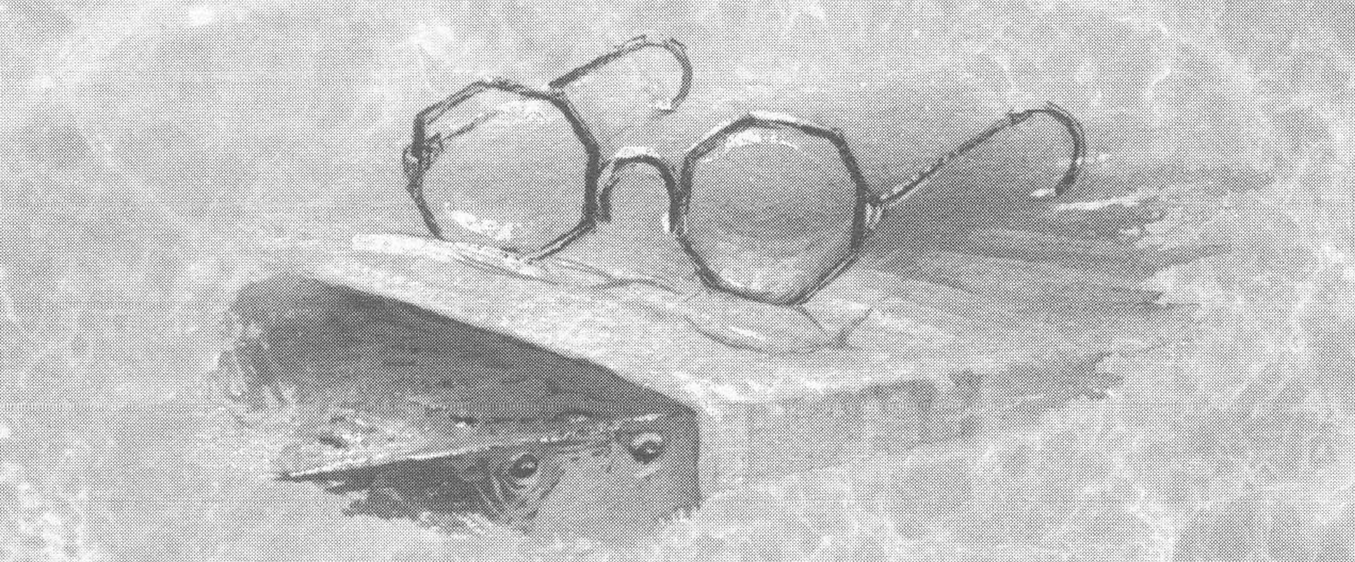
DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

KROK (FÖR HAND)	60	1	D, H
KRUKVÄXT	10	2	A, CH
KULRAM	50	2	C, W
MEDALJ	VARIERAR	0,1	C, U, X
MEDALJONG	10-200	0,1	VARIERAR
MORTEL	35	2	B, CH
MUNKORG	50	1	C, CH
MÅLARDUK	20	1	C, CH
MÅLARFÄRGER	45	1	C, CH
MÄRKTA OLORESKORT	200	0,2	C, U, X
NAGELFIL	13	-	C, F, M
LOCOGRÄS	100	-	C, U, M
LOCOJUICE	150	-	C, U, M
OLORESKORT	35	0,2	B, CH
PARASOLL	125	2,5	C, F, M
PARFYM	10-500	0,5	C, F, M, W
PENDEL	40	0,2	C, W
PIPA	35	0, 25	C, CH
RELIGIÖS SYMBOL	10-150	0,2	A, T
RELIKER	5-15.000	VAR.	A, T
REPBRO (8 METER)	150	6	C, CH
RÅTTFÄLLA	10	0,3	A, CH
RÄVSAX	300	3	C, U, X
RÖD LOTUSSAFT	100	-	C, U, M
RÖKELSEKAR	100	1,5	C, T
SAMOVAR	150	2	C, W
SIDENBAND (1M)	10	-	C, F, M, W
SIGNETRING	45	-	C, CH
SKÄGGKAM	80	0,5	D, S
SLAGRUTA	1.000	0,5	C, T
SMINK	135	0,5	C, M
SNODDAR	8	-	A, CH
SOLFJÄDER	35	0,25	C, F
SPORRAR	50	0,5	C, CH
STATY	200-5.000	VAR.	D, CH
STENKULOR	5	0,5	A, CH
TABOOR TÄRNINGAR	30	-	C, CH

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

TANDPETARE	5	-	C, CH
TIGGARSKÅL	5**	1	A, CH
TIGGARSTAV	10**	2	B, CH
TOBAK	25	0,25	C, CH
TRÄBEN	35	2	C, CH
TUMSKRUVAR	55	0,5	C, S
VATTENPIPA	300	5	D, W
HERALDISKA VIMPLAR	15	-	C, CH
VÅG MED VIKTER	175	6	C, S
PASSERSKORT PÅ ARENAN	300	-	KÖPES PÅ ARENAN
ÖGONGLAS	SPEC.	0,25	D, S

*Förfalskade fribrev är inte olagliga (om det inte är ett kejserligt förstås), men användandet av dem är mycket riskabelt. Om någon får reda på att du använder ett förfalskat fribrev kommer du att bli en jagad man.
**Dessa ägodelar är absolut nödvändiga för att kunna få en kejserlig fullmakt för tiggeri. Tiggare utan fullmakt fängslas ovillkorligen.



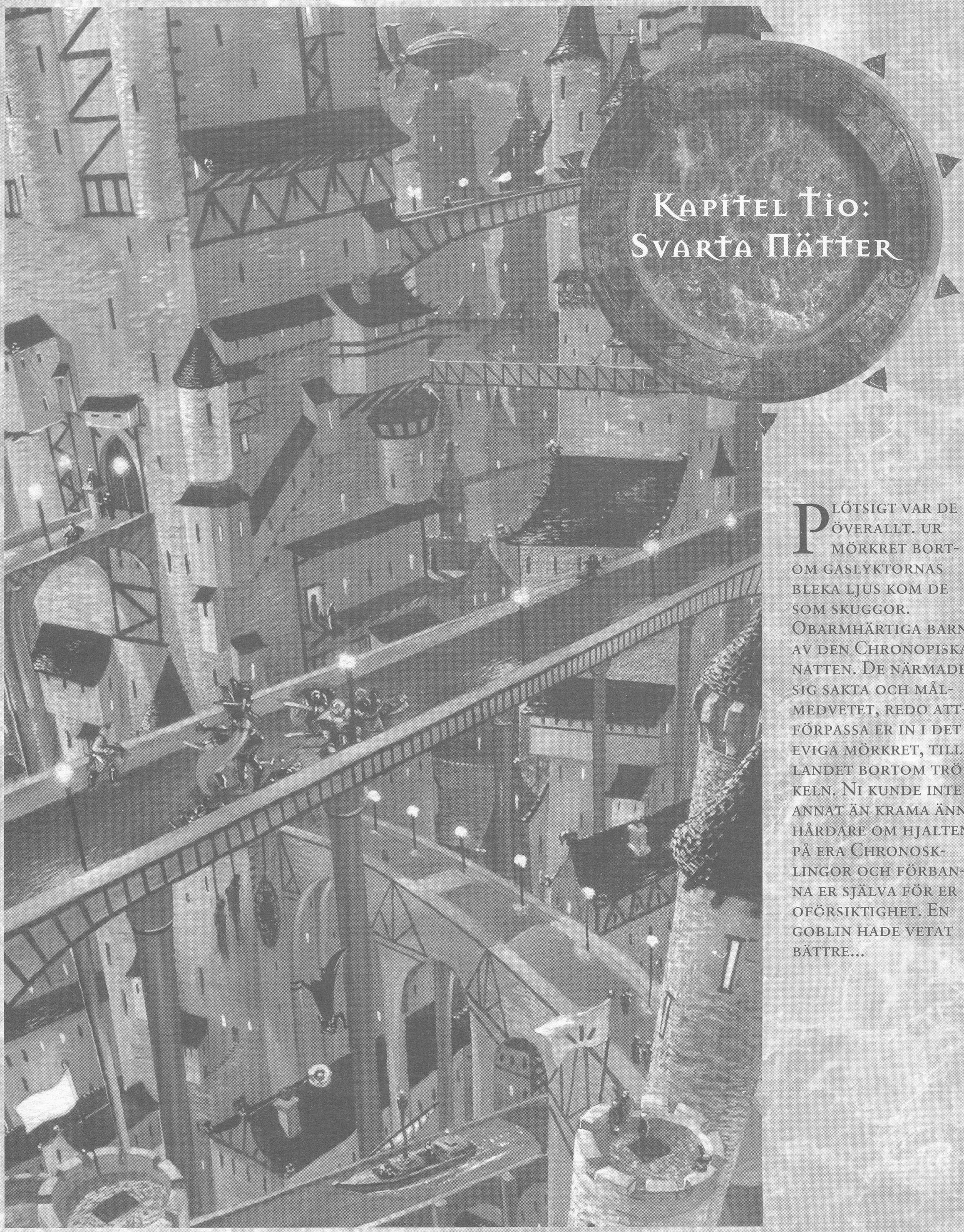
Ögonglas

Ögonglasen är en dvärgisk uppfinning som kommit att bli mycket populär bland Chronopias lärda män (med åldern kommer ju normalt synproblemen). De smids av vulkaniskt glas och slipas sedan med verdasand och vatten till lämplig styrka. Trots att de är mycket populära, eller kanske just därför, massproduceras de inte, utan vill man ha ett par ögonglas måste man beställa dem personligen. Givetvis går det bra att få monokel om man så önskar. ögonglas kostar 500 per grad av justering.

10. SKRIFTER

Namn	Pris	Åtkomlighet
"101 SÄTT ATT DÖDA EN HUSTRU" AV HACHT	500	D, U, X
"AGASURS AB OCH CD-LÄRA"	200	C, CH
"CHRONOPIAS HISTORIA" AV HERMAZ	450	D, F
"ENCYCLOPEDIA CHRONOPIA"	10.000	D, F
FACKSKRIFTER (ALKEMI-RÅTTFÅNGERI)	100-1.500	C-E, VARIERAR
"ISHÄXANS ÄLSKARE" AV MAGZANDEM	50	B, CH
KEJSARENS LAG (FÖRKORTAD)	3.000	D, CH
KEJSERLIGT FRIBREV	100	C, CH
KEJSERLIG FULLMAKT	150	C, CH
"KUNG KLOAK" AV LYKASTOR	550	D, F
RELIGIÖSA URKUNDER	100-1.500	B, T
"SABRANSKA NÄTTER"	600	D, F
"ÖRTMEDICIN OCH VÄXTMAGI" AV PATEO	600	D, CH

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Kapitel Tio: Svarta Nätter

Plötsligt var de överallt. Ur mörkret bortom gaslyktornas bleka ljus kom de som skuggor. Obarmhärtiga barn av den Chronopiska natten. De närmade sig sakta och målmedvetet, redo att förpassa er in i det eviga mörkret, till landet bortom tröskeln. Ni kunde inte annat än krama ännu hårdare om hjalten på era Chronosklingor och förbanna er själva för er oförsiktighet. En goblin hade vetat bättre...

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Svarta nätter

Svarta nätter är ett äventyr för 3-5 någorlunda erfarna rollpersoner, förslagsvis med mer än måttlig skicklighet i svärdssvingande, i vilket de får stifta bekantskap med den utomordentligt äventyrliga och farliga miljö som Arenan med omgivningar utgör. Hals över huvud kastas de in i en härva av mord, falska löften, skumma affärer, badande rikemän, rökfyllda nattklubbar, ränksmidande och misslyckade förrädare. Trots att större delen av av äventyret består av informationssökande – alltså rent detektivarbete – kan en rad situationer komma att uppstå där rollpersonerna inte har något annat val än att dra sina chronopiska klingor och bita ihop, om de har för avsikt att behålla sina huvuden vill säga.

I äventyret används genomgående platser och miljöer som beskrivits i kapitlet om Arenan. Äventyret är en del av Chronopia, precis på samma sätt som Arenan är det. Det hindrar dock inte att det står dig som SL fritt att ändra i texten, att lägga till och dra ifrån efter behag. Tänk också på att inte göra ledtrådarna allt för uppenbara utan lägg gärna själv in fullkomligt ovidkommande detaljer bland de verkliga godbitarna.

BAKGRUND

Andor Tarvari hade efter att ha avslutat en framgångsrik karriär som soldat, sergeant och sedermera kapten i Rosgardet kommit att ägna sig åt två saker: affärer och teater. Det senare dock inte i någon större eller mer seriös utsträckning – han ingick i en av furst Belisarius många skådespelartrupper och vilken typ av teater de ägnar sig åt är vida känt. Hans affärer gick till en början ganska dåligt. Visserligen hade han ett hyfsat kapital – det hade blivit en och annan dublon under åren i Belisarius tjänst – och visst kände han ett antal framgångsrika handelsmän. Det enda han egentligen saknade var sinne för affärer. Andor Tarvari hade dock alltid varit något av en optimist varför han var fullkomligt övertygad att någonting skulle hända. Det kunde inte fortsätta utför i all evighet. Men när han efter ett antal havererade handelsavtal och misslyckade affärer fann sig vid ruinens brant var han sin optimism till trots tvungen att erkänna att han hade förlorat mot Chronopias hårda verklighet. Då fick han ett erbjudande han inte motstå. En representant för morgonstjärnans hus, Terami – ett underhus till huset Lysander – kontaktade honom och erbjöd honom fullständig ekonomisk trygghet mot att han gjorde allt som stod i hans makt för att infiltrera Fyrhusalliansen. Fyrhusalliansen är en sammanslutning av handelshusen Bjärke, Ditz, Levander och Doon och huset Belisarius mäktigaste mänskliga affärsbekanta. Samtliga är dessutom bekanta till Andor från tiden som kapten i Rosgardet.

Inte oväntat tackade Andor Tarvari ja och under de följande veckorna fick hans handelshus ett uppsving som saknade motstycke i områdets historia. Man flyttade från Västra till Östra Arenastaden, anställde nytt folk, köpte lager och rodde iland större ordrar på brundusiska krydor, sabranskt siden och trä från Kannibalöarna. Han började umgås med sina gamla vänner – de som hade lämnat honom när han befann sig i ekonomisk kris – och återknöt kontakterna med de fyra i Fyrhusalliansen.

Affärerna blomstrade och Andors samarbete med Fyrhusalliansen blev alltmer intimt. Den information om handelshusens affärer han kunde lämna ut till Terami blev också mer och mer detaljerad. Det hela hade kunnat fortsätta i evighet (iallafall tills Terami beslutat sig för att krossa Fyrhusalliansen) om inte Andor under ett blött besök på Svart Lotus tillsammans med sin vän Wender Brask råkat låta undanslippa sig ett och annat. Bland annat att han arbetade för huset Terami och att det var därför som hans affärer gick så strålande. Brask var givetvis inte sen att prata med herrar Bjärke, Ditz, Levander och Doon som omedelbart började diskutera hur man skulle hantera situationen. När Andor vaknade dagen därpå och insåg allvaret i det han hade sagt kvällen innan hade redan Fyrhusalliansens överhuvuden fastställt Tarvaris straff: döden genom lönnmord!

ETT TEATERBESÖK

Rollpersonerna, som alla av någon anledning är gamla vänner till Andor, har av hans hustru Vila inbjudits till galapremiären på furst Belisarius senaste tragedi ”Vidras klagan”. Andor själv spelar en av huvudrollerna. Om rollpersonerna av någon anledning inte anser sig ha någon lust att komma förklarar Vila att Andor vill träffa dem efter föreställningen – hon misstänker att han hamnat i knipa. Galapremiären äger rum på Arenateatern, vilken givetvis hyrts av furst Belisarius för detta enastående högtidliga tillfälle.

Den kursiverade texten nedan kan läsas upp direkt för spelarna:

Sakta men säkert släcks gaslyktorna en efter en och mörkret sänker sig över salongen. Från era platser på första raden har ni utomordentligt god överblick över scenen och det svallande folkhav av till tänderna uppklädda adelsdamer och handelsfurstar som fyller parketten nedanför er. Luften är fylld av tunga dofter från exotiska oljor och parfymer blandade med svett och andra kroppsvätskor. Det tisslas och tasslas i alla loger. De flesta, även ni själva, har förberett sig på en utomordentligt tråkig – på gränsen till dum – pjäs. Att furst Belisarius poetiska och dramatiska talanger inte är större än en genomsnittlig goblins är ingen välbevarad hemlighet. Snarare tvärtom. Likväl förbannat finns det inte ett societetslejon som – om han lyckats få en inbjudan förstås – kan hålla sig ifrån föreställningarna. Inte heller kan de låta bli att överösa författaren själv med tonvis av smekande komplimanger. Ingen vill ju stöta sig med en av Chronopias mäktigaste makthavare.

När ridån glider isär och blottar en tom scen rullar applådåskorna som brukligt fram över salongen. Sällan har ingenting mottagits med så stor entusiasm som en kväll som denna. När applåderna dör ut rusar en ylande kvinna helt klädd i vitt (förmodligen Vidra) ut på scenen, kastar sig handlöst på golvet och tystnar. Det går en susning genom publiken. Ett par sekunder senare fylls scenen av ylande kvinnor klädda i röda, blå, gula och gröna togor. Till synes planlöst rusar de fram och tillbaka över scenen och sliter i varandras kläder. Så fortsätter de tills de efter en knapp kvart avbryts av Andors entré. Klädd som en sann konung glider han in på en vagn dragen av inoljade slavar. De ylande kvinnorna tystnar omedelbart och knäfaller inför sin upphöjde härskaren som med hög och klar stämma börjar tala i tungor. Samtidigt blir ljuset på scenen mer rödaktigt och ett växande muller hörs från åskmaskinen någonstans under scenen. Andor höjer sina armar mot himlen och sedan smäller det. Samtidigt som en kraftig explosion sprider glittrande stjärnor i hela salongen genomborras Andors huvud och hals av två pilar och han faller handlöst bakåt.

En observant rollperson kan ha noterat att pilarna avfyrades från en loge på andra raden, och är de tillräckligt kvicktänkta kan de mycket väl hinna ut ur sin loge så snabbt att de får syn på de bägge lönnmördarna (Lönnmördare, se grundreglerna sidan 143) när de är på väg ut från teatern. De har inte för avsikt att låta sig stoppas av rollpersonerna och om rollpersonerna mot all förmodan skulle lyckas hinna ifatt dem kommer ingen av dem att överleva. De sväljer hellre sina tungor än låter sig tillfångatas.

Vad gäller Andor är han synnerligen död. Pilarna har träffat så väl som man någonsin kunnat önska och hans hustru är naturligtvis minst sagt förtvivlad. På teatern uppstår ett allmänt kaos och de som inte har någon slags immunitet (exempelvis pengar eller inflytande, eller både och) kommer rutinmässigt att förhöras av Arenavakten för att sedan få återvända till sina hem.

Om någon av rollpersonerna får för sig att kolla logen som lönnmördarna använde kan man av vaktmästaren få veta att den var reserverad för en herr Ervaldo Rodrige. I övrigt är den tom.

EN ÄNKAS ÖNSKAN

Vila är naturligtvis fullständigt förkrossad av det inträffade och vänder sig i sin sorg till rollpersonerna för att be dem om hjälp med att finna den som ytterst bär ansvaret för Andors död. Hon kan, om rollpersonerna frågar, berätta allt om de dåliga affärerna, den förestående konkursen och det plötsliga uppsvinget. Det enda hon inte vet och som Andor uttryckligen bad henne att inte fråga om är var pengarna kom ifrån. Hon låter också rollpersonerna genomsöka Andors tillhörigheter i jakt på eventuella ledtrådar och gör sitt bästa för att hjälpa till. Det som man kan hitta och som är av intresse är följande:

1. Biljetter (ett flertal) från de Klydiska termerna. Härstammande från hans otaliga affärssammankomster där.
2. Ett kort med en svart lotusblomma på och en spretig namnteckning på baksidan (inte Andors). Den som eventuellt varit på Svart Lotus känner igen det som ett kort som tilldelas Bairas närmaste eller hans närmastes närmaste och ger vissa förmåner – särskilt vid inköp av soma.
3. Andors räkenskaper. Otaliga utgifter och små inkomster tills för ett par månader sedan då

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

större belopp börjar ramla in. De är alla markerade med en stjärna (Terami är som bekant morgonstjärnans hus). På senare tid har allt fler utposter markerats med en fyra (för Fyrhusalliansen).

4. Andors kalender med notiser om intressanta och viktiga möten. Exempel på noterade möten: "De fyra på termerna", "Leverans T" (dessa datum sammanfaller alltid med de stora inposterna i kassaboken), "Middag med Vila" och det sista noterade mötet före hans död "Brask på S. L.". Vila känner och kan ge rollpersonerna adressen till en Wender Brask.

5. Dessutom har Andor ett otal ovidkommande föremål: medaljer och utmärkelser av olika slag, diplom och fullmakter (bl. a. en för människojakt), värdeföremål (signetringar, ornamenterade dolkar, paradklingor m. m.), men ingenting som kan hjälpa rollpersonerna att hitta hans mördare.

6. Den sjätte och kanske viktigaste ledtråden finns inte i Andors hem, utan i hans loge (rum 8). Där ligger resterna av ett paket och dess innehåll: en liten numera sönderslagen skulptur föreställande en människa i fosterställning. Hans kollega Josephine Lilia – som han förövrigt delade loge med – kan berätta att paketet leverades strax innan föreställningens början och att han blev mycket upprörd, men inte ville säga vad det var. Skulpturen är givetvis Mörkrets barns sätt att varsko sina tillkommande offer om att de är nära. Kattens lek med råttan (även om många katter skulle ha svårt att försvara sig mot en chronopisk kloakråtta).

EFTERFORSKNINGAR

Med utgångspunkt i de ledtrådar som rollpersonerna hittar hos Andor kan de ge sig ut på Chronopias gator för göra vissa efterforskningar.

HERR ERVALDO RODRIGE

Herr Ervaldo Rodrige (Köpman, se sidan 143 i grundreglerna) bor på Kockumsgatan 17 i ett stort tegelhus. Att göra ett direkt besök hos honom lönar sig inte, han tar inte emot besökare som inte beställt tid. Däremot kan det löna sig att göra vissa efterforskningar om honom. Ett lätt grävande (vilket kan klaras av med de rätta kontakterna) visar att herr Rodrige har ordentliga skulder, samtliga till handelshuset Bjärke. Om man mot förmodan lyckas få kontakt med honom eller boka ett möte kommer han att neka till allt samröre med mordet och förklara att han uteblev från galapremiären på grund av tarmröta. Han är inte heller sen att påpeka att om man önskar kan man konsultera medicus Abaron Litz om hur det förhöll sig med den saken. Sanningen är givetvis att han lånat ut sin loge för att han var skyldig Bjärke alldeles för många tjänster och faktiskt blir ganska förskräckt när han förstår vad som har hänt. Litz har dock för avsikt att styrka Rodriges historia, om han inte betalas ganska så ordentligt.

DE KLYDISKA TERMERNA

Att göra ett besök på badhuset är inte särskilt dumt, även om det kan vara svårt att bli insläppt. Föreståndare Medio har ingen lust att svara på frågor, med tanke på vilka hans kunder är. Nämner rollpersonerna för honom vad det är frågan om kommer han omedelbart att ta kontakt med Fyrhusalliansen, vilka kommer att börja hålla ett öga på rollpersonerna (se Bevakade). Blir rollpersonerna för ihärdiga blir de handgripligen utslängda av Medios synnerligen kompetenta vakter (Hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna) och om inte det räcker tillkallas Arenavakten (se Arresterade). Har rollpersonerna tur kan de dock lyckas få tag i någon vanlig arbetare (städare e. d.) som kan berätta att han sett Andor med bland andra Bjärke och Levander. Rollpersonerna blir en upplysning rikare, den stackars glappkäften kommer inte att överleva natten.

SVART LOTUS

Om rollpersonerna besöker Svart Lotus och börjar fråga efter antingen Andor eller Brask möts de av höjda ögonbryn och huvudskakningar. Frågar de runt tillräckligt länge får de dock napp hos bartendern på Hålet. Han kan berätta att Andor och Brask satt tillsammans och tittade mycket djupt i somabägarna för några kvällar sedan (den berömda kvällen då Andor sa mer än han borde gjort). Om man frågar kommer han också ihåg att Brask såg mycket nöjd ut när han lämnade Hålet ungefär samtidigt som solen gick upp ovan mark. Då låg fortfarande Andor kvar och filosoferade, till synes extremt förvirrad. Han fick hjälpas därifrån. Också här gäller att rollpersonerna blir utslängda av den gode Bairas vakter om de väsnas för mycket eller ställer fel typ av frågor. Frågar de om Fyrhusalliansens medlemmar får de inga svar, utan blir bara uppmärksammade av några av de många öron Baira har i lokalen (se Bevakade). Det kan dock hända att någon utomstående (d. v. s. någon som inte är anställd på Svart Lotus) hör vad de frågar om och berättar att de har setts här både tillsammans med Andor och Baira, dock aldrig på samma gång.

WENDER BRASK

Ett besök hos den gode angivaren Wender Brask kan bli mycket lärorikt. Han bor i en inte överdrivet stor lägenhet på Ynglingagatan 21 i Västra Arenastaden. Tidigare bodde han i Östra Arenastaden men ett antal på varandra följande misslyckade affärer tvingade honom att sälja sin våning. Nu har dock de pengar han fått av Fyrhusalliansen – närmare 10.000 silver (och som finns i en kista i hans arbetsrum) gjort att han känner sig något bättre till mods. Det enda han egentligen har kvar från sin glans dagar är ett livvaktstroll vid namn Tusensköna (Utkastartroll, se grundreglerna sidan 158). Om rollpersonerna pressar honom tillräckligt hårt kommer han att berätta vad som hänt. Om de frågar om hans relation till Andor förklarar han att de är barndomskamrater och att de alltid har hållit ihop i vått och torrt. Oavsett vad som händer kommer Brask att kontakta Ditz och berätta allt i ren förskräckelse (se Bevakade). Har han erkänt för rollpersonerna råkar han dumt nog berätta det för Ditz och mördas i sitt hem bara några timmar senare. Så kan det gå.

FYRHUSALLIANSEN

Att försöka få kontakt med någon av herrarna Bjärke, Levander, Ditz och Doon kommer att visa sig vara så gott som omöjligt. Blir man för påträngande kommer man att förses med skuggor (se Bevakade). Utan att få kontakt med herrarna själva kan man dock få veta att de gjort affärer med Andor. Det är nämligen ingenting som är att klassa som någon större hemlighet.

UNDRE VÄRLDEN

Rollpersonerna kan försöka använda sig av sina eventuella kontakter i Underjorden och undre världen för att ta redo på saker om lönnmördarsällskap som kan ha tagit på sig ett kontrakt på Andor. Med goda kontakter kan de få reda på attt den metod som använts verkar peka på Mörkrets barn, ett lönnmördargäng som ofta sammanknippas med den gode Baira, ägaren till Svart Lotus.

MÖRKRETS BARN

Börjar rollpersonerna gräva onödigt mycket i spåret kring Mörkrets barn kommer de otvivelaktligen att bli uppmärksammade och skuggade av ett par lönnmördare som försöker ta reda på vilka de är för att avgöra huruvida de är eller inte är ett hot mot organisationen. Är de riktigt envisa kommer man att försöka eliminera dem.

Det rollpersonerna kan tänkas få reda på om Mörkrets barn är följande (uppgift 1 är lättast att få reda på, o. s. v.):

1. Mörkrets barn är en lönnmördarorganisation.
2. Många påstår att de jobbar för Baira och hans vänner.
3. De angriper ofta sitt offer på avstånd.
4. De varskor ofta sina offer med att skicka en liten staty föreställande ett barn i fosterställning.
5. De skall hålla till någonstans i Labyrinten.

ARRESTERADE

Om rollpersonerna lyckas göra så mycket väsen av sig att Arenavakten tillkallas kan de med största sannolikhet räkna med att bli arresterade och inlåsta i någon av de många celler man har i kasernen. Där får de sitta i ett par dagar på vatten och bröd för att mjukas upp lite. När de sedermera släpps fortsätter äventyret som vanligt, om de inte frågat för mycket om just Fyrhusalliansen. De försöker i sådana fall förlänga rollpersonernas fängelsevistelse, vilket också lyckas. De får spendera ytterligare en vecka i fängelse.

BEVAKADE

Det är mycket sannolikt att rollpersonerna pådrar sig Fyrhusalliansens uppmärksamhet. Det leder i sådana fall till en kortare tids bevakning (vilket i och för sig rollpersoner med ögon i nacken kan tänkas notera) som följs av ett överfall när de befinner sig på någon av Chronopias mer folktomma gator. De som attackerar rollpersonerna är en grupp bestående av hyrsvärd ur Fyrhusalliansens garde. De är minst dubbelt så

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

många som rollpersonerna och de sistnämnda kan inte göra annat än att låta sig slås ned och lastas in i en täckt vagn (se På liv och död).

PÅ LIV OCH DÖD

När rollpersonerna sedermera vaknar upp gör de det i något som liknar ett omklädningsrum (det rum 7 som ligger längst upp till vänster i Pansarnäven). De är omtöcknade och har en smula ont i huvudet, men de är inte ensamma. I rummet finns ytterligare tre olyckliga själar: Reziban, Terodius (Hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna) och Mervar (Lönnmördare, se sidan 143 i grundreglerna). De har det alla gemensamt att de på ett eller annat sätt skadat Fyrhusalliansen – vilket det inte är säkert att de är medvetna om – och att de råkat ut för i stort sett samma sak som rollpersonerna. De saknar all sin utrustning utom sina kläder och får vänta i drygt en kvart innan dörren låses upp av några tungt bepansrade och till tänderna beväpnade vakter som förklarar situationen för dem. De har alla blivit utvalda att deltaga i kvällens spel där man kämpar man mot man (enligt de regler som gäller i Pansarnäven). Kvällens mästare är Jogari Levander. Rollpersonerna kommer att få utkämpa ett antal dueller, alla till döden. De kommer bl. a. att få kämpa mot Reziban, Terodius och Mervar. Om en kombattant väljer att benåda sin motståndare dödas den sist nämde omedelbart av närvarande vakter. När kvällens dueller väl har börjat återfår rollpersonerna sin utrustning, men står under ständig bevakning när de befinner sig i rum 7 och på vägen från rum 7 till Arenan (6). Det enda säkra sättet för rollpersonerna att överleva är att försöka övermanna vakterna och fly. Stannar de kvar och kämpar tillräckligt länge kommer de till slut att få möta varandra och Jogari Levander, något som oundvikligen kommer att sluta med åtminstone en rollpersons död. Om de ditintills inte gjort några ansatser att försöka fly bör du låta en av vakterna upplysa dem om vilka som kommer att möta varandra i nästa duell, för att ge dem en smula betänketid. Agerar de inte då får de skylla sig själva. Tar de däremot saken i egna händer tidigt under kvällen kan de få hjälp av både Reziban, Terodius och Mervar. Anpassa antalet vakter efter antalet rollpersoner.

PÅ FLYKT

När rollpersonerna flytt från Pansarnäven är de jagat byte. Fyrhusalliansen kommer att göra allt som står i deras makt för att försöka hinna upp och döda rollpersonerna. Denna gång utan några tidsödande krusiduller. För rollpersonernas skull är det bara att hoppas att de har ett bra gömställe eller en stor portion tur.

RÄDDARE I NÖDEN

När det ser som allra mörkast ut för rollpersonerna, kanske redan på väg från Pansarnäven, dyker en vagn upp ur en gränd. Vagnens ena dörr slängs upp och en röst ropar åt rollpersonerna att hoppa in. Om de tvekar låter du Fyrhusalliansens blodtörstiga hundar närma sig. Tar de inte chansen i det läget får de skylla sig själv. Förmodligen kommer de inte att ha skuggan av en chans mot Fyrhusalliansens hämndlystna hejdukar.

Hoppar de in i vagnen möter de en man som presenterar sig som Lykatos och säger sig representera Andors enda sanna vänner (vilket givetvis är huset Terami). Han frågar först ut rollpersonerna om deras misstankar och de undersökningar de företagit, sedan berättar han hur det hela ligger till. Han berättar om Andors förestående konkurs och hur ”de” (han säger aldrig någonting annat) gick in med ett smärre finansiellt stöd mot att han försedde dem med information om Fyrhusalliansens affärer. Olyckligtvis dog Andor, men han dog inte förgäves. Han hade nämligen lyckats samla så mycket information att ”de” snart kan inleda en omfattande aktion som kommer att sluta med Fyrhusalliansens bankrutt. Dessutom planerar man ett tillslag av större skala mot Mörkrets barn. Om rollpersonerna vill deltaga är det ingen omöjlighet (man riskerar ju hellre andras liv), men i sådana fall återkommer han. Om rollpersonerna har några frågor besvarar han dem så gott han kan utan att avslöja allt för mycket. Sedan tar han adjö av rollpersonerna och släpper av dem i något gathörn.

UPPLÖSNING

Ungefär en vecka efter det att rollpersonerna lyckats fly från Pansarnäven (förutsatt att de lyckats hålla sig vid liv så länge) börjar häpnadsväckande rykten att cirkulera i Arenastaden. Fyrhusalliansen har gått ned på knä och av någon outgrundlig anledning får de inget stöd av sina närmast allierade, Belisarius. Ett par veckor senare har i stort sett all Fyrhusalliansens egendom delats upp mellan ett otal större och mindre hus, bland annat Lysander och Degas. Herrar Bjärke, Ditz, Levander och Doon har gått under jorden och det verkar som om rollpersonerna kan pusta ut iallafall för tillfället.

Ungefär samtidigt kontaktas rollpersonerna av Lykatos som erbjuder dem att deltaga i en samlad attack mot Mörkrets barn, men det är givetvis en annan historia…

EPILOG

Återigen har de små använts som pjäser i de storas spel. Rollpersonerna har bara varit obetydliga kuggar i ett oändligt mycket större maskineri, men trots det har deras liv ofta hängt på en vansinnigt tunn tråd. Vad som händer när allt är över är osäkert. De fyra kommer garanterat att minnas rollpersonerna och så även de av Mörkrets barn som eventuellt överlever attacken. Kanske också Baira har lagt dem på minnet och vet vilka han skall anklaga för sina lönnmördares nesliga död. Vem vet, kanske knyter huset Terami rollpersonerna till sig och fortsätter att ge dem uppdrag av olika slag. Självklart bara ytterst farliga – för att inte säga dödliga – sådana som kan ge upphov till en uppsjö av äventyr. I ditt Chronopia är det du som SL som bestämmer.

SLP

WENDER BRASK

Wender Brask är en sorglig figur. Han har inga pengar, hans kläder har börjat slitas ut och har fula lagningar, hans hår är stripigt och fett och han har inte överdrivet många vänner. Den äldsta av dem har han nyligen förrått för det facila priset av 10.000 chronopiska silvermynt.

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

Ålder: 47 år **Svärdshand:** Höger
Viktiga färdigheter: Som Köpman (se sidan 143 i grundreglerna).
Specieli utrustning: Trollet Tusensköna.

FYRHUSALLIANSEN

Tre av de fyra gör en ganska slät figur (Köpmän, se sidan 143 i grundreglerna), medan den fjärde – Jogari Levander – är av en helt annan sort. Han är visserligen precis som de andra girig, målmedveten och utan skrupler, men han har en mördande instinkt och en glöd som de andra saknar och som gjort honom till en av Pansarnävens mästare.

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

Ålder: 41 år **Svärdshand:** Vänster
Viktiga färdigheter: Chronosklinga 17, Sköld 16, Övertala 16 (i övrigt som Sergeant, se Hyrsvärd, sidan 150 i grundreglerna).
Speciell utrustning: En mästersmidd chronosklinga. +1 i skada och + 4 BV.

LYKATOS

En av huset Teramis många hantlangare. Lykatos är stadsalv och som de flesta mycket stolt över det – så stolt att han ibland har svårt att dölja sitt förakt för människorna. Om rollpersonerna börjar arbeta för Terami kommer han att bli deras kontaktman.

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

Ålder: 345 år **Svärdshand:** Dubbelhänt
Viktiga färdigheter: Dolk 19, Två vapen 17 (i övrigt som Alvisk lönnmördare, se sidan 144 i grundreglerna).
Speciell utrustning: Ingen.

MÖRKRETS BARN

Mörkrets barn är en samling (cirka 20) skickliga lönnmördare (se sidan 143 i grundreglerna) som går i Bairas ledband – och givetvis också arbetar åt hans vänner mot skälig betalning. De leds av Ebaro, en före detta sabransk ökenriddare som sadlat om.

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

Ålder: 32 år **Svärdshand:** Höger
Viktiga färdigheter: Kroksabel 16, Sköld 15, Sabrans väg 16 (i övrigt som Sergeant, se sidan 150 i grundreglerna).
Speciell utrustning: Ingen.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Vapen & Rustningar i Chronopia

Jaså, du påstår alltså att du är redo att lära dig allt om Chronopias mer våldsamma sida? Nåväl, för en smärre slant är jag faktiskt redo att avslöja de Chronopiska stridskonsternas mest välbevarade hemligheter. Utöver det tänker jag, men bara för att det är du, ta med dig på en guidad tur genom staden och noggrant beskriva yrken, unika färdigheter, särskilda förmågor och dess svärdskolor. Ja, jag ska till och med ta med dig till Arenan och efter det dig en grundlig lektion i Vapen & Rustningar. Nå, vad tycker du. Skall vi börja?

Äventyrsspel®

ISBN 91-7898-351-7

9577

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB