

ORCHER I TRUDVANG

EN INOFFICIELL SKILDNING AV ORCHER I TRUDVANG



Originaltext: Måns Skanke
Tolkad och sammanställd av: Magnus Seter (text), Patrik
Norrman (illustrationer) och Dan Algstrand (form och layout)

Källor: *The Hobbit*, *Lord of the Rings* (J.R.R. Tolkien), *Monster-*
boken (Äventyrsspel) och *Drakar och Demoner* (RiotMinds).

© 2001 Magnus Seter, Patrik Norrman, Dan Algstrand.
Version 1.0 för *Drakar och Demoner 6* (2001-09-20)

»Orcher i Trudvang» får skrivas ut eller kopieras och användas
för eget bruk. Ingen vidareförsäljning eller annan distribution i
någon form får ske utan upphovsrättsinnehavarnas godkännande.

Utdrag ur »Trudvangs historia – från Stjärnornas barn till Gormarens ankor«, nedtecknad av Måns Skanke (okänt datum)

Det finns många sagor att skrämma barn med. Flera av dessa sagor kan ni finna i Jorges Bestiarium, detta falsarium fyllt med monster och varelser fritt sprungna ur den vansinnige kunskaparens sjuka sinne. Hur den vedervärdiga luntan kunnat bli det främsta verket angående Trudvangs flora och fauna är mig en gåta.

Men det finns monster som inte ens själva Jorge lyckats finna sagor och sägner om. Mina trogna läsare har redan tagit del av mina sensationella rön om Gormarens ankor, som spridits vida kring bland Trudvangs äventyrare. Idag har jag äran att ännu en gång överträffa Jorge, och avslöja mysterierna kring ett mytomspunnet och bestiarskt folk som Jorge och hans handgångna länge hävdade inte existerar: orchererna.

Det har kostat mig mycket möda och jag har med fara för mitt eget liv sökt finna spåren efter dessa monster, som sällan syns vandra i Trudvangs skogar. Men mina källor förtäljer mig att dessa lyckliga dagar är förbi, och att orchererna snart är över oss. För dessa bestars raseri, bevara oss!

Orcherernas ursprung

Det är svårt att med säkerhet säga hur länge orchererna har funnits som folkslag, och vad deras ursprung är. Själva ordet »orch« kommer från det alviska språket, vilket föranleder mig att tro att det var alverna som först träffade på dessa bestar.

Tyvärr är ordet i sig det enda man kan finna om orchererna i de alviska skrifterna och i det alviska samhället. Inga källor förtäljer hur ordet uppstått, och hur länge det funnits i bruk. Det ter sig för mig som om alverna medvetet strukit all kunskap om orchererna från sitt kollektiva minne, och faktum är att jag vid flera tillfällen blivit fientligt bemött av alviska kunskapare när jag ställt frågor om dessa varelser. Detta kan i sig vara en ledtråd som länder trovärdighet åt den äldsta legenden om orcherernas ursprung, den legend jag anser vara nyckeln till orcherernas gåtfulla ursprung.

Enligt Tokes Svarta Bok härstammar orchererna från tiden för Den Långa Stormen, då drakarna stred mot alverna om herraväldet över Trudvang. I denna mörka tid stod många fruktansvärda slag och många alver dog i fångenskap i drakarnas flammande rike. Men legenderna talar även om Baknarat, den svarta draken, den mäktigaste besvärjaren av deras ras, och de magiska experiment han utförde på alviska krigsfångar. I dessa experiment förvred han alvernas innersta väsen, han korrumpade deras själar och släckte deras eviga ljus. De som överlevde föll under hans makt, och kommenderades ut i striderna mot sina forna fränder. Alverna kom att kalla dessa nya varelser orcher, men något annat står inte att finna om orcherernas ursprung.

Deras eget namn för sitt folk är »orog«, vilket troligen är härlett från det ursprungliga alviska ordet »orch«. Lågre stående orcher kallas »agash«, vilket jag dristar översätta till »trä«. Detta visar tydligt hur orchererna delar upp sitt samhälle i de starka (orog) och de svaga (agash).

Orchererna har inget eget samlat språk, endast enstaka egna ord som alla orcher känner till. Oftast talar de varianter av Väströna, utsmyckat med orchiska uttryck av lokal karaktär. Endast med stor möda kan de olika stammarna göra sig förstådda med varandra, vilket torde vara en begränsande faktor som påverkat detta krigiska folks spridning.

Orog-Heim

Orcher bor uteslutande i bergen, i naturliga grottor och hålor eller i gångar och salar de erövrade av dvärgarna. Någonstans i nordvästra Trudvang, ovanför Svartliden i bergen som kallas Jarngand, ligger Orog-Heim, eller Orcherernas Rike. Det är från denna fruktansvärda fästning jag finner det troligt att de först marscherade ut i Trudvangs skogar, men det är ingen som har kunnat berätta exakt var Orog-Heim är beläget. Det är inte ens troligt att alla orcher känner till dess existens, eller var deras ursprung finns.

Orcherernas karaktär

Det är få som sett en orch och levat att berätta hur de ser ut. Jag har själv studerat flera orcher på avstånd och kan med säkerhet säga att de alla är små, krumma varelser, med stor styrka i ben och armar. De är mindre än människorna men något större än dvärgarna. Deras ansikten är bestialiska och deras käftar vanpryds av huggtänder av skiftande storlek. Armarna är långa i jämförelse med resten av kroppen och deras hud är mörk och sträv. Även om benen är korta jämfört med kroppen och armarna besitter orcher en förmåga att uthärda an-

strängning och utmattning under långa tidsrymder. Mindre trupper kan med aldrig avbruten sprängmarsch förflytta sig långa sträckor på ett fåtal dagar, utan större behov av vila.

Orcherernas livslängd är kort, dels på grund av deras krigiska och våldsamma samhälle, men också på grund av andra kroppsliga och själsliga faktorer. Jag misstänker att deras inre brinner med en svart eld som både driver dem framåt och ger dem livslust, men som samtidigt förtär deras liv med en skrämmande hunger. Orcher är vuxna vid femton år, och få blir äldre än trettio.

Till sitt sinne är orcher feiga och misstänksamma kreatur. De litar inte på någon, särskilt inte andra orcher. De vet att alla är ute efter dem, och att deras eget samhälle gynnar de starka på bekostnad av de svaga. Endast starka individer klarar att dominera en grupp orcher och övervinna tvivlet och misstänksamheten. Oftast sker detta genom hot om våld och bestraffningar, och så håller ledarna disciplinen. Detta innebär även att orcher konstant letar efter svagare varelser att ta ut sin frustration på, må det vara agash eller andra varelser de träffar på under sina vandringar.

Även om orcher i stort inte gör någon skillnad på de folk de förtrycker hyser de ett särskilt hat till alver, troll och dvärgar. Hatet till alverna tror jag ytterligare länder bevis till tesen att orchererna från början stammar från detta ädla folk. Trollen och orchererna kämpar ofta om samma byte i Trudvangs skogar, och dvärgarna tillhör fienden under bergen. Bland de få bundsförvanter de har finner man ulvarna och vargarna, och i ett flertal fall har jag själv sett vättar bland orchiska krigstrupper. Dessa monster är dock alltid underställda orchererna.

Det är alltid den starkaste orchen i en grupp som är ledaren. Orchererna dyrkar styrka, och ser det som den enda anledningen till att följa, eller respektera, en ledare. Om det är fråga om grupper som är större än ett femtiotal krigare, är denna ledare oftast inte en orch. Om dessa elaka monster inte har en stark ledare från ett annat folk, finner de inte enighet nog att vara ett hot mot andra folk. Då ägnar de sig mest åt enstaka överfall och röveri. Endast under en stark ledare från ett annat folk, som människor eller jättar, kan de enas och bli en styrka att räkna med. Om man hör talas om arméer av orcher vet man alltid att det finns en annan stark härskare som styr deras onda härjningar.

Orchererna i strid

Orcher anfaller sällan ensamma utan föredrar att anfälla i grupp och förlita sig på numerärt övertag. De är som regel inte skickliga kämpar men det finns alltid någon eller några erfarna krigare bland dem. De är usla strateger, och kämpar enligt principen att anfäll är bästa försvar. Orchererna är grymma mot sina offer och skonar aldrig en fallen kämpe, om inte den besegrade är dömd att leva resten av sitt korta liv som träl i orcherernas läger. När större trupper samlas spelar orchererna på stora trummor och blåser i långa horn före och i samband med striderna, för att skrämma sina fiender och öka moralen i de egna leden.

Deras favoritvapen är kroksablar eller långa dolkar, samt pilbågar eller kortbågar. De har ofta rustningar av djurskinn eller läder och använder gärna små sköldar som skydd i strid. Deras hårda samhälle och kult kring styrka ger orchererna många möjligheter att prova sina stridsfärdigheter i unga år. Därför är alla orcher goda kämpar även utan vapen.

Namntraditioner

Orcher får sina namn vid födseln, och deras gutturala namn avspeglar deras hårda samhälle. Exempel på namn är Azhûr, Aznâkh, Boga, Bolûk, Gagor, Gorgash, Grishbog, Laggash, Maugrat, Müzluk, Radbag, Radlûk, Shagrat, Ughûr och Ugnâkh.

De mäktigare orchererna har ofta tillnamn som avspeglar deras tidigare dåd, såsom Klubbfoot, Enarm, Halvöga, Armstark, Tvåfinger, Alvdärpate eller Dvärgabane.

Yrken

Orcher är oftast krigare eller tjuvar. I deras samhälle existerar i stort sett inga andra yrken, och jag finner det helt otänkbart att det skulle finnas trollkarlar eller lärda män hos detta barbariska folk. Vare sig deras humör, korta livslängd eller våldsamma samhällsstruktur uppmuntrar sådana yrken. Dessutom är deras naturliga förutsättningar en stor begränsning för att utöva olika yrken.

Jag ser det även som högst otroligt att det skulle finnas orchiska präster, men då jag ännu inte lyckats vare sig bekräfta eller dementera sagoerna som orchererna själva förtäljer, väljer jag att avvakta med ett defintivt utlåtande i den saken. ■

Orcher som spelldarpersoner

Grundegenskaper som spelldarperson

Styrka	14
Fysik	14
Smidighet	10
Storlek	10
Intelligens	7
Psyke	7
Spirit	4
Karisma	7

Skadebonus: –

Kroppspoäng: 16

Naturliga vapen

2 nävar FV 8 (Skada 1T4)

Spark FV 8 (Skada 1T8)

Stridskapacitet: Attack 1 FV 10/Parering 1 FV 8.

Orcher föredrar att slåss med kroksablar eller långa dolkar, samt pilbågar eller kortbågar. De har ofta rustningar av djurskinn eller läder och använder ofta små sköldar som skydd i strid. Orcher kan använda alla rustningstyper.

Naturligt skydd: –

Förflyttning: L 10.

Färdigheter och förmågor: Grottorientering FV 5, Gömma sig FV 8, Lyssna FV 5, Smyga FV 8. Orcher som anfaller i numerärt överläge får +1 på sina attacker. Alla orcher har mörkersyn.

Svagheter: Orcher tål inte solljus. En orch som utsätts för solens strålar måste genast slå ett INT-slag. Om detta misslyckas får orchen –5 på alla slag som gäller färdigheter eller grundegenskaper så länge han utsätts för solljuset. Även om han lyckas med slaget får han –2 på alla slag som gäller färdigheter eller grundegenskaper så länge han utsätts för solljus.

Orcher som rollpersoner

Det är fullt möjligt att använda orcher som rollpersoner men det är en svår uppgift spelaren och spelledaren åtar sig. Detta fungerar bäst om alla spelare väljer att spela orcher. Enstaka orcher passar illa i Trudvangs civiliserade samhällen, och en rollperson som väljer detta måste räkna med att vara en utstött ensling som troligtvis jagas och förtrycks vart han än vänder sin kos.

Läs ovanstående text noga och diskutera tillsammans vilken roll orchererna ska ha i den värld ni spelar i. Kom ihåg att det är spelledaren som bestämmer om han vill tillåta orcher eller inte i sin värld. Respektera detta!

Grundegenskaper som rollperson

Styrka	4T6
Fysik	4T6
Smidighet	2T6 + 3
Storlek	2T6 + 3
Intelligens	2T6
Psyke	2T6
Spirit	1T6
Karisma	2T6

Särskilda förmågor: Orcher har +2 på färdigheterna Gömma sig och Smyga, och de har +1 på färdigheterna Grottorientering och Lyssna. Orcher har mörkersyn.

Svagheter: Orcher tål inte solljus. En orch som utsätts för solens strålar måste genast slå ett INT-slag. Om detta misslyckas får orchen –5 på alla slag som gäller färdigheter eller grundegenskaper så länge han utsätts för solljuset. Även om han lyckas med slaget får han –2 på alla slag som gäller färdigheter eller grundegenskaper så länge han utsätts för solljus.

