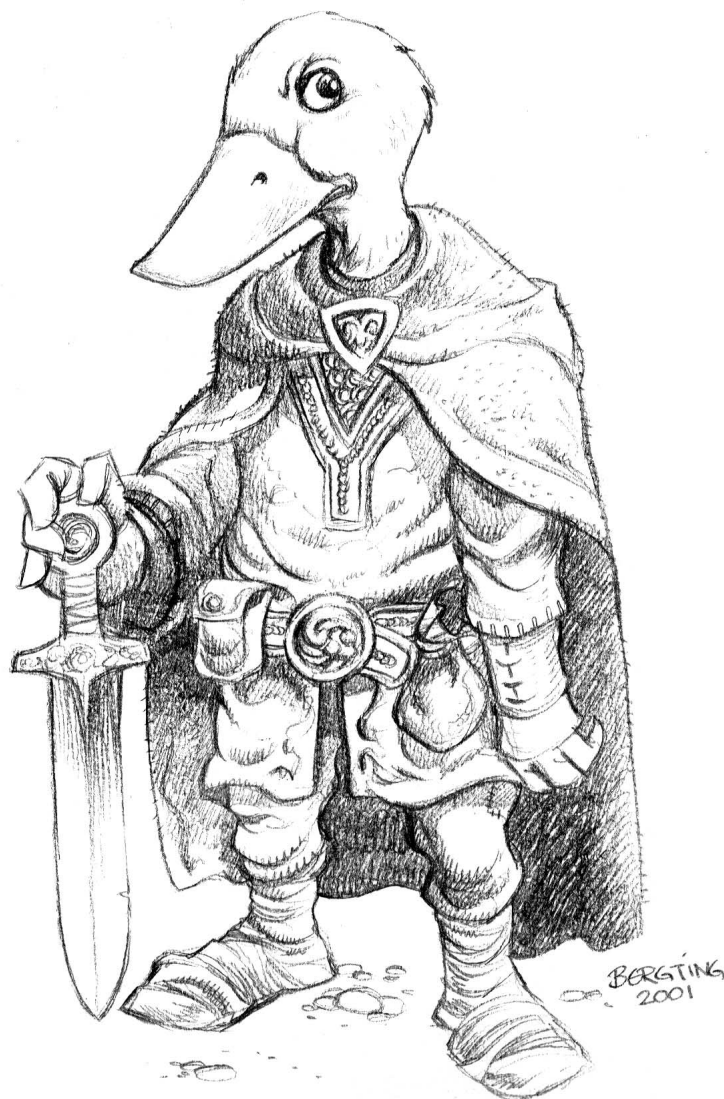


ANKOR I TRUDVANG

EN INOFFICIELL SKILDNING AV ANKOR I TRUDVANG



Originaltexter: Måns Skanke
Tolkad och sammanställd av: Magnus Seter (text), Peter Bergting
(illustrationer) och Dan Algstrand (form, layout och ornitologi)

Källor: *Sinkadus 2*, *Monsterboken* (Äventyrsspel)
och *Drakar och Demoner* (RiotMinds).

© 2001 Magnus Seter, Peter Bergting, Dan Algstrand.
Version 1.2 för Drakar och Demoner 6 (2001-09-20)

»Ankor 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)

Många är myterna som vandra genom Trudvangs dunkla skogar. En av de mest folkbara är den saga som berättas om folket som kallas ankor, ankmän eller sagoankor. En saga, en myt som förtäljes för att roa barn och kanske vuxna framför brasan under kulna vinterkvällar. Man berättar om ett folk som är sprunget från ankorna vi känner så väl, men som står och går som människor, som har armar istället för vingar, och som kan tala människornas tungomål.

Dessa varelsers existens har debatterats hett bland lärda och bland de som reser vida kring i Trudvangs länder. Var bor de? Vad lever de av? Varför finns de? Är deras existens ett hån mot gudarna?

Och självklart den största frågan av alla, finns de överhuvudtaget?

Även om mina kritiker, och av dem finns det fler än stjärnor på himlavalvet, inte kommer att ta mina ord på allvar, kan jag avslöja att jag efter mycket sökande i dolda boksamlingar funnit en skrift som skildrar dolda och förgätna händelser i vår och ankornas historia. Och inte nog med det ... jag har även personligen träffat och talat representanter från detta mystiska och tillbakadragna folk. För första gången kan ni nu få läsa sanningen om Trudvangs ankor så som jag, Måns Skanke, funnit den.

Ankornas ursprung

Ankorna som folkslag har endast existerat i lite över tusen år. Deras ursprung och även förklaringen till deras mystiska existens står att finna i mörk magi och hemliga ritualer, nu säkerligen glömda av Trudvangs trollkarlar. Första gången de nämns sker i en åldrig skildring av den onde och mäktige trollkarlen Karlik Gormaren, en magiker som tros ha levat vid kusten av det vi nu känner som Dai eller Ejland.

Karlik Gormaren var en trollkarl som hade många fiender. För att skydda sig mot dessa och för att få någon som utförde alla hans önsningar tog han tjänare till sitt mörka torn, och tvang dessa att lyda hans minsta nyck. Vilka varelser dessa tjänare var har inte gått att uttyda ur dokumenten jag funnit men jag finner det för troligt att det skulle varit skogstroll, eller möjligen halvlängdsmän.

Tjänarna visade sig dock inte vara så fogliga som Karlik Gormaren hoppats och snart förlorade han tålmodet med dem. Vred slungade han en mörk förbannelse över sina tjänare och åsåg med stort nöje hur dessa förvreds och förvandlades till ankor. Ankor som kunde gå och tala som människor... En ond förbannelse, på min ära.

Alltnog, förvandlingen ledde inte till att Karlik Gormaren fick kontroll över sina tjänare, snarare tvärtom. Rasen han skapat visade sig vara sur och tvär, och ovilliga att underkasta sig någon högre makt. Det enda de fruktade var Gormarens magiska krafter och med dessa tvang han de första ankorna i sin sold.

Vad som sedan hände och hur länge ankorna var i Karlik Gormarens våld vet man inte. Alla skildringar av händelserna kring den tiden är knapphändiga och fragmentariska, och det är först när Karlik Gormaren besegras i en magiduell som de nämns i förbifarten. Trots att deras härskare besegrats bröts inte förbannelsen, och man kan därför dra slutsatsen att Karlik Gormaren överlevde duellen, men att han av någon anledning sedan försvann spårlost från Trudvangs yta.

Detta lämnade ankorna att själva bygga sina liv och de stannade vid tornet där de uppförde en by, i folkmun och legenderna skämtsamt kallad Ankeby. Sakta utvecklades ankorna från att vara en handfull individer till ett eget folkslag. De kan inte räknas till fler än några tusen och då de håller sig gömda för andra folkslag är det synnerligen få som mött någon från ankfolket.

Den främsta anledningen till att de gömmer sig är troligen att de ses som en delikatess av trollen, jättarna och människorna. Jag har själv spekulerat i om de i början sökte kontakt med andra folk, men att de efter en serie olycksamma incidenter bestämde sig för att hellre vända civilisationen ryggen och klara sig själva.

Ankeby

Gormarens torn och ankornas hemby är en väl förborgad hemlighet och inte ens alla ankor vet var dessa platser ligger. Ankor som tillfång-

atas har visat remarkabel motståndskraft mot påtryckningar att avslöja platsen för Ankeby. Detta tros bero dels på kulturell prägling men även på bieffekter av besvärjelserna som en gång skapade ankorna; Karlik Gormare ville helt enkelt inte att hans tjänare avsiktligt eller oavsiktligt skulle avslöja platsen för hans magiska högkvarter.

Detta har gett effekten att ingen anka kan avslöja hur man hittar Ankeby, oavsett om de skulle vilja eller inte. Vid starka påtryckningar i syfte att avslöja ankornas hem stänger helt enkelt en ankas hjärna av sig, och ankan kan själv inte minnas var Ankeby finns.

Detta fenomen verkar också sträcka sig till ankornas möjlighet att leda utomstående till Ankeby. När vi närmade oss området där jag tror att ankornas hem ligger började min guide, en anka vid namn Harm Skarpnäbb, omedvetet leda oss i cirklar och vi var snart ohjälpligt vilse. Endast med hjälp av alven Cuchullans stjärnskådakrafter kunde vi finna tillbaks till bebodda trakter.

Ankornas karaktär

Ankorna är små men besitter obändlig energi. Man skulle lätt kunna kalla dem sturska och sura, och det är sant att alla ankor är koleriska och snabbt brusar upp för minsta förolämpning eller gliring, inbillad eller ej.

Givet sin historia är det inte förvånande att alla ankor är misstänksamma, särskilt mot främlingar men även mot andra ankor. De ägnar mycket tid åt att fundera över vad deras omgivning kan tänkas ha för planer för dem, ett tydligt drag av paranoia enligt min mening.

Det kan vara deras energiska och stressade liv som ger ankorna deras korta livslängd och relativt omogna beteende. De räknas som vuxna vid tio års ålder, och få ankor blir äldre än fyrtio år.

Fjäderdräktens betydelse

För ett otränat öga ser alla ankor i stort sett likadana ut. Man skiljer dem åt på klädseln eller på utmärkande drag som missfärgade fjädrar eller hack i näbben. Kvinnor och män är lika stora och skiljs åt av fjäderdräktens färg. Denna kan även variera inom könen, och det existerar vita eller svarta ankor såväl som ankor färgade med mer spräckliga mönster.

Unga ankor har en så kallad skyddsfärg som är ämnad att fungera som kamouflage och skydd mot rovdjur. Vid tio års ålder ändras denna till den vuxna ankans fjäderdräkt. Värt att notera att det är de manliga ankorna som har den påligaste dräkten, och även visar upp ett tydligt färfångt beteende med hänsyn till utseende, klädsel och fjäderprakt. Manliga ankor klär sig gärna i färggranna jackor, mantlar och överdådiga huvudbonader. De pryder sig även med smycken, ofta guldringar, halsband och förgyllda klädesdetaljer.

Kvinnliga och unga ankor klär sig oftast i mörka jordfärger, till exempel brunt eller grönt, och bär alltid praktiska plagg som passar det dagliga livets alla uppgifter.

Namntraditioner

Ankor har ofta vanliga förnamn och mer fantasifulla tillnamn. En anka väljer inte själv sitt tillnamn, detta tilldelas honom eller henne av de andra ankorna. Dessa tillnamn hämtas ofta från en dräpelig incident i ankans liv, eller beskriver ett utmärkande karaktärsdrag eller ett fysiskt drag. På så sätt kan en ankans namn ändras fler gånger under livet, så tillvida ankan i fråga lever ett händelsefullt liv.

Exempel på typiska tillnamn är Skarpnäbb, Blåöga, Snabbsimmare, Enfot, Rufs fjäder, Vitfjäder, Lerdyke, Storskrävlare, Hopptuss.

Yrken

Ankor är ofta Tjuvar, Jägare eller Underhållare. Om man finner ankor utanför Ankeby är det ofta som cyklare hos en mäktig härskare, som kan de dem det skydd de behöver för att överleva. Tjuvar och Jägare reser antingen i lönnndom och litar på att ingen upptäcker dem, eller bestämmer sig för att slå följe med en grupp äventyrare de litar på och som kan skydda dem mot ödet att serveras som middag.

Ankor är väldigt sällan trollkarlar eller lärda, eftersom deras naturliga förutsättningar försvårar dessa yrken enormt. Deras tålmod och deras liv är helt enkelt för kort för att tillägna sig djupa teoretiska kunskaper. Det talas dock om ankor som är trollkarlar men endast i ankornas egna legender och sagor. Jag har inte lyckats bekräfta att sådana skulle existera. ■

Ankor som spelldarpersoner

Grundegenskaper som spelldarperson

Styrka	7
Fysik	13
Smidighet	13
Storlek	4
Intelligens	11
Psyke	11
Spiritus	4
Karisma	8

Skadebonus: –

Kroppspoäng: 14

Naturliga vapen

2 nävar FV 10 (Skada 1T2)

Spark FV 10 (Skada 1T3)

Stridskapacitet: Attack 1 FV 7/Parering 1 FV 5.

Ankor föredrar att slåss med kortsvärd, kortspjut eller blåsrör med förgiftade pilar. Om de har möjlighet använder de sig gärna av en sköld som komplement till sina vapen.

Naturligt skydd: Fjäderskrud (RV 1)

Förflyttning: L 9, S 18.

Färdigheter och förmågor: Simma FV 20, Fiska FV 10, Gömma sig FV 10, Smyga FV 10, Zoologi FV 10. Klarar sig utan att frysa i kalla temperaturer (ned till –4 grader celsius). Blir inte blöta av vatten (även om deras kläder och annan utrustning självklart blir det).

Svagheter: Ankor är vidskepliga och fruktar magi och magiska krafter. För att de ska våga anfälla en magiker krävs de att de lyckas med ett slag mot sin PSY. Ankor använder helst rustningar som är speciellt anpassade till deras kroppsform. Dessa måste tillverkas på uppdrag, ofta av en annan anka, och står inte att finna i vanliga smedjor.

Ankor som rollpersoner

Ankor kan användas som rollpersoner men det är en svår uppgift spelaren åtar sig om han väljer att spela en representant från detta temperamentsfulla folk. Läs ovanstående texter noga och diskutera sinsemellan vilken roll ankorna spelar i den värld ni spelar i.

Kom ihåg att välja vilken färg din ankas fjäderdräkt ska ha; spräcklig (med olika kombinationer), vit eller svart. Det spelar ingen roll för grundegenskaperna men har en social betydelse i ankornas eget samhälle.

Grundegenskaper som rollperson

Styrka	2T6
Fysik	2T6+6
Smidighet	2T6+6
Storlek	1T4+2
Intelligens	3T6
Psyke	3T6
Spiritus	1T6
Karisma	2T6+1

Särskilda förmågor: Ankor har automatiskt FV 20 i Simma. De har +5 på följande färdigheter: Fiska, Gömma sig, Smyga och Zoologi. Klarar sig utan att frysa i kalla temperaturer (ned till –4 grader celsius). Blir inte blöt av vatten (även om kläder och annan utrustning självklart blir det). Simmar dubbelt så fort som sin förflyttning på land.

Den svarte piraten

I ankornas egna myter framställs de sig gärna som frispråkiga rebeller som står upp mot förtryck i alla dess former. En förgrundsgestalt i ankornas berättelser är *Marko Storfot*, en beryktad flodpirat. Marko leder ett gäng svarta ankor som använder sig av en alldeles speciell taktik vid sina plundringar. Med förgiftade pilar, som de skjuter med sina blåsrör, söver de ner besättningar på de flodbåtar som trafikerar handelsrutterna i Dai och Ejland. Flodpiraterna stjälar sedan skeppens last och försvinner spårlöst i vildmarken. ➤



Ung anka av den
brunspräckliga sorten



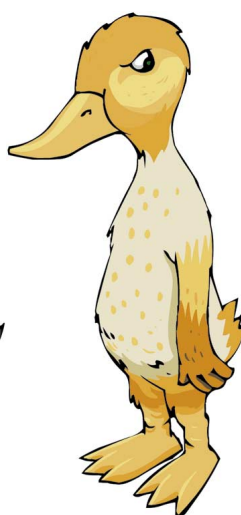
Kvinna av den
brunspräckliga sorten



Man av den
brunspräckliga sorten



Man av den
svarta sorten



Man av den
»vita« sorten

Det mystiska sätt som besättningarna sövs ner på och det faktum att ingen någonsin sett flodpiraterna har gett upphov till olika sagor om hur elaka älvor bestraffar handelsmän som inte respekterar floder-
nas väsen och gudar.

I berättelserna jag hörde berättas sägs att endast svarta ankor invigs i flodpiraternas sällskap. Uppenbarligen existerar en bitter fejd mellan vita och svarta ankor och flera gånger hörde jag talas om vita ankor som råkat illa ut i händerna på Marko Storfot och hans gäng.

Marko Storfot

Krigare/Mästare

Ålder: 28 år

Styrka	12
Fysik	15
Smidighet	15
Storlek	6
Intelligens	14
Psyke	13
Spiritus	4
Karisma	7

Skadebonus: –
Kroppspoäng: 77

Naturliga vapen

2 nävar FV 15 (Skada 1T2)
Spark FV 15 (Skada 1T3)

Andra vapen

Kortsvärd (1T8+2)
Blåsrör (Speciell, se regelboken)

Stridskapacitet: Attack 1 FV 12/Attack 2 10/Parering 1 FV 12/
Parering 2 FV 10.

Naturligt skydd: Fjäderskrud (RV 1)

Förflyttning: L 11, S 22.

Färdigheter: Avväpna FV 2, Dra vapen FV 2, Fiska FV 14, Första hjälpen FV 12, Geografi (Dais och Ejlands floder) FV 13, Gömma sig FV 14, Hasardspel FV 12, Hoppa FV 15, Jaga FV 10, Klättra FV 15, Navigera FV 10, Orientering (Dai och Ejland) FV 10, Simma FV 20, Slagsmål FV 15 Smyga FV 15, Zoologi FV 10. Se även ankors förmågor ovan.

Sagoanka – ett gammalt recept på anka

Ingen skildring av ankornas position och roll i Trudvang är komplett utan receptet på sagoanka, så som den tillagades och serverades hos den ökände rövarkonungen Torkil Långskägg i Vildhjartas djupa skogar.

Ingredienser (20 portioner):

1 sagoanka
40 plommon
3 gula lökar
3 morötter
1/2 fat kalvavkok
5 ägg
1 stop kryddvin
3 stop äpplemust
2 koppar socker
Salt och peppar
Potatis och svart bröd

Tillagning

Gör upp eld i spisen. Se till att det är riktigt varmt. Tag bort vingar och hals. Skölj ur sagoankan och torka väl. Salta och peppra in- och utvändigt. Bind upp så att sagoankan får en högbröstad form och lären ligger tätt utmed kroppen. Bryn ankan väl runt om i smör i en stor panna på elden. Lägg den sedan på galler med ett droppbleck i spisen, ös då och då, total stektid 2 timmar. Håll ankan varm i ett lerkärl.

Under tiden som ankan står i spisen, skala och skär morot och lök i bitar, fräs tillsammans med vingar och hals. Tillsätt kalvavkoket, äggen och kryddvinet. Rör om väl, låt sjuda i en halv timme.

Tvätta plommonen och strimla det yttersta av skalet med ett järn. Koka strimlorna i sockret och ett stop vatten. Skala och skär ut skinnfria plommonbitar. Blanda äpplemusten och plommonbitarna med skalstrimlorna och sockret.

Servering

Lägg upp den varma fågeln på fat, håll såsen, skalstrimlorna och plommonbitarna över köttet. Låt konungen skära upp fågeln vid gillesbordet. Slå lite sås på tallriken eller brödskivan, lägg på köttet och servera med potatis vid sidan om. Doppa brödet i såsen. Drick mjöd eller kryddat vin till.