

# Andrik

**AV VÄRLDENS ALLA VARELSER** är andriken sannolikt den mest säregna. Dessa ättlingar till vanliga ankor har med mörkermakt gjorts till en nidbild av andra kulturvarer, ett faktum som undgått varken övriga släkten eller andrikarna själva. Vem som än skapade andrikar gjorde det mot världens vilja, och uttryckte genom sin svartkonst ett sällsynt förakt för högre lagar, släktesgränser och allmänt god smak. En genomsnittlig andrik är väl medveten om hur andra ser på släktet och bemöter häcklande – verklig eller inbillad – med en hätsk blandning av stursk stolthet, halsstarrig gensträvighet och gråtmild offermentalitet.

**ANDRIKAR UPPTRÄDDE SÅ** vitt känt först i Fristaden väster om Alberetor. Om de anlände med båt eller om de faktiskt skapades i den nära nog laglösa staden är okänt. Klart är i alla fall att de kommit för att stanna och tog plats i stadens trasproletariat. Från Fristaden spreds andrikar längs kusten i både östlig och västlig riktning på jakt efter ett värdigare liv. När Alberetor evakuerades följde andrikar med till Ambria. Majoriteten av Ambrias andrikar lever hela sina liv på resande fot, i form av ensamma familjer som bedriver gårdfarihandel eller flera familjer tillsammans som flodhandlare. De mest omtalade är dock de andrikbukanjärer som med snabba segelroddare gör ambrias vatten osäkra. Hos dessa simfotade härjare frodas idéer om andrikarnas överlägsenhet, då de som senast utvecklade därmed – med piraternas logik – är de mest framstående. De har till och med tagit sig ett nytt namn på sitt släkte; Andrade. Andradepiraterna är inte många men synnerligen aktiva, och fjäderklädda korsarer är ett prioriterat mål för de ambriska galärer som jagar pirater på rikets vattenvägar. Detta har drivit andrikska fribytare mot rikets utkanter. Inte sällan har de tagit sin tillflykt till svårfunna hamnar i ingemanslandet i södra Davokar där tät växtlighet och älvarnas många biflöden ger utmärkta betingelser för piratverksamhet.

## ANDRIKARS SÄRDRAG

Andrikar har särdragen *Diminutiv*, *Labbar* och *Paria*. Många har också särdraget *Provocerande*, vilket införskaffas som andra förmågor.

## ANDRIKARS NAMN

Andrikar har en slapp inställning till egennamn, och ger vanligen varandra öknamn baserat på utseende; Bredlabbar, Enöga, Gråfjäder, Nakenrygg, Ruggen, Svarten, Tuppkam. Hos åtminstone ett par större andrikfamiljer har namnbruken helt övergivits till förmån för ett enklare system med siffror, där lägre tal anger tidigare födsel än högre tal.

## ANDRIKAR SOM ÄVENTYRARE

En andrik som lämnar familjen och sällar sig till äventyrare har sannolikt goda skäl därtill, vanligen tvingande sådana; troligen är familjen död eller andriken utslängd från sin familj efter något grovt brott.

Andrikar med en bakgrund bland handlare är oftast tjuvar, de med piratbakgrund är vanligen krigare. Det finns inga kända fall av andrikar som är mystiker eller ens att de skulle kunna lära sig ritualer. Det finns dock ett rykte som talar om en synsk andrik i Fristaden, en saga som faktiskt givit namn till ett värdshus i staden Kastor, "Ankan och spåkulan".



## Rya regler: Andrikars särdrag

### DIMINUTIV

Andrikar är små, späda och inte sällan eländiga med ruggig fjäderdräkt och flagnande näbbar. Det är kort och gott svårt att se dem som allvarliga hot, inte ens om de har vapen i labbarna. Fiender kommer i första hand att välja andra måltavlor, i alla fall tills andriken visat sig kunna slåss (d v s gjort skada på en fiende). Om andriken är den enda måltavla de kan nå med en attack anfaller de den ändå. *Diminutiv* omintetgörs direkt om andriken använder *Provocerande*.

### LABBAR

Andrikar har illa utvecklade händer, och har därmed svårt att utföra finmotoriska handlingar så som att skapa något med händerna, dyrka ett lås eller liknande. Så snart en utmaning kräver funderfärdighet får andriken en andra chans att misslyckas.

### PROVOCERANDE

Andrikar har en fallenhet för att provocera, dels blott genom sin fjäderklädda uppenbarelse och tillhörande hesa stämma – i mångas ögon rent naturvidrigt bara det – men också genom en delikat talang för att reta och störa andra. För en del andrikar är detta enbart en börda, men många andrikar sätter en märklig stolthet i sin förmåga att skaka om fiender och få dem att tappa fattningen – en situation som andrikar lärt sig utnyttja till sin fördel.

Om fienden redan är i bärsärkarvrrede behöver inget slag slås, andriken lyckas då automatiskt reta fienden till vansinnets gräns. Fiender med förmågan *Ståndaktiv* får slå motståndsslag varje runda för att återfå fattningen. När andriken använder *Provocerande* slutar särdraget *Diminutiv* att gälla.

- Novis **Fri.** Andriken kan med ett lyckat [*Viljestark*←*Listig*] få en fiende att bli orimligt provocerad, vilket gör att andriken får en andra chans att lyckas med alla försvar och motståndslag mot den fienden. Endast en fiende i taget kan bringas ur fattningen på detta sätt. Verkan kvarstår under resten av striden utan ytterligare slag, men om andriken vill provocera en annan fiende krävs ett nytt slag.
- Gesäll **Fri.** Andriken förmåga att reta gallfeber på en fiende ger inte bara andriken en andra chans att lyckas med försvar och motståndslag utan fienden blir också oförsiktig mot anfall; vid ett lyckat [*Viljestark*←*Listig*] får andriken en andra chans att lyckas med anfall mot fienden. Fungerar annars som nivå I, mot en fiende i taget och för resten av striden om inte andriken vill byta måltavla för sitt häckel.
- Mästare **Aktiv.** Andriken är en mästerlig spefågel och kan med en kvackande sång och en skabrös dans bringa en hel grupp av fienden ur balans. Detta kräver ett lyckas slag i *Listig*. Därefter är samtliga fiender högröda av överilad ilska och andriken får en andra chans på försvar, motståndslag och anfall mot samtliga fiender under resten av striden.