

Contents

Drukash	2
Folket	2
Oaserna	3
Handel	3
Ordningstrupper	4
Vorgga	5
Linbanan	5
Folket	6
Ledning	6
Handel	7
Hellonde	8
Folket	8
Skogen	9
Handel	9
Vakter, säkerhet?	10
Kung?	11
Ardraak	12
Underjorden	12
Folket	14
Handel	14
Styrning	15

Drukash

Drukash är ett ökenlandskap med ett fåtal oaser. Den största delen av landet är sanddynor som byggs upp och rivs ner av de obehindrade vindarna som härjar landet. Det finns även en rejäl bergskedja som delar landet på två. Den är nästintill ogenomtränglig; endast två pass binder samman den norra och södra delen av Drukash. Det är kallare på nätterna än Kali Ma-prästens hand runt ditt hjärta (man skulle kunna tro att en ceremoni som utförs ovanför ett lavabad mest skulle vara varm och svettig, men vissa människor har helt enkelt alltid kalla händer) och så hett på dagen att man funderar på om hjärtat kanske skulle behöva komma ut ur kroppen och kylas av lite ändå. Vettig temperatur kan möjligtvis uppnås under en timme på morgonkvisten samt en motsvarande period under kvällen.

På grund av de ständigt omkringflytande sanddynorna, så är det väldigt lätt att rida vilse (nä, du vill *inte* gå till fots). Därför har drukgasherna bankat ner rejäla stolpar en bra bit ner i i berggrunden under sanddynorna. Dessa har helt enkelt varsitt nummer inbränt, och för en rejäl slant kan man köpa kartor i härbärgena som finns vid gränsen. Man kan försöka sig på att följa en av handelsrutterna, men sanden blåser ofta över dem, och då står man där. Man kanske vänder för att gå tillbaka, men då har vinden garanterat varit där med och blåst lite sand över ruten du precis gick på. Man känner sig rätt dum då. Och ganska snart törstig. Och det har kommit sand innanför kalsongerna.

Längs med de tre stora handelsrutterna så hittar man med jämna mellanrum små härbärgen som tar hand om de resande under kvällen och natten. Det finns middag att köpa, men öl och jordnötter är oftast gratis; det är lättare att lura av folk både varor och byxor då. Och toaletterna kräver kreditkort, ingen orkar gå omkring med så mycket mynt i fickorna som krävs till dessa dörrar som finansierar den fria ölen.

Folket

Folket i Drukash är nomader som är uppdelade i ett antal olika klaner. De bor i små hus på medar som de drar omkring med efter kameler och hästar. Det finns även mer permanenta små städer (mestadels knutpunkter för handel på kontinenten) vid några av de större oaserna. Husen är välisolerade för att behålla lite av värmen på nätterna, och för att stå emot den värsta värmen som slår mot dem under dagen. Husen blir därmed även ganska duktigt

ljudisolerade, så allsköns ofog kan gå oupptäckt om de inte har nattvakter utanför.

Norra Drukash befolkas av kamel-klanerna, medan den södra delen är bebodd av klaner till häst. Det har sedan många hundra år tillbaka pågått en fejd mellan de norra och södra klanerna i Drukash; ingen kommer längre ihåg detaljerna i dispyten, men det började sannolikt med något i stil med ‘Om din kamel bajsar på min tomt *en gång till...*’

Drukasherna är rätt stolta och det är lätt att förolämpa dem. Det är inte en fråga *om* man kommer att förolämpa dem när man är på besök, det är en fråga *om när* man gör det. Är man då inte på en av handelsrutterna och en styrka av Druknaz är på plats, så är det bäst att plocka fram svärdet och peta det långt upp i näsan på den förolämpade - innan denne kittlar hjärnan på dig med sin kroksabel.

För kroksabel är det klart (före)dragna vapnet för den ökenlevande stereotypen, och så även i Drukash. En del har även små pilbågar med kort räckvidd. Och om du är i den norra delen så spottar kamelerna dig dessutom i ögat.

Maten består till stor del av skorpioner, ormar, spindlar och kanske en gam som cirklat lite väl nära Farfar Å'khe, som bara luktar död, rullstolen dragen i ett långt rep efter karavanen.

Oaserna

Oaserna i Drukash är egentligen mest en stor turistscam som ser bra ut på vykort. Sedan århundraden tillbaka har urinvånarna insett att en liten brunn som spontant torkade ut när den behövdes som bäst var en ganska jobbig variabel när man spenderade hela sitt liv i öknen.

Lösningen blev att bygga en rejäl pipeline från de höga bergen som delar landet i två, och koppla in den till de stora sjöar som har bildats där. Det var minsann både jobbigt och dyrt, och aldrig att dessa droppar skulle gå åt utan att betalas för, så allt som levde av vattnet och inte hade någon ekonomi att tala om skövlades innan kranen öppnades för första gången. Allt grönt gick åt, och ersattes istället av väldigt tåliga växter i plast. Det står i vitt i det finstilla hos samtliga resebyråer, så det lönar sig inte att klaga.

Handel

De tre stora handelsrutterna sammanstrålar i Drukash, och endast i Drukash. Handelspunkten ligger vid den allra största oasen, Khay'traam. Folk från

hela kontinenten samlas här för affärer av alla de slag. Vad man än kan vilja ha, så hittar man det med garanti här. Men du får betala för det. Genom näsan.

Khay'traam styrs med järnhand av borgmästare Valle Rhousse, en fet, orakad sälle med ett visst ohälsosamt intresse för vin, fet mat och flimsigt klädda haremdamer.

Rhousse är delägare i de flesta större handelsällskap som har en permanent närvaro i Khay'traam, och är legendariskt grinig när hans lagerlokaler blir tömda av tjuvande äventyrare. Hans många kontakter nästintill garanterar att en viss typ av hans kollegor kommer att uppsöka dig med ett par nya, formgjutna skor i betong (senaste modet!) och en inbjudan till närmaste badhus.

Det sagt, så finns det stora möjligheter att bli rik på ett lukrativt kontrakt. Åtminstone om man inte har några större skrupler, och är beredd på att många klienter kan bli lite smått purkna när huvudet på kamelen de köpte trillar av efter några kilometer.

Mr Rhousse investerar i allting som ger vinst. Behövs det en stor bergsborr, två bitar socker, en legobyggsats och två burkar raklödder till en rejäl kupp av episka proportioner? Mr Rhousse har kontakter överallt och innan du har hunnit göra två piruetter så står dina önskemål framför dig. Ingen restnoterar en förfrågan från Valle himself. Som avtalat sätter du in hans del av vinsten; det finns trevligare öden än ett gigantiskt ekorrhjul vid utedassen i Vorgga.

Ordningstrupper

För att kunna hålla någon slags ordning på det hela, så finns det en mycket vältränad styrka av ordningstrupper, Druknaz, som snabbt styr upp eventuella dispyter. 'Ey, jag hade 10 fingrar!' är en fras som ofta yttras av de som blir utkastade från handelspunkterna¹.

Druknaz håller även rätt duglig koll längs med de tre handelsrutterna, åtminstone fram till gränserna till övriga kungadömen. Tre-fyra meter utanför gränserna kommer de troligtvis mest peka finger och skratta åt dig medan du blir våldtagen i öronen av vorggannerna.

Trupperna har fri tillgång till vällagad mat, haremdamer och har dessutom VIP-pass till poolen, så det är mycket svårt att muta dem.

¹Varpå de tömmer en hink med fingrar över dig; det är upp till dig att identifiera dina egna - du *har* väl en kopia av dina fingeravtryck?

Vorgga

Vorgga är ett intensivt ställe där man verkligen får vara på sin vakt - i princip allting vill döda dig, i miljöer som går från stinkande djungler och träsk i norr till karga berg med isigt underlag och höga fall i söder. Där emellan hittar vi ett relativt flackt, dött område (som försöker koka dig levande med svårupptäckta ler-gejsrar), och även världens längsta linbana!

Det finns inga passager i bergen, och bergskedjan är närapå obestigbar. Vill man ta sig in i landet söderifrån så är det hissarna uppför berget som gäller. Från öster och väster så får man svära sig igenom djungeln. Iglar, flugor och ormar är illa nog, men de muterade livsformerna är sju resor värre - det finns gott om naturliga droger i djungeln som får de mest timida livsformer att förlusta sig på allt från sin egen mormor till sovande jättar. Mutationerna är många.

Linbanan

Den är uppspänd från en av de högre bergstopparna, och går hela vägen till kusten. Den används till likväl kommersiella syften såsom fritidsaktiviteter².

Linbanan består av ett 20-tal vajrar. På vissa åker man ner, och på andra så dras de stora transportspännerna och persontransporterna upp igen. Det arbetet utförs med hjälp av stora ekorrhjul som bemannas av fångar som verkligen har lyckats att irritera lagen; det är riktigt kallt uppe på höjderna, pälskalsonger är hårdvaluta bland fångarna, och utsikten hade visserligen varit fenomenal om de inte hade byggt höga utedass med obefintlig ljudisolering framför arbetshjulen. Till råga på allt så säljer restaurangerna på toppen enbart bönor, lök och ärtsoppa.

Vajerpirater tar sig både upp och ner med cyklar som är fastspända på vajern, och kan koppla loss fram- och bakdäcket separat, vilket tillåter dem att både mötas på linbanan samt att vända och cykla åt andra hållet. För att stjäla stora godslaster så har de alltid fallskärmar med sig som de spänner fast i varorna och skickar ner till sina kumpaner på marken. Att vara pirat är ett livsval - många som börjar som pirater sätter aldrig sina fötter på marken igen (ramlar de så landar de av okänd anledning alltid med huvudet först), och en del har till och med blivit födda uppe bland vajrarna. En hängmatteliknande historia hängs upp mellan ett antal vajrar för de nattliga aktiviteterna.

²Ja, de sjuka vorggannerna krigar dessutom i linbanan, springer på vajrarna och knuffar ner folk, vilket får till konsekvens att man när som kan få en arg vorggann i huvudet, vart man än är i landet.

Det finns ett antal stationer på vägen; stora torn med hissar som tar resenärerna från och till linbanan om man råkar befinna sig någonstans mitt i kungadömet.

Folket

Vorggannerna är ett barbariskt släkte; de våldför sig som regel på allt och alla, och har ytterst liten respekt för andras egendom, känslor och personliga sfärer. De säljer gärna droger till övriga folkslag som får betala genom näsan för produkterna, och vorggannerna blir ytterst aggressiva om pengarna skulle utebli. De håller sig dock mestadels borta från drogerna själva, då man inte överlever speciellt länge alls om man utan minsta tanke försöker ta sig fram med kullerbyttor och volter genom djungeln eller nära kanten på ett stup uppe i bergen.

En vorggann klär sig allra helst i nitat läder, då det kanske åtminstone ibland hindrar en och annan kanylvass tand att hitta igenom huden. De bergslevande vorggannerna trär ofta på sig en och annan get för att klara kylan, medan man i djunglerna ofta kompromissar mellan värme och skydd med ett par nitade läderkalsonger, stövlar och handskar över nakenheten.

Ledning

Det finns en kung som lurkar i sitt slott i skuggan av bergskedjan, men då vorggannerna mest liknar femåringar i trotsåldern (klädda i läder och nitar), så har han inte mycket att säga till om. All handel sker i princip på de svarta marknaderna, så det blir inte mycket skatteinkomster heller.

Den verkliga makten ligger hos drogbaronerna Maunngund och Irrkel, två bröder som har kommit att dominera marknaden genom att vara extra otrevliga och sviniga. De har varsitt kontor i produktionshyddebyn respektive uppe på toppen av bergskedjan, för att hålla hårt i knutpunkterna för produktion och distribution.

De har sina smutsiga små fingrar (upp till armbågarna) i övriga svarta marknader också. Speciellt "bemanningsföretagen", men även en viss zooverksamhet där de tillhandahåller brutala, farliga och giftiga djur. Det finns många som vill ha en djup grop med t ex sabeltandade pungråttor, t ex storvisirer, motorcykelgång och skatteverket, där de kan slänga ner olyckligt folk som inte har uppfyllt sina åtaganden emot dem.

Handel

Den största exportvaran från Vorgga är utan tvivel drogerna som kommer från djungeln. Några få gram av de mer exotiska substanserna kan bytas mot det mesta, speciellt när offret i transaktionen har varit utan effekterna ett tag - man kan komma långt med ett brett sortiment av små påsar.

Råvarorna till drogerna samlas in av arbetsgäng som kammar igenom djungeln. Arbetet utförs av lågavlönat patrask, men överses av män och kvinnor med betydligt tjockare plånböcker, då åtminstone en del av det insamlade behöver komma fram till hyddorna i utkanten av djungeln där de slutgiltiga produkterna färdigställs. Den lilla samlingen av hyddor samt vägen dit är väl bevakad, och en mindre armé rekommenderas för att orättmätigt tillskansa sig rikedomarna. Lycka till att övertyga armén om att du skall ha 98% av vinsten när tillskansandet väl är utfört...

En viss import av arbetskraft förekommer, och det finns smärre pengar att tjäna på slavhandel. Mycket av arbetskraften till vajerhjulen och droginsamlandet kommer från andra kungariken som säljer sina brottslingar för lite extra pengar till kaffekassan. Det finns många överförfriskade pubhävare som somnat i en gränd och vaknat upp med punkulorna i små, kalla bojor i ett långt led av bakfulla medsupare.

Hellonde

Hellonde har en lång kustlinje och är i övrigt rätt platt. Ungefär i urtidens begynnelse var det täckt av skog så långt ögat kunde nå³.

I skogarna bodde det någon form av primitiva tomtar (de utan spetsig luva) som åt kottar och bark och under övrig tid gömde sig för den väl tilltagna stammen av vargar som i ett steg högre upp längs med näringskedjan indirekt också levde på kottar.

Efter några tusen år så kom nytt folk från norr; några stackars simtävlande sällar som hade svängt fel vid ett isberg och därefter kommit hopplöst vilse. Huttrande och hungriga vadade de iland längs med stränderna, svor över sanden som de fick innanför kalsongerna, och började därefter hugga ner träden längs med skogsbrynen för att få något att värma sig med⁴. Och eftersom de snabbt blev kalla igen, så fortsatte de att hugga ner skogarna.

Vargarna lärde sig snart att yxor gör rätt ordentligt ont, och det blev en hel del plan, rätt trist mark kvar där skogarna hade stått. Eftersom vargarna sprang rätt mycket fortare än människorna (simtävlande är inte nödvändigtvis snabba sprinters), och att det är rätt otrevligt att kräkas upp hårbollar efter vargstuvningen varje kväll, så började man inom kort att fundera på alternativa livsstilar som kunde sätta maten på bordet utan så mycket jobb. Och vipps så fann sig Hellonde vara befolkat av norrländska bonnläppar. En del av folket hade inte lämnat stränderna, utan kastade ihop ett par primitiva byar av små, fula hyddor och tog upp fiske istället.

Folket

Det var relativt få personer som hade simmat efter den dåliga navigatören, varpå en viss inavel blev ett faktum. Detta, i kombination med ett misslyckat försök att replikera en känd scen från Rödluvan (ja, det var rätt litterata vargar) ledde till vissa varulsvliknande tendenser hos befolkningen. Vargen hade tagit fel på stuga, och istället för Rödluvan troppar hela MMA-tjejlandslaget in i stugan och våldtar vargen hårt. Många generationer sen incidenten har blandat upp blodet lite, men vissa gamla släkter är fortfarande tämligen ludna med lite extra spetsiga tänder och en förkärlek för att få sina köttbitar extra rare när de går på restaurang.

³Och hur långt ser man egentligen när man står mitt i en tät skog? Duktigt, författaren!

⁴Ja, självklart hade de med sig små yxor och vattentäta tändstickor, det har alla marathonsimmande stammar.

Intelligensen kanske aldrig nådda himmelska höjder bland folket (man får vara rätt bra dum för att simma så långt att man stöter på isberg, och dessutom simmar vilse), något som kanske förklarar att traktorpulling har blivit en nationalsport i landet. De producerar stora mängder grödor och slaktar tämligen mycket kreatur (varg har dock blivit en delikatess som enbart inmundigas vid speciella tillfällen), så bonnläpparna har därmed blivit ett intressant (och lätt) byte för de affärsmän som vallfärdar till Hellonde med långa karavaner för att föda upp stora delar av de andra kungadömena.

Bonnläpparna bråkar naturligtvis en hel del emellan sig, men de gör gärna dig som utböling till gemensam fiende. På de stora gårdarna ligger man då rätt illa till då det ofta är mycket folk som bor där, men många av de små bonnläpparna bor rätt långt ifrån varandra. . .

Folket ute vid stränderna bor på hyddor som är byggda på stolpar, så att de slipper vakna upp mitt i en våg med giftiga maneter och en haj som bitit sig fast i mellangården. De dyker efter sjögräs med en viss narkotisk effekt som de torkar, rullar till små joints och säljer till överpris när handelskaravanerna rullar förbi.

Skogen

Det finns fortfarande en del urskog kvar i Hellonde, och de som vandrar in där kommer sällan tillbaka. Det ryktas att de ättlingar till den första generationen av Rödluvan-incidenten som snabbt tog till skogs fortfarande lever kvar där, och oftare än inte tar partners bland de vargar som lever kvar där. De små, knähöga tomtarna har dessutom muterat fram rabies sen födseln och bits något så alldeles in i vassen. Starkt rekommenderat är att hålla sig ute ur skogarna som är kvar, men naturligtvis så skulle det ju kunna finnas lite gamla värdefulla stenar och annat skit att sno åt sig. Glöm bara inte att detta inte är några mesiga varulvar som inte tål varken vitlök eller silver, och bara river dig i småstycken vid fullmåne. Dessa monster har klor 365/24/7 och använder förmodligen vitlöken som krydda när de börjar äta dig, med bestick i silver. Som sig bör har skogen av outgrundlig anledning blivit mörkare, kallare, slemmigare och allmänt mer jävulsk bara för att det råkar bo någon högre upp än dig i näringskedjan i den. Go figure.

Handel

Förutom grödor, fisk och kött så exporteras även en hel del traktorer och andra jordbruksmaskiner, under namnet Jondär. Jon Mekare var en pionjär

inom traktorbyggandet, men det var ju en hel del misstag att lära sig av i början, och när halva kontinenten som hade köpt hans första kreationer kom till grannskapet med diverse vassa tillhyggen och undrade vem de skulle sticka dem i, så blev svaret ofta "Jon, där!" när hans grannar pekade ut verkstaden. Med tiden så har familjen Mekare lyckats bättre, och vill man ha något mekaniskt eller motordrivet så finns det ingen finare verkstad. Faktum är att de tillverkar närapå alla motordrivna fordon som rör sig runtomkring kontinenten. Priserna är naturligtvis satta därefter också.

På senare år har Jondär-koncernen även försökt sig på att tillverka de första pansarvagnarna. Framgången är dock ytterst begränsad då de är ångdrivna, med ganska små och dåligt tätade tankar. Det brukar inte dröja länge innan fienden inser att folket inuti pansarvagnarna måste gå ut och fylla på vatten var femte minut. Om du nödvändigtvis skall kriga i en - gör det vid en stor sjö!

Eftersom det finns en hel del fin kust att lägga till på, så fraktas mycket via havet. En ganska schysst försäkring kan dock vara på sin plats, då både pirater och havslevande odjur ofta sätter käppar i hjulen för affärsmännen. Eller kroppar i pumpen för att vara mer exakt, då många ång- och skoveldrivna skepp suger upp enorma mängder vatten och lite då och då kan få med sig både ett mindre havsodjur och en liten piratdinge eller två.

Vakter, säkerhet?

Nja, den nordvästra handelsrutten går visserligen från havet och fortsätter söderöver, men det var rätt lerigt, sumpigt och överlagt smutsigt när de skulle bygga den, varpå det mest blev ett skabbigt fuskbygge. Inga vakter vill spendera någon större tid på den och de små härbärgena som man i vanliga fall hittar med jämna mellanrum längs med handelsrutterna har mestadels sjunkit ner i någon åker och luktar mest av gödsel och otvättad bonnläpp.

Många karavaner har därför med sig både egna vakter och tältvagnar, men det kommer ju förmodligen inte att hjälpa eventuella äventyrare som inte själva orkar arbeta och betala skatt. För att det skall bli lättare att komma loss igen när man oundvikligen kört fast i skiten (ja, bokstavligt talat!) så är samtliga vagnar utrustade med fyrdjursdrift.

Kung?

Eeh, ja... Vi har ett kungadöme av illaluktande, illitterata bonnläppar; sedan urminnes tider har kungen valts genom tvekamp - två stora, håriga lunsar går in i en riktigt stor bur, publiken kastar till dem diverse tillhyggen som grepar, ångdrivna motorsågar och kohornshjälmor med extra hårt filade spetsar (och det är precis ögonavstånd mellan spetsarna!) och skriker, dricker öl och äter popcorn tills en av lunsarna kommer ut ur buren igen.

Hittills har Hellonde därför inte haft en enda kung med samtliga lemmar kvar, och av någon outgrundlig anledning är de därför ofta något griniga. Bli man tagen när man stjälar Kungens Morötter och Lerdruvor (nä, drick inte vin i Hellonde...) så finns det som regel ett flertal gropar att bli nedkastad i. För närvarande är publikfavoriten nässeltestiklade pungekorrar, sabeltandade och med rabies.

I övrigt ägnar sig kungen mestadels åt att stå och påta ute på ett gödselstinkande fält för att fylla förråden med trista grönsaker när det blir kallt och ännu tristare ute. Om det finns ambitioner att ta sig upp i världen genom att slicka kungastjärt - välj en annan, du står redan högre upp på sociala stegen än den här kungen. Faktum är att kungen har grävt sig en social grop under marknivå, fyllt den med gödsel, och satt sig i den. Möjligtvis luktar gödslet numera ännu sämre.

Ardraak

Tänk dig en stor insjö, fylld med iglar, asätande ålar, trefenad stinklax och giftig, aggressiv mördarabborre. Det är dessutom rätt mycket sumpmark här och där, varav man får mygg som kan dricka upp en hel gråsparv i ett enda sug. Så man slipper irriterande fågelkvitter på morgonen i alla fall. Dock mest på grund av att man inte vaknar upp igen om man lägger sig och sover... i sumpmarken... Nä, det finns det ingen som gör faktiskt, och absolut inte ardraakerna.

Ur-ardraakerna var ett mycket arrogant folk som helt saknade all form av respekt för sina medmänniskor - riktigt otrevligt pack, eftersom en hel armé av samarbetande druggasher, margtaner och vorgganner samlade ihop varenda gammal tant, pojkspoling och illbatting från byarna i den tunna skog som utgör den västra gränsen till den stinkande sjön och drev dem ner i sumpmarkerna där bortom. Troligtvis har det hela börjat med att de lata ur-ardraakerna inte kunde bekymra sig med att sköta sin sophantering på ett ansvarsfullt sätt, utan helt enkelt ansåg att resten av världen var deras rännsten och "gick ut med soporna" med katapult utanför rikets gränser. När en stor del av kosten består av skunkrövad sumpbäver⁵ blir man ganska snabbt ombedd av sina grannar att gå och bli flugföda.

Efter några desperata timmar i sumpmarkerna märkte de snart att vattnet om möjligt var ännu hemskare än de flugmoln som drev omkring likt vampyrer på all-inclusive-charter i små grekiska bergsbyar. Återstod gjorde då endast att gräva ner sig i hopp om att jorden inte var infesterad av mördarmaskar (med mindre mördarmaskar i munnen) från Helvetet. Det var den nu inte, och med en rejäl mängd orättmätigt tillskansad tur lyckades de dessutom hitta en öppning i berget därunder som ledde till ett enormt grottsystem. Och således bosatte sig ardraakerna i världens källare, och fann att det var gott.

Underjorden

Grottorna visade sig vara mycket bekväma; diverse bäckar, floder och fall av lava håller både kyla, fukt och mögel borta. Diverse hål i grottaket filtrerar ner rent och fint vatten från sjön ovanför i lite lagom takt, med ett smärre ekosystem av vilt från små amöbor och insekter till större bytesdjur som de

⁵Låt dig inte luras av namnet, kindfiléerna och öronsniubbarna är ypperligt delikata! Men de är ju dock inte stora, och resten av kadavret luktar snabbt ännu värre än de levande exemplaren...

slamätande klantosaurusarna som bott nere i grottorna sedan urminnes tider. Eftersom de lite då och då snubblar och ramlar ner i lavan så behöver man inte ens bry sig om att varken jaga eller tillaga dem.

I vissa stora salar där lera från sjöbotten ackumuleras växer det både buskar och träd, vilket kom till stor nytta när det skulle flätas hängmattor att slappa i. Dock har ardraakerna blivit ett flitigare folk, förmodligen då vädret tidigare presenterade nederbörd i nivå med Borås och således kvävde all form av motivation att vara ute och få någonting gjort.

Självklart kräver rollspelande en viss möjlighet att kunna gå vilse i grottor, med skatter, och monster. Och naturligtvis återfinns denna möjlighet i Ardraak. Man kan hitta små utforskade tunnlar i princip överallt, men även om många säljer kartor, så ser de alltid till att få betalt i förskott i riktig valuta, och aldrig i del av eventuellt funnen skatt vid krysset på såld karta.

Ardraak är uppbyggt⁶ av ett antal nivåer:

- 1) I toppskiktet av Ardraak, nära sjöbotten, återfinns de stora, utsprängda grottorna med enorma köp- och handelscentrum (och tullstationen, med tillhörande griniga väktare).
- 2) Under handelscentrumen hittar vi en nivå med lyxgrottor för de utländska pamparna som är i Ardraak för att sluta stora avtal och bli lurade av de ardraakiska affärsmäklarna.
- 3) Om man tar sig längre ner hittar vi nöjesdistrikt och nattklubbar som utan något solljus naturligtvis är öppna dygnet runt.
- 4) Här finner vi bostadsgrottorna för de betydligt fattigare, arbetande sällarna som utför det fysiska arbetet i Ardraak.
- 5) Längst ner finns enorma maskinrum som sköter de många hissarna samt ventilationssystemet.

Ett stort antal lavaflöden i form av fall, floder och skapade dammar används både för att frakta omkring folk och produkter, samt för att skapa rikliga mängder av ånga till den maskinpark som driver hela Ardraak. Ångan transporteras i rör som är dragna i princip överallt, och används från att värma upp badvatten, till matlagning och ångbränneskadefetisher. Det finns även planer på stora pipelines som transporterar ånga under högt tryck till övriga kungadömen, men än har inga entreprenörer stigit fram och slutfört dessa.

⁶Tekniskt sett nerbyggt; Ardraaks huvudsakliga expansionsriktning har alltid varit neråt, eftersom det är lättare för lata, utländska digniteter att åka hiss än att behöva gå långa avstånd.

Frakt och resor utförs med olika former av pråmar, som kopplas till block och taljor som hänger från taken när de skall flyttas mellan nivåer. Kostnaden för persontransporter är ytterst ringa, eftersom affärsmännen gärna ser att kunderna lätt kan ta sig till deras affärer, men produkttransporter kostar däremot skjortan⁷.

Folket

Ardraakerna är uppdelade i två samhällsklasser: den lägre stående arbetarskaran och den högre tjänstemannaklassen.

Arbetarna utför allt fysiskt arbete i Ardraak. Man kör pråmar, spränger för att utöka grottsystemet, lagar mat och passar upp tjänstemannaklassen med kaffe och kakor på deras möten.

Tjänstemannaklassen glassar omkring i sina luftkylda kontorsgrottor och driver banker, hotell och handelscenter för de utländska höjdarna som kommer till Ardraak för att göra affärer med andra pampar på neutral mark. De ser alltid ner på lägre stående klasser av arbetare och besökare, men kommer alltid undan med det då de betalar lönerna för den elaka säkerhetsstyrka som ser till att åtminstone de upplysta, centrala delarna av Ardraak är dugligt trygga.

Säkerhetsstyrkan är ett elitförband som tar sig fram på snabba och smidiga bergsgetter som tränas i bergen i Vorgga. De tar sig fram snabbare än de hissar och pråmar som övrigt folk använder, och kommunicerar med ett speciellt visselsystem som snabbt sprider informationen till nästa team genom grottorna.

Handel

Eftersom stora produkter kostar mycket att frakta runt i grottsystemet (och dessutom är tämligen bökigt att få ner och upp ur grottorna), så har Ardraak blivit ett centrum för handel av immateriella tjänster istället. Gräddan från kungarikena samlas här för att köpa och sälja kontrakt, fastigheter, lönnmord och valutor.

⁷Om denna råkar vara gjord av extremt fint sidentyg med tråd av guld och knappar av finaste elfenben (vilket är mycket dyrbart, eftersom elferna blir extremt griniga när man försöker ta deras kindben för att göra knappar av). Ägare av svettiga, smutsiga särkar hade kunnat dra något gammalt över sig, förutom att det nu redan är fallet.

Här hanteras de flesta planer för de handelskonvojer som sedan sker mellan övriga länder där de fysiska produkterna säljs. Dessa scheman och planer säljs sedan självklart även vidare till den mörka delen av samhället som har andra planer för produkterna i fråga, och som i yttersta välmägen vill hjälpa dragdjuren med lasten efter halva färden.

Banker har blivit en stor verksamhet i Ardraak, till stor del för att det är billigt med fysisk säkerhet när man håller till i ett stort berg, men även för att det är väldigt jobbigt för en bankrånare att ta sig ut från Ardraaks fåtal utgångar med både pengar och livet i behåll. En stor del av världens tillgångar fraktas till och från valven som är insprängda i berget. Då valutatransporterna behöver vara extremt säkra för att bankerna skall vara tillförlitliga sker dessa med magisk teleportering, naturligtvis över frekvenser krypterade med kontoägarens DNA (via urinprov) samt en liten lapp med lösenord. Varje transaktion kostar dock en liten procent, men kan utföras närhelst kontoägaren känner för det.

Större delen av världen anförtror sina tillgångar till bankerna i Ardraak, då det annars är mycket vanligt med brutala rån av stora gäng som trots allt respekterar dina önsknings i form av "du kan ta mina pengar från mina kalla, döda händer!". Det är ytterst rekommenderat att öppna ett bankkonto när pengarna börjar rulla in.

Styrning

Ardraak styrs officiellt av ett råd som består av de mest framgångsrika bankdirektörerna samt en handfull av inflytelserika affärsmän med breda kontaktnät i övriga kungadömen.

Inofficiellt styr och ställer Valle Rhousse lillebror, Havse Säähl, allting som händer från grottnivå 3 (nattklubbarna) och under. Det råder en fin balans mellan det officiella rådet och de underjordiska ditot då det skulle bli väldigt otrevligt och riskabelt för samtliga med en rejäl strid i grottsystemen.

Havse driver de underjordiska lava-spelen, ett race i de snabbare lavaströmmarna som ofta slutar med bråd död för många av deltagarna. Vinnaren går därifrån med en stor pung pengar, och vadslagningen runt spelen omsätter galaktiska summor då många av de rika pamparna kommer ner för att flytta runt ännu mer pengar.