

MATT DINNIMAN

CARL'S DOOMSDAY SCENARIO

DUNGEON CRAWLER CARL BOK TVÅ

Översättning: Manne Svensson

Bokförlaget Forum

1



VÄLKOMMEN TILL TREDJE VÅNINGEN, CRAWLER.

FÖREGÅENDE NIVÅ KOLLAPSAR OM 3 TIMMAR OCH 35 MINUTER.

VI TELEPORTERADES DIREKT FRÅN VÄNTRUMMET TILL EN LÅNG, förgylld korridor som påminde om den första vi gick in i.

”Carl, kolla! Vi är utomhus!” sa Donut och tittade upp mot himlen.

Mycket riktigt bredde en mörk, stjärnbestrodd himmel ut sig över oss och täcktes av en färgsprakande nebulosa, ungefär som fonden på Odettes scen.

Luften kändes fortfarande unken. Jag drog fram min slangbellsa, siktade mot stjärnorna och sköt.

Plink. Mycket riktigt. Stenen slog i taket sju, åtta meter ovanför oss.

”Det är en illusion”, sa jag. ”Som den där gallerian i Las Vegas. De får det att se ut som om man är utomhus, men det är man inte.”

”Vilken besvikelse”, sa Donut.

Väggarna och golvet bestod av förgyllda tegelstenar. En

mjuk, röd matta ledde till en dörr i änden av korridoren som såg bekant ut. När vi närmade oss öppnades den av sig själv. En lång gestalt steg ut, och vi stannade till alla tre.

En välbyggd, ung och irriterande snygg man i smoking väntade på oss. Hans hy var mörkgrå och ett par korta djävulshorn stack ut ur pannan. Han var ungefär lika lång som jag och hade långt, gråsvart hår uppsatt i en tofs. Baktill på hans smoking stacken kluven svans ut, och ett par svarta, fladdermusliknande vingar satt tätt hopvikta på ryggen.

”Hej Mordecai”, sa jag och betraktade hans nya skepnad. ”Men Gud, du ser verkligen bra ut.”

”Wow”, sa Donut och synade honom från topp till tå. ”Dig skulle jag inte sparka ur sängen för att du åt kex.”

Till och med Mongos standardskri hade en imponerad klang.

Mordecai – incubus. Nivå 50.

Denna gilllessals mästare.

Icke-stridande NPC.

Incubus, även kända som Överstadens gigamän, är den manliga motsvarigheten till den ökända succubus. Den eleganta, förföriska och i slutändan dödliga incubus går att känna igen på det iögonfallande utseendet, det charmerande sättet och de sensuella fötterna. De finns bara på denna dungeons urbana nivåer. De ger uttrycket ”töm och glöm” en helt ny innebörd.

”Princess Donut, Carl och lilla Mongo, välkomna till tredje våningen. Vi är klara med träningsnivåerna. Nu kan spelet börja på riktigt”, sa Mordecai och bugade lätt. Även hans röst hade blivit djupare. Han vinkade in oss.

Vi steg in och dörren slog igen bakom oss.

”Träningsnivåerna?” sa jag. ”Vad fan! Kallar du det där träningsnivåer?”

”Åh, tack och lov”, sa Mordecai när dörren väl hade stängts. Hans let av sig kavajen och flugan och knäppte upp de tre översta knapparna på skjortan. Kavajen såg speciell ut, med två långa slitsar längs ryggen för att ge plats åt vingarna. ”Jag trodde aldrig ni skulle dyka upp. Jag har suttit i den här utstyrseln i tre timmar och väntat på er. Jag hatar högtidskläder.”

”Intervjun drog ut på tiden”, sa jag. ”Jag antar att allmänheten inte får se den här delen?”

”Nej”, sa han. ”De ser er gå in och komma ut, men de får inte se vad som händer här inne. Det är som ett juryrum.”

Hans rum var precis som det alltid hade varit, men det var ännu mer städat nu. Ett par sängar hade magiskt dykt upp sedan vi var här senast.

”De är för förvandlingen, om den skulle behövas”, sa han. ”Minns du vad som hände med Donut när hon åt det uppgraderade husdjurskexet?”

Jag svalde och mindes den märkliga slemklump hon hade förvandlats till.

”Jaha”, sa Mordecai, ”har ni bestämt vem som ska börja? Jag föreslår att Princess . . .”

”Jag”, sa Donut och hoppade upp på en av sängarna. ”Nu kör vi.”

”Okej, Carl, slå dig ner”, sa Mordecai. Jag satte mig på en av stolarna. Mongo hoppade upp i mitt knä och pep bekymrat.

”Mamsen klarar sig”, sa Donut. ”Häng med farbror Carl en stund medan jag får lite jobb gjort. Sköt dig nu.”

Velociraptorungen kurade ihop sig i mitt knä. Jag kände ett plötsligt obehag över alla dessa tänder så nära skrevet. Bet han mig nu visste jag inte vad som skulle hända. Jag misstänkte att han inte skulle teleporteras i väg, utan snarare förstenas på samma sätt som Frank och Maggie hade gjort. Förhoppningsvis skulle jag slippa få reda på det.

”Okej”, sa Mordecai. Han viftade med handen och en skärm

dök upp svävande i luften, som om vi var i Odettes tv-program. ”Din nuvarande art är ’katt’. Här är en lista över alla arter du kan välja mellan. Det verkar som om du har fått 320 olika alternativ. De står i bokstavsordning, och du kan klicka på vilken som helst för att få se ytterst specifika detaljer. Systemets AI har dessutom valt ut tre särskilda rekommendationer. Vi kommer att ägna den närmaste timmen åt att gå igenom de valen, och sen kommer jag . . .”

”Jag väljer katt. Nästa.”

Mordecai tog ett djupt andetag. ”Donut, det finns några alternativ här där du faktiskt mest kommer att se ut som . . .”

”Katt. Mitt slutgiltiga svar. Då går vi vidare.”

Mordecai såg på mig. Jag ryckte på axlarna. Hon hade gjort klart från början att hon inte tänkte ändra sig. Själv var jag mest lättad över att hon släppt tanken på att även jag skulle förvandlas till katt.

”Okej då”, sa han. ”Ett meddelande kommer att dyka upp, och du behöver bekräfta ditt val genom att klicka på det.”

”Vänta”, sa jag, medan en hemsk tanke slog mig. ”Det kommer väl inte att, liksom, förvandla henne tillbaka till det hon var förut?”

”För sent”, sa Donut. Hon lyste upp ett ögonblick. ”Jag klickade på det.” Hon såg på sin tass. ”Jag känner mig precis likadan.”

”Nej”, sa Mordecai och gav Donut en menande blick. ”Men det är viktigt att ställa såna frågor. Jag gjorde så att hon faktiskt valde att inte göra något val. Ingenting kommer att förändras, men hon kommer nu att ha tillgång till några artfördelar som hon inte hade tidigare.”

”Artfördelar? Vilka då?” frågade Donut.

”Jag vet inte, Princess Donut”, sa Mordecai irriterat. ”Vi hann aldrig undersöka kattvalet i menyn. Du kommer att kunna se det när vi är klara. Och du skulle ändå inte ha förändrats än.

Förändringen äger inte rum förrän i slutskedet.”

”Okej, Donut”, sa jag. ”Nästa val måste vi tänka igenom noga. Vi kollar vad AI:n föreslår. Okej?”

”Kör på det”, sa hon. ”Visa mig allt som har ’prinsessa’ eller ’drottning’ i titeln.”

”Okej, då fortsätter vi”, sa Mordecai. En lista med alternativ dök upp på skärmen, men den verkade betydligt kortare än den förra.

Mordecai var tyst ett ögonblick. Hans ögon glimrade medan han skummade igenom alternativen. ”Okej, Princess Donut. Det verkar som om du har fått trettiofyra klassval. Det är en rätt kort lista. Det är faktiskt den kortaste jag någonsin har sett, men jag tror att det beror på en kombination av ditt artval och din statistik. Din grundläggande konstitution är fortfarande två.” Han pausade. ”Nej, nu är den faktiskt fyra, tack vare att du valde katt som art.” Han sökte återigen igenom sina osynliga menyer. ”Aha, nu förstår jag. Det är faktiskt en kombination av fyra saker. Ni har Desperadomärket båda två, vilket genast utesluter flera klasser. Och Donut har den där tiaran på huvudet, vilket begränsar antalet ännu mer. Men det gör inget. Det finns fortfarande en del bra grejer kvar att välja på.”

”Vad är det som är bra då?” sa Donut och tittade på listan. ”Åh, den där verkar cool. Låter hotfull men mystisk och kul på samma gång. Den tar jag.”

”Vänta”, sa jag och flög upp på fötter. Jag rusade fram till skärmen med den nu sovande Mongo i ett fast grepp i armhålan. ”Välj *inte* något förrän vi har tittat igenom det ordentligt.”

Donut pekade på något som hette **nekrobard**.

Mordecai grymtade. ”Det är faktiskt inget dåligt val. Det är en av de tre rekommendationerna.”

Jag kollade igenom listan. De enda grundläggande klasser som var tillgängliga för henne var **bard**, **magianvändare** och **barbar**. Varje grundläggande klass hade några ytterligare

alternativ under sig, däribland **nekromant**, **vindmagiker** och **trollkarl**. Subklassificeringen **nekrobard** stod under både **bard** och **nekromant**. Det fanns också en rubrik som hette **jordklasser**, och det var där som majoriteten av de tillgängliga alternativen stod listade. Flera intressanta alternativ fanns på den listan, inklusive **vildkattsbärsärk**, **försökskanin** och **roller derby-jammer**.

Jag tittade på listan med AI:ns tre särskilt utvalda rekommendationer, som var:

framgångsrik fanartkrämare
nekrobard

och

före detta barnskådis

Jag tackade spelgudarna för att de inte hade döpt roller derby-klassen till ”derbydrottning”, för i så fall hade nog Donut valt den klassen utan att läsa något om den. Vi hade diskuterat detta och planerat i grova drag hur vi skulle göra baserat på Odettes råd. Men Donut hade en tendens att spåra ur då och då. ”Donut”, sa jag. ”Klicka på vart och ett av de tre förslagen så att vi ser beskrivningarna.”

”Jag kan säga med en gång att jag absolut inte väljer det här”, sa Donut och klickade på det första alternativet.

Framgångsrik fanartkrämare.

Denna karisma- och intelligensbaserade klass är den moderne köpmannen. Med sin enastående konstnärliga talang att underhålla och locka andra nördar reser fanartkrämaren jorden runt för att sälja sina piratkopior. Även om denna klass inte är så fysiskt skräckinjagande är denne kaxige

köpman extremt svår att skada. Medlemmar av denna klass får följande fördelar:

+5 i smidighet.

Omedelbar tillgång till nivå 5-besvärjelsen sköld.

25% rabatt i alla butiker plus en bonus på 15% av intäkterna från försäljningen.

10% ränta på alla mynt vid avancemang till nästa nivå.

Stigfinnarfärdighet på nivå 5.

Tillgång till uppgraderat undvikande, vilket innebär att undvikandefärdigheten kan tränas upp till nivå 20.

Undvikande på nivå 5. [Redan erhållen]

Ytterligare subklasser blir tillgängliga på sjätte våningen.

Detta är en jordklass. Som incitament att välja en jordklass får du en jordkista i silver om du väljer denna klass.

Mordecai grymtade. ”Ganska svagt incitament jämfört med vad de brukar ge. Det brukar vara en guldkista och ett par poäng.”

”Förvånar mig inte”, mumlade jag. Min blick drogs genast till stigfinnarfärdigheten. Odette hade sagt att jag behövde hitta något med den färdigheten. Men vi letade också efter något annat.

”Men ändå”, sa Mordecai. ”Det här är ett mycket bra val för henne. Om hon kan få upp undvikande till nivå 15 kommer hon att vara nästan omöjlig att träffa. Och 25 procents rabatt i butikerna är också jättebra. Det kommer utöver den bonus hon redan får genom sin karisma. Hon kommer att få saker för halva priset, och det är en enorm fördel. Men viktigast av allt är att ni skulle få tillgång till stigfinnarfärdigheten. Med den blir det mycket enklare att hitta trappor, butiker och gilllessalar.”

”Nej tack”, sa Donut. ”Fanartkrämare? Allvarligt? Det låter som såna där nördar som gillar *Star Wars* och ritar bilder på katter klädda som *A-Team*.” Hon ryste.

”Det är ett bra val”, sa jag. ”Men vi kollar de andra två.”

Nekrobard.

Denna ovanliga klass kombinerar ett av de mest vördade yrkena med ett av de mest föraktade. Nekromanter specialiserar sig på magi som har att göra med att väcka de döda. Barder måste välja en underhållningsbaserad färdighet. Beroende på detta val – till exempel sång, kazoo eller historieberättande – kommer den resulterande crawlern att använda färdigheten till att antingen underhålla, skydda eller förtrolla både de levande och de döda.

Nekrobarden får följande fördelar:

Omedelbar tillgång till valfri underhållningsbaserad nivå 5-färdighet.

Tillgång till alla medlemsklubbar, oavsett nuvarande medlemskap.

Gratis rum på alla säkra områden.

10% straff på manapotten för alla trollformler som inte är nekromant- eller bardformler.

Omedelbar tillgång till nivå 3-besvärjelsen gör odöd.

Omedelbar tillgång till nivå 3-besvärjelsen byxneddragning.

+5 i konstitution, karisma och intelligens.

–2 i styrka.

Ytterligare fördelar beroende på val av underhållningsbaserad färdighet.

”Åh herregud”, sa jag. ”Väljer du kazoo kommer jag att lämna dig på fläcken.”

”Jag skulle kunna spela ett instrument”, sa Donut med en röst full av förundran. ”Jag skulle kunna bli sångerska!”

”Glöm inte att vi vill behålla tittarna”, sa jag.

”Något som inte nämns i beskrivningen är att många av nekromantens besvärjelser kan tillämpas med hennes instrument”, sa Mordecai. ”Vilket innebär att hon inte behöver slösa

besvärjelsepoäng på dem. Det är en rätt stor grej. Dessutom har varje instrument en lång lista med ytterligare fördelar. Det här är ett bra val om du väljer en DPS-klass. En som gör mycket skada. Hon kommer att ha ett brett utbud av både skydds- och andra stödfärdigheter.”

”Carl, titta! Jag kan få ett munspel!” sa Donut. Hon hade öppnat subkategorin för underhållningsfärdigheter. Hon flämtade till. ”Bongos. Carl, de har bongos!”

”Munspel? Hur skulle det ens gå?” sa jag. ”Du har ju inga tummar.”

”Man behöver inga tummar för munspel, Carl. Inte om jag skaffar en sån där halsgrej.”

Jag fick upp en snabb bild för mitt inre av hur lilla Zev försökte strypa mig efter att jag låtit Donut börja spela ett fånigt instrument. ”Kan vi bara titta på det tredje alternativet, snälla.”

Före detta barnskådis.

Denna sällsynta subkategori är en avknoppning av klassen karaktärsskådis. Den kan endast erhållas av crawlers som både har fått prestationen ”Klipp!” och har uppnått minst en biljon visningar.

Efter att en gång ha varit en bortskämd superstjärna och sedan drogberoende har du tagit dig upp ur träsket starkare än någonsin. Du är redo för din comeback. Denna karisma- och slumpbaserade klass kan slå lite hur som helst. Antingen tar du dig upp till toppen eller så ligger du död i ett dike inom en vecka.

Denna unika jordklass är baserad på subkategorin bard/degenererad mångsysslare, men med några tydliga skillnader.

Utöver fördelarna nedan är den mest utmärkande aspekten av denna mångfacetterade klass färdigheten karaktärsskådis på nivå 3. Nivån på denna färdighet höjs endast när du går ner till nästa våning.

Ytterligare fördelar:

Immunitet mot alla gifter och sjukdomar.

Färdigheten kackerlacka på nivå 5.

+10 i karisma.

+15% snabbare ökning av alla karismabaserade färdigheter.

Managerförmånen.

Detta är en jordklass. Som incitament att välja en jordklass får du en jordkista i silver om du väljer denna klass.

Jag såg Donuts ögon vidgas medan Mordecai läste beskrivningen.

”Vad fan är färdigheten karaktärsskådis för något? Eller kackerlacka?” frågade jag. ”Och vad var prestationen ’Klipp!’? Den minns inte jag.”

”Jag fick den för att jag var en bra skådis”, sa Donut. ”När vi lurade goblinshamankorna.”

”Okej, men det förklarar inte den där karaktärsskådisgrejen. Mordecai?”

Mordecai sa ingenting på en lång stund. Han snörpte missnöjt på munnen. Med hans incubusansikte såg det rent av hotfullt ut.

”Va?” sa han. ”Jaha, ’karaktärsskådis’. Det är lite komplicerat. I princip behöver Donut välja en specialitet på varje våning.”

”Specialitet?” sa jag frågande.

”Hon kan i princip välja en ny klass på varje våning. Eftersom varje våning från och med nu kommer att ha ett tema skulle det kunna bli rätt användbart. På en våning full av ismonster kan hon välja en eldklass, och så vidare. Men det är också en slumpbaserad färdighet, så om hon väljer den och sen väljer eldmagiker, så kastar systemets AI i princip tärning om hur många besvärjelser och färdigheter hon ska få som eldmagiker. Och när våningen är avklarad blir hon av med färdigheterna

och får börja om från början. Men varje nivåhöjning av färdigheten karaktärsskådis ger bättre färdigheter. Det medför att hon är ganska svag på de tidiga nivåerna, men när hon väl kommer upp i nivå kan det bli rätt kraftfullt beroende på hennes klassval.”

”Jag vet inte om jag gillar det”, sa jag. ”Det lämnar för mycket åt slumpen. Hur blir det då med de färdigheter hon redan har, som *magiska missilen* och liknande?”

”De påverkas inte. Men väljer hon en klass som medför straff för de färdigheterna eller besvärjelserna, så kommer de att gälla. Om hon till exempel väljer specialiseringen nekromant kommer *magiska missilen* att kosta 10 procent mer att använda, men bara på den aktuella våningen. Och om hon väljer trollkarl kommer hennes konstitution att gå ner en poäng på den våningen.”

Jag gillade att hon skulle vara immun mot gift och sjukdomar. ”Vad är ’kackerlacka’ för något?”

”I grund och botten är det något som ger möjlighet att överleva en dödlig attack. På nivå fem garanteras hon en fri dödlig träff per strid, även om hon kan vara nära döden efteråt. På nivå tio sjunker hennes hälsa inte alls efter den första dödliga träffen. Problemet är bara att enda sättet att träna färdigheten är att använda den. Eller med brygder, eller ett träningsgille om du kan hitta ett, men det kan bli dyrt.”

”Jag tycker att det låter bra”, sa Donut. ”Väljer jag den kan jag bara välja nekrobard som specialitet på varje våning, men välja olika instrument varje gång. Skulle inte det vara coolt? Det bästa av båda världar!”

”Det är inte säkert, Donut”, sa jag. ”Om du får ett lågt träningskast av AI:n är du fast med undermåliga färdigheter och besvärjelser till nästa våning.”

”Precis”, sa Mordecai.

”Vi lägger lite tid på att kolla upp de andra alternativen”, sa

jag. ”Men av dessa tre tror jag att jag tycker fanartkrämaren verkar bäst.”

”Jag håller med”, sa Mordecai. ”Jag tror att nekrobard *skulle kunna* vara bättre. Men du har rätt, Carl. Det är ett . . . riskabelt val med era sociala värden.”

Vi ägnade en stund åt att gå igenom de andra alternativen och granska alla förmågor noggrant. Vildkattbärsärken var i princip en barbar som skulle ta livet av henne omedelbart med tanke på hennes låga hälsopoäng, och försökskaninen var en magiker som specialiserade sig på att använda gift. Den fick dessutom crawlern att lysa grönt. Trollkarl var ett bra val när det gällde färdigheterna, men hon skulle gå miste om en konstitutionspoäng och därmed bli alldeles för bräcklig. De övriga klasserna använde i första hand närstridsbaserade attacker, så de var inte riktigt lämpliga.

Jag tog ett djupt andetag. ”Donut, jag vet att du inte är särskilt entusiastisk över det. Men jag tycker verkligen att du borde välja klassen framgångsrik fanartkrämare. Den är inte perfekt, men mest välbalanserad.”

”Okej”, sa hon.

Jag utbytte en blick med Mordecai för att se om han köpte det. Han verkade skeptisk. ”Menar du det?” sa jag.

Hon gjorde något som liknade en axelryckning. ”Vi gör det som är bäst för laget, eller hur? Vill du att jag ska vara en nörd så får jag vara en nörd.”

DONUT: CARL, ÄR DU SÄKER? HAN KOMMER ATT BLI VÄLDIGT ARG.

CARL: Kör på det.

”Okej, då”, sa Mordecai. ”Menyn kommer att dyka upp nu, och du måste skrolla ner och välja klassen.”

Donut lyste upp ett ögonblick. Ett ögonblick senare lyste hon

upp igen. ”Klart. Nu är jag en idiotisk framgångsrik fanartkräm-
mare.”

”För helvete, Donut!” ropade Mordecai. ”För hela jävla hel-
vetet!”

”Och ridå”, sa Donut och viftade med tassan.

”Oj”, sa jag. Mongo ryckte till i min famn. ”Vad händer?”

”Det där är ju Carls replik, kära Mordecai. Du borde hitta på
något annat. Carl, han är upprörd för att jag valde klassen före
detta barnskådis. Jag spelade teater! Snyggt, eller hur?”

”Det där är inte teater”, sa jag. ”Det kallas att ljuga.”

”Det var ingen lögn. Inte tekniskt sett. Jag valde framgångs-
rik fanartkrämare som specialitet på tredje våningen. Det blir
i princip samma sak ändå, så jag förstår inte varför han är så
upprörd. Det stod att jag fick alla förmåner utom rabatten på
tjugofem procent. Och *sköld*-besvärjelsen. Och den där stigfin-
narfärdigheten.”

”Det är ju i princip alla användbara fördelar, Donut.” Jag
suckade. ”Men din karisma är i alla fall högre nu. Och så har
du den där kackerlacksfärdigheten.”

”Och jag är immun mot gift och sjukdomar!”

”Ja”, sa Mordecai torrt. ”Och du har fått managerförmånen.”

”Ja, just det”, sa jag. ”Vad är det för något?”

Jag visste mycket väl vad managerförmånen var. Odette hade
förklarat det i detalj.

”Det är jag”, sa Mordecai. ”*Jag* är managern. Från och
med nu, under resten av din tid på denna gudsförgätta plats,
kommer jag omedelbart att teleporteras till det säkra rum du
befinner dig i.”

”Jippie!” tjöt Donut.

”Nej, inte jippie”, sa Mordecai. ”Jag skulle ha förflyttats till
ett magigille efter den här våningen. Jag *gillar* att ta hand om
magillet. Jag får ett större rum och tillgång till mina brygder
och fler besvärjelser. Men nu blir jag tvungen att tillbringa tid

med er varje gång ni går och lägger er, äter eller stannar för att borsta tänderna. Jag måste i väg från mitt rum och mina kläder och min mat. Åh herregud, jag kommer att gå miste om sändningarna. Ingen mer tv. Ingen mer tillgång till handboken. Och eftersom jag inte längre kan se er stappla runt i gångarna kommer jag inte få någon förvarning om när jag ska teleporteras bort. Och om ni köper personliga rum . . .” Han började mumla för sig själv.

”Det där var inte schysst, Donut”, sa jag.

DONUT: JAG SA JU ATT HAN SKULLE BLI ARG. JAG GILLAR INTE NÄR FOLK BLIR ARGA PÅ MIG, CARL.

CARL: Ja, han är förbannad. Sorry.

”Om du väljer managerförmånen och den inte är kopplad till ett givet val, så är det bäst om ni får det att framstå som ett misstag”, hade Odette sagt. ”Fråga honom inte om det, för när han väl berättar vad det är kommer det att vara för sent. Han får inte berätta det för dig om du inte frågar. Gör så att det ser ut som om det var Donuts idé, och att du inte hade något med det att göra. Mordecai kan bli rätt sur, men Donut ser han fortfarande som ett barn. Han kommer att förlåta henne. Om han däremot skulle få reda på att du gjorde det här med flit, så skulle han aldrig förlåta dig.”

”Tänk om den där managerförmånen är knuten till en klass som inte är lika bra?” sa jag. ”Jag gillar att ha honom till hands, men om det hämmar Donut vet jag inte om det är värt det.”

”Det är mycket som han inte kommer att kunna berätta för er eller hjälpa er med som spelguide. Som manager förlorar han allt det. Han kommer inte ha tillgång till handboken, och allt han berättar för er måste han hämta ur minnet. Men Mordecai har varit i tunnlarna väldigt länge, och hans hjärna är den största resursen en crawler kan ha. Så länge han *vill* hjälpa

er är den hjälpen det näst bästa ni kan få efter att ha honom själv i gruppen. Han kommer att kunna använda chattfunktionen. Han är en mästare i alkemi. Sätt honom vid ett alkemibord, så kan han göra brygder åt er. Du inser säkert fördelen med det.”

Det gjorde jag verkligen, så vi bestämde oss för att följa Odettes råd. Det tog emot att ljuga för Mordecai och lura honom. Han var en så nära vän jag kunde bli med en utomjording, och skulle han någonsin få reda på att jag lurat honom förstod jag att det kunde skada förtroendet och vänskapen mellan oss oåterkalleligt. Dessutom litade jag inte på Odette. Nu stod vi i skuld till henne, och det skulle hon kunna använda emot oss. Men jag litade på att hon ville att vi skulle överleva så länge som möjligt.

Efter en kort diskussion med Donut kom vi fram till att risken var värd att ta. Om förmånen var tillgänglig skulle vi välja den.

Mordecais välskulpterade ansikte rynkades. Hans brännande blick borrhade sig in i Donut. ”Jaha, grattis då, crawler. Du är nu Princess Donut, före detta barnskådiskatt på nivå tretton. Välkommen till tredje jävla våningen.”

Mordecai blängde på mig.

”Din tur”, sa han.

2

MORDECAI TOG ETT DJUPT ANDETAG, OCH JAG SÅG HUR HAN lugnade sig själv.

”Okej”, sa han. ”Då tar vi och kollar på ditt artval, Carl.”

Jag satte mig på sängen. Jag hade lämpat av den alltjämt sovande Mongo på en stol. Donut satt bredvid velociraptorungen med en tass på hans lilla huvud.

Massor av rader fyllde skärmen.

”Det ser ut som om du har 398 val. Det är en bra mängd”, sa incubusen.

Jag fokuserade på raden med de tre AI-rekommenderade alternativen och skrattade.

hobgoblin

människa

och

sasquatch

”Jaha, det var konstigt”, sa Mordecai. ”Jag har aldrig varit med om att systemet rekommenderar den befintliga arten.”

”AI:n älskar Carls fossingar”, sa Donut.

Mordecai grimaserade. Han öppnade munnen som om

han tänkte säga något, men stängde den igen.

Jag klickade på det första alternativet, hobgoblin.

En roterande 3D-modell av en stor varelse dök upp i luften framför oss. Det var i princip en större, mer muskulös variant av en goblin, men med ansiktet fullt av bölder och sår. Det vände sig i magen på mig, och för första gången gick det upp för mig vad detta egentligen handlade om.

Jag behöver bara säga det, så förvandlas jag till den där saken. För all framtid. Herregud.

”Usch”, sa Donut. ”Carl, välj inte den. Ska du ändra dig borde du välja det som han valde.” Hon vinkade mot Mordecai. ”En incubus. Eller en skepnadsbytare. Ja, en skepnadsbytare! Då kan du ändra dig själv så att du passar min nuvarande klass. Vore inte det fantastiskt?”

”Inget av dem finns på listan”, sa jag. Jag var ändå inte så förtjust i idén att vara skepnadsbytare. Som Mordecai hade påpekat blir kopian inte alltid lika bra som originalet. Det var samma sak som med Donuts karaktärsskådisfärdighet – extrem mångsidighet hade sitt pris.

Hobgoblin.

Denna begränsade art är endast tillgänglig för crawlers som uppnått nivå fem i sprängämneshantering när artval blir aktuellt.

En hobgoblin är vad som händer när en trollkvinna har lyckats supa en goblin så redlös att hon fått honom i säng. En stor, muskulös och smart varelse, med särskild fallenhet för att konstruera fällor, hantera sprängämnena och skapa totalt kaos. Tyvärr är dessa varelser så fula att till och med gorgoner tappat aptiten när de ser dem. Denna art lämpar sig bäst för skurk- och krigarbaserade klasser.

Automatiskt +3 i alla fäll- och sprängämnesbaserade färdigheter.

+5% snabbare färdighetsutveckling i alla fäll- och spräng-
ämnesbaserade färdigheter.

Låser upp högre nivåer av sprängämnes- och fällkonstruk-
tionsfärdigheter, så att dessa kan höjas till 20.

Fri tillgång till alla hobgoblin-minverkstäder.

-5 i karisma. Karismatak på 10.

+1 i smidighet.

+2 i intelligens.

Lägger till färdigheten regeneration. (Redan erhållen ge-
nom trolldressskjortan)

Det var en bra art. Faktum är att den var nästan perfekt för den
karaktärsbyggnad jag hade tänkt mig. Men det fanns inte en
chans att jag skulle förvandla mig till den där saken. Absolut
inte. Det var fantastiska bonusar, men jag skulle skrämma bort
alla våra tittare. De var verkligen fula. Och inte fulsöta som
Mongo, utan verkligen obehagliga att se på.

Jag var nyfiken på vad systemet hade att säga om människor.

Människa.

Du är redan en människa. Jag är beredd att sticka ut
hakan och anta att du inte behöver närmare beskrivning.
Väljer du detta kommer ingenting att förändras. Förutom
dessa artfördelar:

+2 till all grundstatistik.

Anpassningsförmåga. +2% snabbare färdighetsutveck-
ling.

Att välja denna art låser upp flera exklusiva jordbaserade
klasser.

Jag stålsatte mig en aning när jag klickade på mitt sista alter-
nativ.

En stor, hårig humanoid med enorma fötter började snurra

framför mig. Den såg nästan exakt ut som varelsen i de där reklamfilmerna för torkat kött. Det var den lurviga bigfoot-stereotypen med huggtänder och gigantisk panna.

Sasquatch.

Denna begränsade art är endast tillgänglig för crawlers som har uppnått nivå fem i färdigheten smusch när artval blir aktuellt.

Bigfoot. Yeti (om du väljer en isbaserad klass). Skunkapa. Listan över smeknamn är så gott som oändlig, men i slutändan är resultatet detsamma. Du tar en människa, korsar den med en gorilla, lägger på en halvmeter på höjden, täcker den med hår och ger den storlek 90 i skor. Odjuret du får är en monstreuös närstridskämpe och stridsvagn.

+3 i kross.

+3 i smusch.

-3 i intelligens.

-1 i karisma.

+6 i styrka.

+6 i konstitution.

+2 i smidighet.

Läser upp smusCHFörmåga på högre nivåer.

Jag betraktade den roterande 3D-modellen av bigfoot-varelsen med avsky. Jag fokuserade på de enorma, glittrande fötterna. Inte en chans. Jag ville inte förvandlas till ett skämt eller en jävla parodi på jordvarelse. Jag tänkte på vad den där orchen hade sagt – att jag var AI:ns kelgris. Nej. Aldrig i livet.

”Något råd?” frågade jag Mordecai.

”Fortsätt leta”, sa han. ”Det finns ytterligare några tillgängliga arter som ger dig tillgång till de exklusiva jordbaserade klasserna. Att döma av Donuts utbud verkar det som om jordklasserna kommer att vara de bästa i år.”

Under de följande två timmarna gick jag igenom alla tillgängliga arter. Det fanns ett brett utbud av val – från korta, knubbiga små människoliknande varelser med lila hud som kallades nattdvärgar till långa, smala gaselliknande krigare som kallades lyrxalver till monstruösa stenvarelser med smält inre som kallades kolmaskiner. Det fanns till och med en parasitisk maskvarelse av ett fingers storlek som gick under benämningen intellektjägare. Jag undrade om det var samma varelser som drev Valtay Corporation, men vågade inte fråga. De kunde ta över kropparna efter vilka varelser som helst som de dödade, även om liken då omedelbart började ruttna. Mordecai sa att det faktiskt var ett riktigt bra val, men jag kunde inte föreställa mig att förlora mig själv till den formen.

Överlag var varelserna relativt väl avvägda sinsemellan. Statistiken justerades generellt till en nettoökning på cirka 10 poäng, och de som inte nådde upp till det hade en färdighetsbonus eller några slumpmässiga förmågor som mörkerseende, förmåga att flyga korta sträckor eller en viss artspecifik magi. Exklusiva arter som hobgoblin och sasquatch hade vanligtvis en eller ett par extra bonusar som gjorde dem aningen bättre.

Jag hittade ett udda alternativ dolt bland de övriga. En primal. När jag klickade på den var 3D-rutan tom.

Primal.

Under de första säsongerna av Dungeon Crawler World började alla tävlande som primaler. Primaler är oskrivna blad. Du kommer att se ut precis som förut. Du kommer att ha alla färdigheter som hör till din nuvarande art, med följande undantag:

–1 på alla grundvärden.

Alla färdigheter är upplåsta på högre nivåer och kan tränas upp till 20.