

Om Idrinien

En modul för spelare och spelledare till Den Idrinska Fällan

Innehållsförteckning

Historia	...3
Geografi	...7
Viktigare städer i riket	...8
Släkter och släktnamn	...10
Skapelsemyt	...14
Religioner	...16
Om magi	...21
Karavaten	... 22
Karta över Idriniens största städer	...23
Topografisk karta	...24

Senast uppdaterad: 2001-05-21.

Idriniens historia

Horinju Teklanu-Idrini-Idri tar makten

Idrinien, drakarnas land har funnits i mer än 900 år. Teklanu-Idrini-Idri, även känd som härskarsläkten, har styrt landet sedan det under gudarnas försyn skapades i Urga-dalen. Men här ska endast redogöras för landets moderna historia. Denna började med att Horinju Teklanu-Idrini-Idri, den nuvarande rajans farfars farfar kom till makten. Han var en stor krigare men blott tjugo år gammal då hans far dog. Horinjus första åtgärd som han tog redan vid sin fars dödsbädd var att beordra alla stridsföra män i Härskarstaden, som då hette Dorigong och inte var på när så förnämlig som den är idag, i marschberedskap. Här fanns en värld att erövra!

När Horinju kom till makten så bestod Idrinien av förläningar, inga av de södra provinserna hade erövrats och befolkades av diverse små kungar. Den nordliga ön Adjora tillhörde inte heller landet utan styrdes vid denna tid av en mäktig trollkarl vid namn Hulhuman. Idrinien låg dessutom i fejd med grannlandet Illurien. Det var en gränskonflikt som pågått så länge någon kunde minnas.

Fälttågen mot Illurien

När Horinjus män efter en veckas förberedelse stod redo tågade han omedelbart norrut, korsade Kah-floden och tågade mot Illuriens södra härläger. Illurierna, som inte fått förstärkningar på tre månader och inte var beredda på att ansättas av de ursinniga drakryttarna flydde i panik. Den första striden uteblev och Horinju fann det för gott att vila i illuriernas fort och att fortsätta följande dag.

Horinju lämnade i fortet en mindre garnison av män som ställts till hans förfogande av släkten Loispur, en mindre adelssläkt från Dorigong. Dessa män var tränade från barnsben att hantera drakar då deras släkt tjänade sitt levebröd på just drakuppfödning. Det var inte mer än tre dussin mannar som Horinju lämnade när han fortsatte sitt härnadståg norrut. Han förväntade sig att de smutsiga och feiga illurierna skulle misslyckas att samla ihop någon armé att göra ett motanfall med förrän han själv stod vid deras huvudstad Frahakas stadsportar. Det visade sig dock att han underskattat sina motståndare.

Illuriens fältmarskalk Kanivoro hade nämligen precis sänt iväg de välbehövlige förstärkningarna mot den Idrinska gränsen. Dessa förstärkningar mötte den egna flyende gränsstyrkan och fältmarskalk Kanivoro bestämde sig för att gå runt de invaderande idriniernas här och anfälla gränsposteringen för att på så vis slå ut fiendens tillgång till förnödenheter. Genom att låta en mindre styrka terrorisera idriniens här kunde Kanivoro sinka Horinju tillräckligt länge för att själv nå till gränsposteringen innan Horinju nått särskilt långt in i landet.

Vid gränsposteringen skulle det visa sig att idrinierna nu i sin tur bjöd på svårt motstånd. Tre dussin drakryttare anförda av Ordin Loispur själv lyckades hålla fienden stängden i två veckor medan de inväntade hjälp från huvudhären. När huvudhären slutligen nådde tillbaka till gränsposteringen var det en smal sak att nedgöra de kvarvarande illuriska trupperna. Helt oväntat gjorde så Horinju en helomvändning och förhandlade om fred med Fältmarskalk Kanivoro. Freden gav illurierna tämligen goda villkor. De fick behålla det mesta av den mark som de faktiskt redan förlorat mot att de förband sig att inte ha några trupper i gränsområdet under de närmaste hundra åren.

Ordin Loispur befordrades till väktare av det norra passet som senare kom att kallas drakpasset. Det var en ärofull titel som av traditionen gavs till rikets mest framstående krigare. Ordins föregångare Tyrgol hade visat prov på ofantlig blodtörst och styrka i tidigare konflikter med illurierna. Han var dock bland de få förluster som hären ådragit sig under härtåget. Ordins insatser i kriget medförde att hans familj fick flytta och ta sig namnet Ordin Teklanu-Ergaa-Idri. Som familjeförlänning erhöll de det nordöstra länet vid Tyrgeernas fot.

Adjoras annektion och anslutning till det Idrinska riket

Anledningen till att Horinju beslutat lämna Illurien då han stod så nära att ta över hela landet var att två små kungariken söder om Idrinien hade gått samman och anfallit och plundrat Tiranpur, Idriniens rikaste stad och den viktigaste hamnen. För att nå till Tiranpur på snabbast möjliga sätt beslutade sig Horinju att korsa floden nära ön Adjora. När trupperna började samlas kring färjeläget vid Adjoras sydöstra spets kom bud från motståndarsidans ledare, trollkarlen Hulhuman, att riket kapitulerade och bad om att omedelbart upptas som en del i det stolta Idrinien.

Hulhuman hade gjort en grav missbedömning av läget och trodde att han på detta sätt skulle köpa sig tid genom den förhållning han uttalat över rajan och hans familj, vilken skulle komma att utrota rajan och hans släkt genom infertilitet och dumhet.

Förbluffad tog Horinju emot Hulhuman, adlade honom samt förlänade honom med Adjora. Hulhuman och hans familj tog sig då namnet Teklanu-Sambo-Adjor, men detta ändrades snart när Hulhumans brorson tog över efter Hulhuman som förtärts av en magisk eld han försökt betvinga bara en månad efter kapitulationen. Ryktet säger att han ingått ett förbund med Badz-Tam och att han som så många före honom blivit lurad. Brorsonen, Djarax, ändrade sitt släktnamn till Teklanu-Sambo-Idri för att passa bättre in bland Idriniens övriga adelssläkter. Adjora kom att bli Idriniens sista län.

Fälttågen mot de södra provinserna

När Horinju med sin stora här nådde Tiranpur fick han bud från Beludur, en av sina grannstater om att de med glädje skulle ansluta sig till Idrinien på lösare basis om de kunde göra gemensam sak mot Ceda, ett av de små kungadömen som varit med och plundrat Tiranpur och tillika mestadels befolkat av giriga dvärgar.

Medan Horinju samlade trupper i Tiranpur konfererade han med släkten Jogi från Beludur. De beslutades att Beludur skulle bli en provins, kallad Pameslu. De skulle behålla visst självstyre men istället betala en hög kungsskatt. Vidare skulle släkten Jogi ta över ansvaret för landets religiösa fostran.

Under våren följande år var Idriniens trupper samlade för anfall söderut. Härtåget var överskuggat av allehanda farsoter och problem. Innan hären ens kommit i strid hade man förlorat 20 % av trupperna i röda pesten och omkring hälften var i för dåligt skick för att strida.

När de så mötte de förenade arméerna från Ceda och Gahla var moralen så låg att slaget var över på en timme. Få hade faktiskt dödats, de flesta hade flytt. Horinju fick dra sig tillbaka och slicka såren. Pengabristen som var en följd av krig och kraftigt minskade inkomster från det plundrade Tiranpur gjorde att inget helhjärtat försök att straffa de två kungadömena kunde göras på fem år. Man ägnade sig till största delen åt borgbyggen för att säkra sin gräns mot söder.

En här värdig namnet hade under tiden samlats i Beludur för ett anfall riktat mot Ceda. Bara dagarna innan fälttåget skulle påbörjas berättade Horinjus bundsförvant Surifin Pameslu-Jogi-Idri om de väldiga guld tillgångar ryktena sade fanns gömda i de södra Erginerbergen. Horinju som var en nyckfull härskare bestämde sig omedelbart för att anfälla de mindre starka folken kring Erginerbergen gruvor. Det året och nästa tillbringade rajan på hästryggen jagandes barbarstammar fram och tillbaka runt de fyndiga gruvorna. Mot årets slut beslutade man bygga en Garnison i området. Denna kom att växa till en centralort för gruvdriften och kallas än idag Ergana.

Rådets styre och det skamliga mordet på Rajan Horinju

Följande år bestämde sig Horinju, stärkt av framgångarna i bergen att fortsätta österut, där han trodde att han skulle finna mer ädla metaller och rikedomar bortom sina drömmar. Dessa förväntningar kom på skam även om det inget motstånd värdigt namnet stod att finna i detta karga område. De enda förluster man noterade var ett fåtal officerare som fallit offer för lönnmördare. Senare samma år gick även rajan ett liknande öde till mötes - blott 28 år gammal hittades han i sitt tält med avskuren hals och genitalierna i munnen. I hans mage satt en väldig svart dolk gjord i ett enda stycke sten. Dolken, kallad "Horinjus Bane", har sedan dess sparats i en låst blykista i den kungliga skattkammaren.

Ingen gärningsman stod att finna och då rajans äldsta son endast var tre år gammal utsågs ett råd bestående av de styrande Teklanu (förlänade) släkterna. Pameslu-Jogi-Idri, Pameslu-Misa-Idri som satts att styra det rika gruvområdet söder om Beludur samt Pameslu-Djina-Idri som satts att styra den sydöstra provinsen tilläts inte deltaga. Rådet vanstyrde landet i 17 år till dess att prinsen blivit tjugo år och ansågs vuxen nog att ta över styret som raja. Under rådets styre som betecknades av samarbetsvägrigheter släkterna emellan förminskades provinsernas självstyre och deras situation blev uppenbart mycket sämre än länens som profiterade hejdlöst på statens tillgångar.

Rajan Sandus fälttåg mot Ceda och Gahla

Den nye rajan Sandu Teklanu-Idrini-Idri var som sin far en mäktig krigare men han var även en god diplomat. Han började med att sanera statsfinanserna och samla en armé för att hämnas sin fars misslyckande att inta Ceda och Gahla. Han förstod denna gång att vänta på rätt tillfälle. Efter att ha samlat och tränat en här i två år hände det sig att Gahla anfölls av det Traagadesiska riket från söder. Den idrinska hären anföll omedelbart Ceda som hade sänt sitt beryktade dvärginfanteri till Gahla för att hjälpa dem slänga ut Traagadeserna. Ceda blev en lätt match för Sandu, medan traagadeserna fick kämpa mot dubbelt så mycket motstånd som de väntat sig. På släkten Pameslu-Jogi-Idris begäran lät Sandu inkquisitionen avrätta hälften av dvärgbefolkningen i Ceda för kätteri.

Följande år hade traagadeserna inte lyckats inta Gahlas huvudstad med samma namn ännu, trots tre belägringsförsök. När de gjorde sitt fjärde och sista försök var de oaktsamma nog att släppa garden mot de idrinska trupperna som omedelbart tog chansen att anfälla dem i ryggen. Idrinierna svepte genom Gahla och "befriade" staden vilken tvingades erkänna Idriniens överhöghet och därmed blev den femte provinsen.

Som ett monument över Idriniens stora segrar lät Sandu uppföra härskarpalatset och döpte om Dorigong till Härskarstaden. Bygget tog trettio år och är den ståtligaste byggnad som människan någonsin skapat.

Rajan Djinos maktövertagande

De följande nio åren stred Traagadeserna sida vid sida med dvärgtrupper från den forna Cedanska armen och befrielsekämpar från Gahla, för att behålla brohuvudet på floden Tiders norra strand. Kriget slutade med att Idriniens gräns ritades om längs floden efter slaget vid Tider, då rajan fick mottaga en fredsgåva: det magiska svärdet Yrgael. Detta placerades i skattkammaren då det var rikligt utsmyckat, men har sedan dess försvunnit. Svärdet återfinns nu i Pameslu-Demi-Idris ägo.

Sandus följande 38 år vid makten fram till hans död vid 69 års ålder präglades av fred och stabilitet. Det förkom dock påfallande många barbarangrepp från norr. Dessa blev fler och värre under sonen Djinos Teklanu-Idrini-Idris regeringstid. Traagadeserna hade heller inte glömt det svidande nederlaget vid slaget om Tider. Så i tumultet kring Djinos kröning passade de på att anfälla. Under ett par veckors tid tycktes de omöjliga att stoppa. Den traagadesiska hären stod utanför Beludurs portar. Då anlände Schavaras Teklanu-Ergaa-Idri med en här drakryttare från nordöst. Från väster anlände Haraas Pameslu-Demi-Idri med en här alverriddare som han lyckats hyra från alvfursten av Mangiira. De samlade härarna slog den Traagadesiska hären som nästan uteslutande bestod av lätt kavalleri. Därefter drev de traagadeserna tillbaka över floden.

Krigströtta vände drakryttarna hemåt, och man kunde inte betala de alviska riddarna längre. Trots detta beordrade den nye rajans överste och fältmarskalk Uurido aTeklanu-Dorin-Idri att anfälla det fientliga fortet Ruugjatta på Tiders södra strand. De sjösjuka soldater som nådde Traagadesisk mark slaktades som grisar av den väntande hären i slaget vid Yrvei-bukten. Överstemarskalk Uurido beordrades omedelbart till karavaten.

Stridigheterna längs Tider har fortsatt på samma ända till våra dagar. Ibland är det en kortvarig fred men så görs ett tafatt försök till invasion från den ene eller den andres sida och så är striderna igång igen.

Rajan Djinos styre har skilt sig markant från hans fars. De rika blev rikare, fientligheten mellan adelssläkterna ökade med klyftorna mellan län och provinser. Religiösa meningsskiljaktigheter har en stående ursäkt till folkmord.

Geografi

I norra Idrinien ligger Tyrgeerna, ett svart bergsmassiv med goda fyndigheter av metaller. Få vågar dock utvinna dessa metaller eftersom bergen behärskas av rövarband och troll. En och en annan dvärgstad är det enda som lyckas motstå det hårda klimatet och de ogästvänliga farorna som lurar här.

Söder om Tyrgeerna ligger Urga-dalen, ett öppet landskap med många floder. Kah-floden, den ymnigaste av dem, mynnar i det västra havet. Dalen bebos av huvuddelen av landets befolkning som i huvudsak består av människor, men även dvärgar och andra halvmän finns representerade. I nordväst löper gränsen mot Illurien. Illurierna är ett sorglustigt folk som aldrig haft något att vara stolta över. Små, svarthyllta och anskrämliga, anses som lort av den lägsta Idriniern. Deras förfäder var kända för tidelag och inavel.

Söder om Kah-flodens delta återfinns Idriniens enda större skogsmarker. Dessa består av små skröpliga uttorkade Gahnträäd. Gahnträdet är tillsammans med komocka och gräs det vanligaste byggnadsmaterialet för gemene man. Frälset och de övre kasten nyttjar i allmänhet marmor och importerade träslag från alvrikena Bryliatiir och Mangiira bortom västra havet.

I söder går en omstridd gräns längs floden Tider mot det fientliga landet Traagadesh. Diplomatiska förbindelser med Traagadesh är sporadiska och oftast fientliga. Ett lågintensivt krig pågår och skulle antagligen ha varit över för tjugo år sedan om inte båda sidor varit så måna om att inte låta det eskalera eller komma till en för båda sidor acceptabel lösning.

Urga-dalen begränsas i sydöst av de ädelstensrika Erginerbergen som sträcker sig norr ut ända till det så kallade Drakpasset mot Tyrgeerna.

Landet är ett lapptäcke av de tolv mest inflytelserika släkternas förlänningar och delas ytterligare av de religiösa fraktioner som finns spridda över landet.

Viktiga städer i riket

Härskarstaden (ca 140 000 inv.)

Rajans säte, huvudstad i Idrinien. Staden består av osannolikt många pompösa byggnader med tinnar och torn. Staden är en av de absolut största i den kända världen. Många är de förunderliga ting som kan skådas på stadens gator och torg: varelser från när och fjärran, försäljare av dyrbara ting från världens ände, dofter som man aldrig tidigare drömt om att få uppleva, magiska skådespel - de allra mest vansinniga av ting. Korruptionen är utbredd inom alla delar av samhället, men är vanligast inom hovet och den statliga administrationen. Staden vaktas av Rajans drakryttare, samt legioner av de bästa soldaterna som landet kan uppbringa. Alla bär de rajans livgardes traditionella färger: guld, silver och purpur. Ståtligare trupper står inte att se på den här sidan Tider.

Beldigaa (ca 80 000 inv.)

Teklanu-Sambo-Idris säte är en hamnstad som är mest känd för sina många magiker och utländska rikedomar. Här finns en mäktig hamn och handeln över Västerhavet ger tillgång till de mest exotiska varor av alvisk härkomst. Detta har gjort staden populär bland magiker och det idrinska magikergillet har sitt huvudsäte här. Deras ståtliga, skyhöga torn som sträcker sig ovan molnen får även de mest luttrade handelsmän att kippa efter andan. Magikerna har dock med sin blotta närvaro i staden skrämt bort stora delar av handeln som nu mer går mot Tiranpur. Den udda arkitekturen med de många tornen och de tvärgående valvbågarna som förbinder stadens byggnader och torn ger en utpräglad siluett som ingen kan ta miste på.

Tiranpur (ca 50 000 inv.)

Denna stad är Teklanu-Auran-Idris högsäte och en stad av betydande handel. Tiranpur har landets största hamn och handeln över västra havet har blomstrat de senaste fyrahundra åren sedan Beldigaa på allvar började befolkas av magiker.

Här kan man finna de mest skiftande varor från planetens alla oupptäckta platser. Det sägs att man här kan köpa vilken vara som helst om man bara besitter tillräckliga mängder guld.

Dahktaa (ca 18 000 inv.)

Teklanu-Ergaa-Idris residensstad. Gahktaa började som en liten utsatt handelsstation som så småningom befästes och har nu en inte oansenlig mängd invånare. Staden är väl befäst och har flest antal stridsföra män per innevånare i hela den kända världen. Men så är staden också belägen i det farligaste av alla områden. Redan från barnsben får innevånarna, kvinnor som män, lära sig hantera vapen.

Gahla (ca 40 000 inv.)

Pameslu-Demi-Idris sätesstad. Staden är en typisk gränsstad med hamn och militära resurser som överskrider den ringa befolkningen. Handeln går inget vidare då staden utsätts för fientlig konkurrens från Tragaadeshs kuststäder. I staden finns ett stort vitt plats som uppförts för att ta emot diplomatiska sändebud från det södra grannlandet.

Beludur (ca 95 000 inv.)

Pameslu-Jogi-Idri och Ashaskyrkan har det största inflytandet över staden. Den anses allmänt vara landets näst största men elaka tungor hävdar att det bara beror på de enorma skaror pilgrimer som alljämt vallfärdar hit. En ständig tävlan pågår mellan den styrande släkten Pameslu-Jogi-Idri och grannprovinsens styrande släkt Pameslu-Savdjees-Idri om vilken stad som egentligen är näst störst i riket.

Ceda (ca 85 000 inv.)

Pameslu-Savdjees-Idri styr denna stad som är allmänt välmående. I kampen om vilken stad som egentligen är den näst största staden förbjöd den förra patriarken all form av vallfärdande till Beludur vilket givetvis inte efterlevts. Staden har inte helt orättvist utpekats som syndernas hemvist av Ashas överstepräst i Beludur.

Barder, teatersällskap, konstnärer, prostituerade och skaldar lever glada dagar i Ceda. Lagar och förordningar har medvetet luckrats upp till förmån för dessa yrkesgrupper och har precis enligt planerna lett till att Ceda har fler besökare från andra delar av landet än någon annan stad.

Ergana (ca 25 000 inv.)

Staden är byggd direkt på hård berggrund, och husen är med undantag av de sporadiska halmbetäckta hustaken helt i sten. Stadens urinvånare har mycket goda kontakter med de närliggande stammarna av bergsfolk, och kulturutbyte såväl som ingifte är väl utbrett. Det har till och med gått så långt att barbarer från bergen tillåtit att bosätta sig i staden! Den huvudsakliga näringen i staden är att försälja de stora mängder malm och ädla metaller som bryts av de tiotusentals slavar som dag efter dag arbetar i gruvorna tills de stöper. Sederna kring en kvinnas "bör och icke bör" i Ergana skiljer sig brett från vad som är brukligt i övriga landet. Prostitution är vanligt, men så även kvinnor som gör karriär och besitter högt uppsatta positioner inom provinsens styre. Denna syn på kvinnan och samhället ses som opassande och kränkande av övriga delar av befolkningen, vilket givit den härskande släkten Pameslu-Misa-Idri dåligt rykte bland de jämlika.

Släkter och släktnamn

Släktnamnen består av tre delar. Dessa har följande innebörd: Första namnet talar om vilken del av landet som släkten är förlänad med. De nordligaste delarna är de ursprungliga länen. Dessa kallas Te-Klanjder, efter den första dynastin som härskade i ungefär detta område. Därav kommer epitetet Teklanu, till de släkter som styr över något av de norra länen. De södra provinserna, som fortfarande är provinser även om det nu för tiden inte är någon juridisk skillnad (de erövrades för mer än 300 år sedan) kallas Pamesluterna. De släkter som har en pameslut att styra över heter därmed "Pameslu". För icke adliga släkter sätter man ett litet "a" framför första namnet vilket då indikerar tjänande. T.ex. aTeklanu-Bihn-Idri.

Det andra namnet är ett ursprungligt släktnamn som kan vara av olika betydelse. För en del släkter har epitet en religiös innebörd medan det för andra har fått namn efter stordåd utförda i sedan länge bortglömda krig eller efter liknande händelser av stor historisk vikt.

Det tredje namnet indikerar från vilket land eller område som släkten härstammar och är i allmänhet prefixet i landsnamnet med ett "i" på slutet.

Teklanu-Idrini-Idri

Detta är rajans släkt. De styr över Härskarstaden och området närmast denna. De har varit rikets styrande under flera hundra år, exakt hur många vet ingen, men om man frågar gemene man på gatan i exempelvis Ceda, skulle de antagligen påstå att denna ordning skall bestå till tidens ände. Eftersom rajan saknar andra arvingar än sin utsökt vackra dotter, står det nu klart för de insatta att en ny släkt kommer att ta över inom kort.

Teklanu-Ergaa-Idri

Detta är släkten som är känd för att vara bäst på krig. De styr över ett av de nordligaste länen. Detta är ingen slump utan en uppgift de fått p.g.a. sin duglighet vad just krigsföring beträffar. Detta område är härjat av kaotiska barbarstammar från de norra bergen och av landet öster om drakpasset. P.g.a. sitt rykte som krigare kan släkten hyra ut soldater och riddare. Dessutom förfogar landet över en ytterst lönsam drakuppfödning. Det släkten egentligen tjänar mest pengar på, även om detta inte pratas om, är handeln via drakpasset med områdena österut.

Släkten stöder Teklanu-Ena-Idri i deras strävan efter att överta tronen efter det att den nuvarande rajan gått hädan.

Pameslu-Demi-Idri

Detta är släkten som sägs vara utomordentliga förhandlare och diplomater. De sköter i stort de få sporadiska kontakter som finns med Traagadesh, men även med de västliga alvrikena och andra länder, dock inte med de smutsiga Illurierna sedan Drogi Pameslu-Demi-Idri, överhuvud för släkten tre generationer tidigare, fått en särskild befrielse från rajan som fortfarande gäller. I denna befrielse står att ingen av släkten Pameslu-Demi-Idri någonsin i statlig tjänst skall behöva befatta sig med en illurier, ej heller skall de kunna tvingas lära sig detta vämjeliga språk eller bli tvungna att tjänstgöra i närheten av gränsen.

Släkten har för vana att alltid påstå sig stödja andra släkter i deras strävanden, men aldrig fullfölja. Detta ger dem elva allierade och elva fiender i landet.

Teklanu-Sambo-Idri

Denna släkt är länsherrar för ö-länet Adjora och handelsstaden Beldigaa. Man tjänar gott om pengar på den livliga handeln över västra havet mot de alviska rikena. Men det släkten och staden Beldigaa är mest känd för är magi. Staden bebos av mången skicklig trollkarl och i släkten har det funnits många ärkemagiker. Stormästaren för det Idrinska magikergillet, som även har sitt huvudsäte i Beldigaa, är av tradition av släkten Teklanu-Sambo-Idri.

Släkten är en av de mest förtroliga med rajan, ett faktum som givit dem arvfienden Pameslu-Jogi-Idri. De har helt enkelt vissa meningsskiljaktigheter vad gäller magins uppkomst och huruvida gudarna är magiska väsen eller gudar.

Teklanu-Auran-Idri

Denna släkt har enligt allas uppfattning det bäst ställt med pengar. Denna föreställning och det faktum som ligger bakom har sin grund i den hektiska handel som går via deras residensstad Tiranpur samt de bördiga marker som ligger i deras förhållandevis sparsamt tilltagna förläning. Släkten är neutralt inställd till de flesta släkter men bakom deras rygg baktalas de på grund av sin myckna rikedom. De är allierade med Teklanu-Ena-Idri, och stödjer dessas väg till makten, då de insett att de själva inte ens är i närheten.

Teklanu-Ena-Idri

Denna släkt är rik och mäktig samt politiskt- och militärt stark. De anses allmänt som den vacklande släkten Teklanu-Idrini-Idris närmsta arvtagare. De har starka politiska allianser både med vissa högt uppsatta i Traagadesh och med släkterna Teklanu-Auran-Idri och Teklanu-Ergaa-Idri. Med så starka bundsförvanter är det få som tror på någon annan kandidat till tronen.

Pameslu-Jogi-Idri

Detta är släkten som är inflytelserikast inom kyrkan. Detta beror på att de är herrar över den mäktiga staden Beludur, som förutom att vara rikets näst största stad även är det religiösa centret för Ashas. Här finns det största och ståtligaste av Ashastemplen och flera institutioner och ordnar har sina högkvarter i staden. En stor andel av släktens män är präster eller innehar andra religiösa funktioner och döttrarna av släkten blir uteslutande nunnor.

Släkten har genom sin religiösa stramhet gjort sig ovän med de flesta adelssläkter i landet, men den enda djupare konflikt som de själva verkligen räknar är den med Teklanu-Sambo-Idri. Denna konflikt rör sig mellan alla plan, från rajans uppmärksamhet till gudarnas existens och magins utbredning. De tävlar även med Pameslu-Savdjees-Idri om vilka som har landets näst största stad. Detta är mer ett skämt från Jogis sida då de vet att deras stad är större. De stödjer Savdjees-släktens planer på att ställa sig i opposition till Ena-släkten om tronföljden.

Pameslu-Savdjees-Idri

Denna släkt planerar att störta rajan, är missnöjda med Teklanu-Ena-Idri och förestår en Pameslu-falang. De stöds mer eller mindre av alla de södra släkterna. Mestadels för att de är den enda släkt som inte har några större ovänner. En kompromisskandidat helt enkelt. Deras egna planer sträcker sig mycket längre än så. De planerar att störta rajan så fort de fått tillräckliga sympatier, och i tumultet som uppstår snabbt gripa makten och presentera ett tilltalande alternativ som många kan gå med på (genom förtäckta hot och mutor, givetvis).

Pameslu-Misa-Idri

Denna släkt besitter rika områden och lever gott av den gruvdrift som de bedriver i de mineralrika Erginerbergen. Släkten har sitt huvudsäte i provinshuvudstaden Ergana, en samlingsort varifrån all gruvdrift administreras och beskattas. De ofantliga rikedomar som släkten samlat på sig alltmedan de åderlåt tit folket samt det kulturella utbyte de haft med ociviliserade bergsstammar har för in dem på en dekadent bana. De ses som frispråkiga, smutsiga och ociviliserade av de andra släkterna vilket har lett till att bröllop släkterna emellan totalt avstannat. Denna risk för inavel har de löst genom att para sig med hövdingafamiljer från bergsfolken vilket har lett till ett ännu större avståndstagande från de andra släkterna.

Pameslu-Misa-Idri släkten är allmänt sedd som något man driver med och uttrycket "misa-historia" är en stadgad term. Kvinnorna i Pameslu-Misa-Idri åtnjuter stor frihet jämfört med kvinnorna i övriga delar av landet, vilket lett till att kvinnor från denna provins allmänt anses lösaktiga. Pameslu-Misa-Idri saknar djupare diplomatiska kontakter med andra släkter, men de stödjer halvhjärtat Pameslu-Savdjees-Idris planer på att gripa tronen.

Teklanu-Faa-Illuri

Denna släkt har en något annorlunda historia än övriga härskarsläkter. Släkten stammar ursprungligen från det smutsiga Illurien. Detta kommer sig genom att en Illurisk landsflyktig adelsätt slog sig ner i Idrinien och blev genom affärer inblandade med släkten Teklanu-Faadri-Idri. Faadri-släkten var ytterst liten och på gränsen till utdöende, och genom åren växte sig släkten Faa-Illuri, som på den tiden hette Gaah-Illuri, allt mer nära Faadri-Idri. Det slutade med giftermål mellan de två sista döttrarna i släkten Faadri-Idri och två unga män i släkten Gaah-Illuri, och när Patriarken dog var det en Gaah-son som blev släktöverhuvud. Man tog namnet Faa-Illuri som en kombination av de två tidigare. Det råder en allmän misstänksamhet och en öppen avsky inför denna släkt från övriga släkters sida. Det som gjort att släkten ändå hittills har kunnat sitta kvar som härskare är det faktum att de är gudabenådade lögnare. Det har till och med hänt att släkten talat sanning vid vissa väl valda tillfällen då de varit övertygade om att alla förväntat sig en lögn, och på så sätt ändå lurat alla. Släkten saknar all form av vänskapliga kontakter med andra släkter. De anser att deras fortlevnad endast består i deras egen skicklighet och förmåga.

Pameslu-Djina-Idri

Detta är en mystisk och återhållsam släkt. Rykten har cirkulerat de senaste etthundra åren om att släkten har en hel kader lönnmördare stationerade över riket. Av denna anledning har Rajan så länge någon kan minnas varit ytterst återhållsam med att tilldela medlemmar av denna släkt inflytelserika och viktiga positioner vid hovet, vilket i sin tur lett till ihärdiga och bitska diplomatiska protester från släktens sida som enligt god tradition ignorerats. Relationen mellan hovet och Pameslu-Djina-Idri är minst sagt riktigt dålig vilket ständigt gör släkten ännu bittrare, Rajan ännu mer paranoid osv.

Släkten uppehåller en massiv diplomatisk kampanj över hela landet för att på så viss kunna föra in och sprida sina lönnmördare. De söker sällan komma till några avgöranden utan söker i det längsta förhålla alla förhandlingar. Andra släkter ser dem som inkompetenta och allmänt harmlösa, men inte tillräckligt för att någonsin våga ta sin blick ifrån dem, besvärade av ryktena om hänsynslösa dödsmaskiner som bara väntar på att få sätta sin dolk i ryggen på sina fiender.

Teklanu-Minga-Idri

Varför denna släkt över huvud taget tillåts delta i beslutsprocesserna är för de flesta människor en gåta. Slakten har inte haft en inflytelserik medlem så länge någon kan minnas och är numera så liten till antalet medlemmar sett att den i princip skulle kunna klassas som utdöd. Naturligtvis saknar slakten all form av ekonomisk-, politisk- och religiös makt likväl som någon form av verkligt inflytande på hur landet styrs. Detta har förvisso även lett till att slakten är den enda som verkligen är helt ohotad av de övriga släkternas ränker samt av eventuella invaderande fiendestyrkor, eftersom de anses vara så små och betydelselösa att det helt enkelt inte är värt besväret att kuva dem.

Slakten har formella förbindelser med samtliga släkter. Däremot är de diplomatiska besöken högst sällsynta på grund av släktens minimala inflytande.

Skapelsemyt

I begynnelsen var intet som människa, alv eller dvärg kan förstå. Innan det tusenåriga riket skapades fanns endast de gigantiska demonfurstarnas härar som samlats för att förgöra Tiirangi-Ro, Ljusbringaren. De hade belägrat Tiirangi-Ros sista palats, Djunginool, i årtusenden redan. Tiden för den ljusa sidan var kort - det var i gudatid räknat inte länge sedan de förlorat allfadern Rio samt dennes gemål Ytro, gudinnan av salt. Ljusbringaren och hans sista allierade, åskguden Yrgoon, månguden Yaal, guldets gudinna Arabell, krigsguden Ergaa och vattnets furste Rejnal-Tyrdoos förberedde sig för en sista desperat strid mot demoguden Badz-Tam och de andra kaosfurstarna.

Då uppenbarade sig en reslig kvinna iklädd endast en vacker björnpäls vid Ljusbringarens hov. Ingen visste hur hon tagit sig in eller varifrån hon kom, allra minst visste man vem hon var.

Hon svarade inte på några frågor och brydde sig ej heller om de vakter som störtade fram för att döda henne på stört. Som genom ett trollslag frös de alla när deras spjut nuddade henne.

Hennes ögon gnistrade likt smaragder och hennes hår lekte som om det smektes av vinden, hur stilla den än tycktes vara i hennes direkta närhet. När hon efter vad som tycktes som en evighet slutligen öppnade munnen för att tala mullrade hennes röst likt oceanens vågor:

"Jag har kommit för att rädda vad som räddas kan, för att tända elden som skall föda det tusenåriga riket! Där män, halvmän och troll skall leva sida vid sida och känna lagarna så som de instiftades av de ursprungliga gudarna så som av de arvtagande gudarna och dessas sändebud! Jag skall inte rädda er, men jag skall ge er hopp om att återfödas i en annan tid."

Hon såg sig om i rummet som strålade av ljus och vände sig till Ergaa, kriget och det vilda blodets gud.

"Du skall möta Badz-Tam i envig och förgöra honom"

"Det är omöjligt", röt Ergaa uppgivet. "Det vet vi alla, den kaotiske mörkerfursten skall inte låta sig betvingas av något vapen som jag eller någon annan besitter!"

"Så står det skrivet, och så skall också ske", fortsatte kvinnan med smaragdögonen. "Men lika fullt skall ditt svärd, Ferginol, tränga genom metall och ben för att skapa de första bergsmassiven i det tusenåriga riket, liksom också din kropp skall bilda det andra bergsmassivet. Gå nu och framför din utmaning till Badz-Tam!"

Hon vände sig till Arabell, guldets och de ädla stenarnas förvant och vattnets obetvinglige furste Rejnal-Tyrdoos, och sade "Gå med Ergaa, dela hans öde, och ni skall likaså bli belönade! Du Arabell skall sörja för att hans rustning hålls hel och hans sår förbinds, alltmedan du Rejnal skall stoppa Badz-Tams framryckande bundsförvanter genom ett hav! Gå!"

"Yrgnol och Yaal, ni skall omedelbart börja förberedelserna för att tillsammans bära upp det nya himlavalvet, efter att det vi nu har rämnat, vilket det kommer att göra då Badz-Tam och Ergaa möts i envig. Och ni, Tiirangi-Ro, ni skall få den ärofullaste av alla uppgifter. Er energi och ert blod skall utgjutas för att föda de nya innevånarna av världsaltet. Ta denna björnfäll och ge till den bland era nya undersåtar ni vill skall bli furstarnas furste, men gör ett klokt val, ty skinnet har oanade kvalitéer."

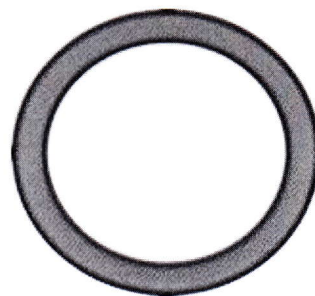
Kvinnan lämnade björnfällen och försvann lika hastigt som hon kommit.

Den sista striden varade i tio nätter och tio dagar. Yrgnol och Yaal smidde sitt nya himlavalv i vilket de innefattade sig själva. Slutligen föll Badz-Tam och Ergaa ihop sammanslingrade i en dödlig envig. Ergaa och hans vapendragarska Arabell föll och deras kroppar bildade Erginerbergen. Dessa blev fyllda med ädelstenar och rikedomar, på dess slätter frodades växter och djur, och i dess djupaste skrevor fanns guld i överflöd. Där Badz-Tams skendöda kropp och väldiga järnrustning

föll bildades de mineralrika Tyrgeerna. Bergmassivet var dock allt för ogästvänligt för att djur och människor skulle kunna dväljas där, och istället kom barbarfolk och troll i stora mängder. Dessa bröt malmen och infekterades snart med all världens ondska. Badz-Tam återuppstod. Badz-Tam Teras - Förstöraren, Badz Sawche - Själadräparen.

Religioner

I Idrinien finns flera väl etablerade religioner. Gemene man har sällan några problem att offra till olika gudomar och religioner. Man för ett kvantitativt religiöst utövande, "varför begränsa sig till en religion, de kan ju ha fel", är den förhärskande inställningen. Faktum är att det Idrinska ordet för "riskspridning" har samma betydelse som ordet för "fromhet".



Ashas-läran

Idriniens till antalet anhängare sett största religion är Ashas-läran som predikar strikthet och återhållsamhet. Stillhet och meditation framställs som det högsta andliga tillståndet. Större delen av den mänskliga befolkningen och över hälften av halvmänniskorna tillkännager sig som ashaser. Ashas-läran förbjuder dödandet av alla varelser vilket i allmänhet gör folket till vegetarianer. Ashas-läran påbjuder vidare ett strikt rangsystem som inte får brytas. Vanära och utstötning är det vanligaste maktmedlet mot dem som inte är tillräckligt fromma. Den största fraktionen av Ashas tror på reinkarnation. En näpelig majoritet tillber en gudom kallad Ashas, eller Ashas-Irith (Ashas vandraren), de övriga anser inte att religionen företrädas av någon, utan att det är ett tillstånd som även de onda gudarna och demonerna måste underkasta sig. Av den anledningen finns det även uttalat onda ashaser. Ashasernas symbol är en tom ring.

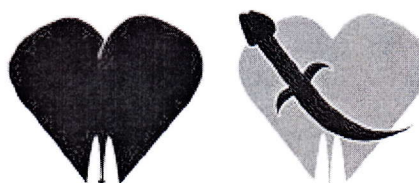


Harbonii

Tvivelaren eller den osäkre är epitet som tillskrivs krigsguden Harbonii. Han sägs vara son till den ursprungliga krigsguden Ergaa. Hans lära motsätter sig inte på något väsentligt vis Ashas, utan förespråkar endast våld som en nödhandling. Hans stora dilemma är att han som sin far endast är lämpad till krig och blodsutgjutelse emedan han vet att "den som lever av svärdet kommer också,

likt hans far, dö vid svärdet". Harbonii framställs som en tom rustning med vapen, eller som en väldig krigare som grubblande stirrar ut i tomma intet. Hans symbol är ett öga.

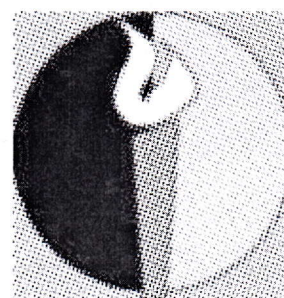
De som offrar till Harbonii är nästan uteslutande sådana som gör så p.g.a. av sin profession. De är i allmänhet även troende Ashaser. Harbonii har även givit ordstammen för uttrycken 'harbi' (ambivalens) och 'harabone' (paradox). Hans viktigaste rättesnöre är att varje avsteg från huvudregeln att inte döda skall ske med finesse och stil för att på så sätt, genom konsten, undvika att reta upp de gudar som styr över folket. Varje död skall vara som ett konstverk och på det viset finna sin egen rätt i en värld där dödande annars är otillåtet.



Ramada

Kärlekens gudinna, Harboniis syster Ramada, är tudelad. Vissa anser att hon är en ond gudinna, en fara för moralen, dessa kallar henne för den förföriska skökan och lönnmordets gudinna.

Hennes anhängare kan delas upp i tre huvudfraktioner. Den första fraktionen är de som inte förnekar något av de två tidigare epiteterna, dessa kallas allmänt för Rama-Herubi. Den största delen av anhängare tillhör emellertid Rama-Lektis - de känner henne som älskogen och kärlekens gudinna. Den mest mystiska och minsta delen av hennes anhängare kallas Rama-rava-Djina, vilket betyder "de få, men många". Ett namn som har mycket gammalt ursprung, vars kryptiska betydelse sedan länge fallit i glömska. Denna sekt är väldigt mysticismisk och sägs härbärgera en lönnmördarorden bland sina hemliga tempel. Ramada tillbeds av vitt skilda människor i alla samhällsskikt, men i vissa landsändar är offer till henne förbjudet och straffas med stympning av genitalierna.



Ramale

Ramale är Ramadas tvillingbror, en halvperson som egentligen dog vid födseln men som fångades mellan liv och död då han dog innan han börjat leva. Han är alla ofödda barns beskyddare och den som hämtar de döda själar som ej skall återfödas till Teztili-Ki. Ramale tillbeds inte i egentlig mening men han återropas och får offer i samband med födslar och begravingar, framför allt när någon föder döda barn.



Trojak

Trojak den lärde och framsynte är den främste profeten för en vetenskapsreligion som grundades i Illuriens gränstrakter för omkring 400 år sedan. Trojak var en vetenskapsman och ädling från nordvästra Idrinien, nära gränsen till Illurien. Tron är sparsamt spridd bland borgerskapet i städerna men även bland byarna mot Illuriska gränsen och i Illurien självt. Att denna lära uppkommit just i detta område är en av anledningarna till den smutskastning som pågår mot Illurien från Idriniernas sida. Trojakismen hotar det rådande kastsystemet och motarbetas därför av de flesta adelsmän.

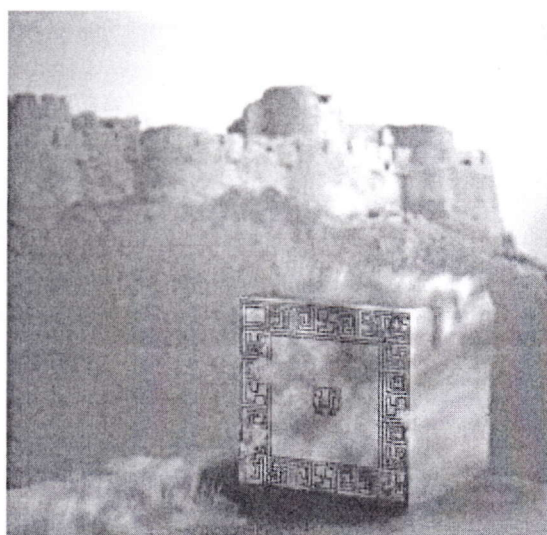
Lärans främsta mål är att få folket att kasta av sig oket och arbeta tillsammans för en bättre värld. Trojak förespråkade pacifism och eftergifter. Trojakerna bär djupblått som sin heliga färg. Religionen har sin största del anhängare bland det lärda borgerskapet, de nyrika och de som hålls åter av kastsystemet trots att de är väl bemedlade.

Gihrhiga

Gihrhiga är ett tillstånd mer än en tro. De som till erkänner sig till gihrhigan kallas oftare jugi än gihrhiganer. Jugi är heliga män som traditionellt vandrar omkring och sprider gudars ord bland de dödliga. Från början hade de inte någon koppling till någon särskild gudom eller religion och ordet används fortfarande om fromma män oberoende av religion.

Tillståndet som anses som det heligaste påminner om en slags koma. De som söker Gihrhiga vill slippa se morgondagen och repeterar mantrat "Gihr gihrhiga gesham" så ofta de kan. Dessa ord betyder ungefär "utsläck mig".

Viljan att inte märkas kommer från föreställningen att vi egentligen lever i en drömvärld och att våra riktiga kroppar sover. Dessa har fjättrats i sin sömn av onda demoner som bevakar de sovande. För att inte göra demonerna uppmärksamma på att man lever måste man i drömvärlden iakttaga försiktighet och stillhet tills dess att man dör här och väcks åter till sin riktiga kropp. Väl där måste man vara förberedd på flykt undan sina väktare. I de gihrhigiska templen finns så kallade böneknar på vilka mantrat står inpräntat. För att åkalla dessa ord snurrar man helt enkelt på kvarnen. De i allmänhet

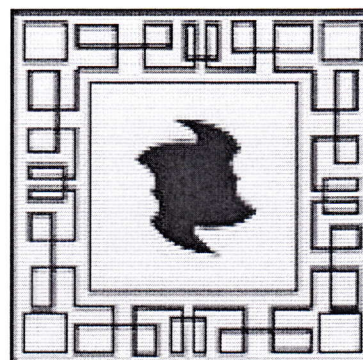


stillsamma och tysta gihrhiganerna kan bli fasansfullt uppretande och till och med gå till handgripligheter för att få sin bön utförd. Det har hänt att en munk stannat en böneknar som en annan satt i snurr för att sedan själv få den att spinna för sin "utsläckning", varpå den senare munken helt enkelt dräpt den förstnämnde för tilltaget. Gihrhiga uppnås genom all form av stillasittande och icke-aktivitet. Den enda tillåtna aktivitet som tillåts som inte är självdestruktiv är sparsamt ätande gärna parat med utdragna pass av sexuell upphetsning - naturligtvis i ensamhet.

De som följer gihrhigan är sällan andra än munkar - heliga män som lever på offer från de mindre fromma medmänniskorna. De utlovar ofta, i utbyte mot dessa gåvor, att rädda sina försörjare när de väl själva uppnått gihrhiga. De tempel som finns är urgamla och

uppfördes säkerligen i ett helt annat syfte än vad religionen har utvecklats till idag.

En äkta gihrhiga-jugi bär en röd klädnad. Denna brukar dock se väldigt brunsvart ut på grund av den smuts som klädnaden impregnerats med.



Badz Tam

Kaosfursten, den siste av de forna gudarna, återfödd som en demonfurste. Hans forna storhet som anförare av de mörka truppen ger honom ett fortsatt anseende hos hans fiender trots att han nu är bunden till detta plan och ännu inte funnit något sätt att lämna Tyrgeerna, det väldiga bergmassivet i norr. Hans namn är många - bland dessa är de vanligaste Badz Tam Teras - Badz "Förstöraren" och Badz Sawche - Badz "Själadräparen". Återges i religiösa skrifter och avbildningar som en ilsket härjande eld som inte bränner, utan förgör.

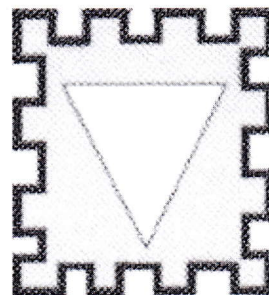
Badz Tams anhängare är av allehanda härkomst och sort. De flesta har det gemensamt att de lever i eller i närheten av Tyrgeerna. Att offra till Badz Tam är bestraffat med döden i både Illurien och Idrinien.



Teztili-Ki

Teztili-Ki kallas även själaspelerskan och är dödsrikets härskarinna - en kvinna med fyra bröst och trettio gapande vaginor. Hennes törst är osläckbar. En gigantisk pulserande manslem skjuter ut från hennes panna och hennes tänder liknar ett vildsvins. Hon tar hand om de fördömda, de som förlorat sin chans till återfödelse. Hennes rike sägs vara en purpurfärgad borg med ett gigantiskt högt torn omgärdat av arton murar, var och en betydligt tjockare och högre än den föregående. Denna borg, kallad Utraaga, sägs sväva bortom molnen. I de stenar som utgör palatset ses de förvridna ansiktena av de tusen och sinom tusen själar som för sina synder är dömda att till tidens slut plågas i ett evigt

dödsskri. Det är inte särskilt vanligt att tillbe Teztili-Ki, dock brukar offer till henne förrättas när någon dött för att avleda hennes uppmärksamhet från den döde så att han kan återfödas.



Skladobah

Vidundret ("Skladobah" på Uridrini). Lever i de hissnande och onämnbare katakomber i urbergets kallaste och mörkaste grottor där de dödas aldrig tystnande klagosång ekar genom gångarna. Vidundret ses av magiker och trollkarlar som källan till all magisk energi. De tillber inte Skladobah i egentlig mening utan söker smärre tämja en lite del av det med sin magi. En del lyckas och blir fruktade trollkarlar alltmedan det stora flertalet misslyckas. Gemensamt för dem alla är den påtagliga mängd som blir galna av sin närhet till Skladobah. Vidundrets tecken är en gul triangel.

Om magi

Magi utövas traditionellt av män, enligt traditionen för att kvinnan inte skall "smutsa ner", eller försvaga magin. Dessa är skäl som är givetvis inget annat än felaktiga föreställningar. Det finns många kvinnor som utövar magi utan några större fel. Dessa är dock inte väl ansedda av folk i gemen - de anses som onda häxor och många metoder finns för att betvinga dessa. Föreställningen är inte helt grundlös, många har de trollkunniga häxor varit som genom tiderna hotat så väl gudar som män och halvmän.

Män som brukar magi måste även de underkasta sig vissa restriktioner. En trollkunnig man som inte är medlem av magikergillet anses även han vara antingen en häxa eller i förbund med Badz Tam. Denne kommer att förklaras fredlös och jagas av gillet magiker. Dessutom är alla medlemmar i magikergillet eunucker sedan födsel eller de tidigaste åren. Denna tradition skall förhindra att magikerna korrumpas då de saknar både familj och dyrbara älskarinnor.

En man som visar tecken på att behärska magi måste enligt sägnen kastreras för att inte bli galen. Det finns många dokumenterade fall av män som drivits till vansinne av de magiska krafterna, åtminstone om man skall tro magikergillet. Detta är orsaken till att eunucker har en viss särställning i det Idrinska samhället. De åtnjuter en viss respekt grundad i rädsla från gemene man. Eunucker är för övrigt inte ovanliga i Idrinien och dess grannländer. I fattiga familjer kastrerar man barnen för att slippa barnbarn att försörja. Detta gäller barn av båda könen.

Det är dessutom inte ovanligt att inflytelserika familjer, och även hovet, anställer kastrerade tjänstemän och i vissa fall även kvinnor för viktiga tjänster då dessa besitter fördelen av att sakna nära familj och inte kan korrumpas med sex.

Karavaten

Karavaten är ett avrättningsredskap som skulle kunna beskrivas som en giljotin för självmordsbruk. I Idrinien och vissa av dess grannländer anses Karavaten som ett avrättningsredskap av det finare slaget. Vem som helst avrättas inte på detta sätt, endast ädlingar kan förvänta sig att ha turen att få dö för sin egen fot. Löske utsätts oftast för pöbelns stenkastning medan affärsidkare och andra borgare halshuggs av bödel. Inom de olika kyrkorna har man sina högst egna sätt att ta livet av missdådare. Stegling är inte ovanligt, inmurning är inte vardagsmat men ej heller sällsynt.

Karavaten består av en stor och tung egg med stigbyglar fästade i kedjor i var ända.

Man brukar den genom att placera sig själv på rygg på marken, eggen bakom nacken och med benen vikta in mot bröstet placerar man fötterna i stigbyglarna och sedan är det bara att sparka till så har man snabbt och relativt smärtfritt kapat sitt eget huvud.



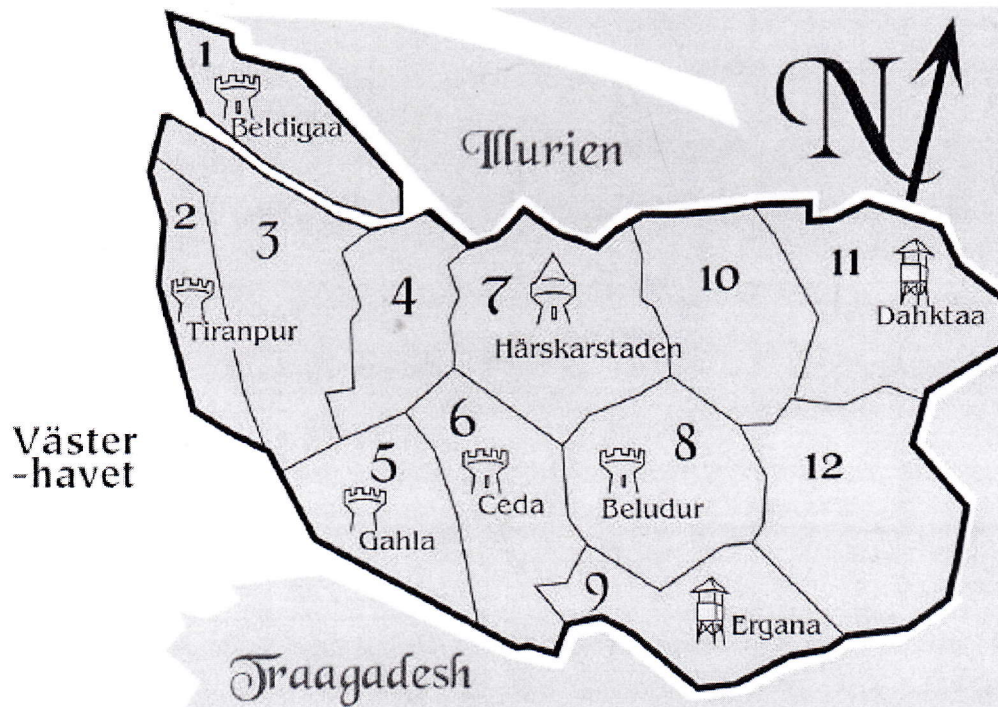


Fig. 1 - Idriniens största städer & de styrande släkternas län och provinser

1. Teklanu-Sambo-Idri
2. Teklanu-Auran-Idri
3. Teklanu-Ena-Idri
4. Teklanu-Minga-Idri
5. Pameslu-Demi-Idri
6. Pameslu-Savdjees-Idri
7. Teklanu-Idrini-Idri
8. Pameslu-Jogi-Idri
9. Pameslu-Misa-Idri
10. Teklanu-Faa-Illuri
11. Teklanu-Ergaa-Idri
12. Pameslu-Djina-Idri

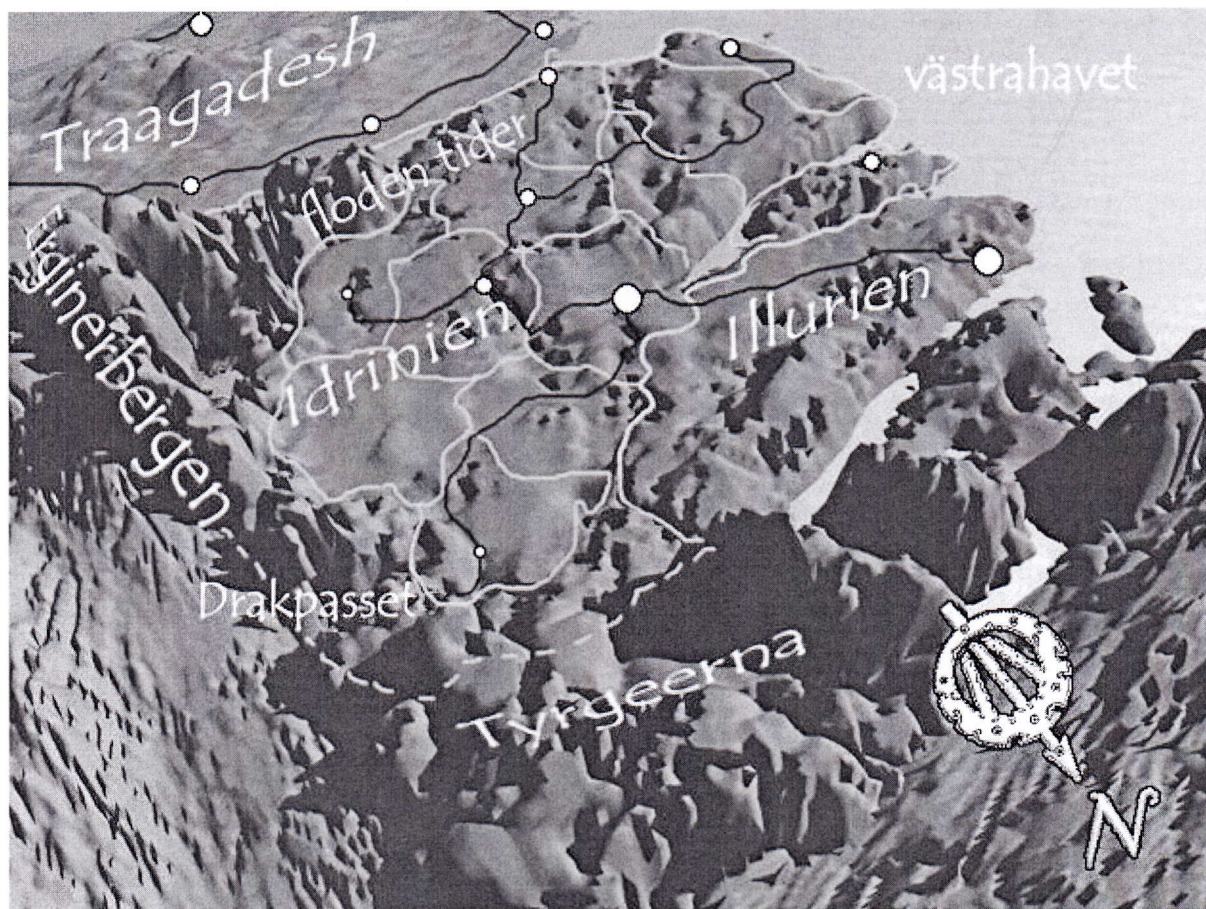


Fig. 2 - Topografisk karta över Idrinien med omnejd