

Rollpersoner

Spelarkaraktärer till Den Idrinska Fällan

Innehållsförteckning

Amahabharara Teklanu-Faa-Illuri	...3
Elbad ib-Killafem Pameslu-Savdjees-Idri	...6
Ezikal Teklanu-Minga-Idri	...10
Gjigot Pameslu-Djina-Idri	...13
Indiroo Pameslu-Jogi-Idri	...17
Labaf Teklanu-Ena-Idri	...21
Miez Kauaw-ibi-Matzkeu Teklanu-Sambo-Idri	...24
Nad-Zetsko Pameslu-Demi-Idri	...28
Piezieq Waezeti Teklanu-Auran-Idri	...32
Servin Teklanu-Ergaa-Idri	...36
Urban Pameslu-Misa-Idri	...39

Senast uppdaterad: 2001-05-13.

Amahabharara Teklanu-Faa-Illuri

Utseende:

En mörkhyad reslig man, nästan två meter lång, med slank och ytterst vältrimmad kropp. Han bär enkla klädnader i tunt gråspräckligt tyg och ett par enkla lädersandaler. Det långa svarta håret hänger i en lång fläta utefter den muskulösa ryggtavlan.

I bältet hänger en stridsklubba i sten samt en mindre träsköld och över axeln bär han en halvfull säck sydd i segelduk. Han ser inte ut att härstamma från Idrinien.

Värden:

STY	16
STO	17
FYS	18
SMI	14
INT	13
PSY	18
KAR	6 (15 inför en illurier)
KP	18

Viktigare färdigheter: Stenklubba 17, sköld 17, Jaga 16, Spåra 16, Överlevnad i vildmarken 18, Hoppa 15, Klättra 15, Rida 13, Djurskötsel 10.

Utrustning:

1. Du äger den sägenomspunna stenklubban "Raphabrabara" som slår med tusen döda anfäders styrka. Klubban gör 4T6+3 i skada och kan inte skadas av icke-magiska attacker.
2. En läderklädd träsköld som välsignats av mäktig trollkarl i Illurien. Skölden är magisk och absorberar tre skadepoäng per anfall som skadar bäraren. Skölden i sig har Abs 10.
3. Enkel mat i form av bröd, rovor och vatten.
4. Halsband med en falk utskuren i trä, en gåva från din syster. Halsbandet gör att han står i kontakt med sina anfäder och stamgudar. Det skänker honom vägledning i strid och förbättrar därmed hans chanser till en plats i paradiset i livet efter detta.

Fysiska egenheter:

Amahabharara är oerhört uthållig. Han kan löpa oavbrutet i timtal. Dessutom har han härdats av det ogästvänliga klimatet i hans hemtrakter och kan motstå köld, värme och hunger i dygn utan nedsatt förmåga.

Amahabhararas immunförsvar fungerar däremot oerhört dåligt mot gifter av alla de slag (hans FYS halveras när man räknar motstånd mot gifter). Det går illasinnade rykten i hans hemland att de övriga släktena var så avundsjuka på denna släkts storhet och välmående att de uttalade en förhållning över släkten som löd "varje son eller dotter till släkten Gaah-Illuri skall förgiftas och avlida av detta i svåra plågor innan sin tjugonionde födelsedag".

Historia:

Att vara född med illurierblod i ett land som Idrinien är inte lätt, det har du fått erfara. Sedan så länge du kan minnas har din släkt föraktats av så gott som alla de övriga släktena i landet, trots att er släkt är lika fullvärdiga medlemmar av Idrinien som de själva. Ert län får ytterst sällan besök från

de andra familjerna, handeln med dessa är nästan obefintlig och när ni själva rör er i andra läns städer rynkar man på näsan åt er och kallar er för "smutsiga utlänningar".

De kalla förbindelserna med andra släkter har haft en väntad inverkan på ert läns ekonomi. Trots att väldigt få svälter är det inte många som kan unna sig några av de finare varor som går att få tag på i t.ex. Tiranpur eller Härskarstaden. Idriniernas mäktigaste män är i regel högfärdiga och korrumperade. Många är de oförrätter som under tidens lopp har begåtts mot dig och ditt folk, men ni är stolta och vägrar att ge upp. Regelrätta försök att kuva ert län med dess befolkning har däremot aldrig genomförts, förmodligen eftersom detta med all säkerhet skulle medföra ett fullskaligt krig mot Illurien.

Personlighet:

Amahabharara tillber, liksom många andra av släkten Faa-Illuri, krigsguden Harbonii så som han tillbes i Illurien. Amahabharara är stolt över sin religion och är en äkta krigare från topp till tå. Han är i grunden godhjärtad och rättfärdig och dessutom inte rädd för att dödas i strid, då alla krigare som stupar i strid är garanterade en plats i paradiset där de i evighet får ligga på en bädd av rosor och dricka nektar.

Amahabharara vägrar kategoriskt att döda djur annat än som föda. Djuren är människans vän, inte hennes fiende.

Inom Harbooniläran anses det större att förlåta än att hämnas. Detta gäller förstås vid mindre förseelser, vid större dåd av ondska krävs att han som krigare gör sin plikt och bekämpar källan till dess uppkomst tills han själv eller onskans hantlangare ligger dräpt på marken.

Bakgrund:

Amahabharara stod framför din familjs hus och övade stridskonst med en god vän då din syster kom utrusandes med ett ark papyrus i handen. Hon berättade för dig att bud kommit från Rajan att den äldste sonen i varje släkt var kallad till en stor bankett vid Rajans hov. Anledningen till detta sades vara att Hovets allra heligaste relik, den Idrinska Fällan, stulits från skattkammaren.

Amahabharara insåg med en gång att han ännu en gång måste lägga sina meningsskiljaktigheter med övriga släkter i landet åt sidan för att göra det som är rätt och riktigt. Dagen efter packade han mat för resan, välsignade sitt vapen och lovade sin syster att om han kom hem skulle han göra det med en belöning från självaste Rajan och ingen i släkten skulle mer behöva gå hungrig från matbordet.

Under resan till Härskarstaden var hans tankar dock hos den undersköna kvinna han mött då han för ett år sedan besökte staden för att göra inköp åt sin farbror. Kvinnan hade mörka ögon och långt böljande ebentholtssvart hår. Hennes skönhet var som en gudinnas! Hon log mot dig som ingen annan Idrinier någonsin gjort och du kände med ens att ditt hjärta för evigt skulle slå för denna ljuvliga varelse. Hon klädde sig enkelt men underbart vackert och är älskad av folket, det är du övertygad om. Du skulle göra vad som helst för att få hålla hennes hand om så bara en endaste dag!

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Idrini-Idri - Detta är rajans släkt. De styr över Härskarstaden och länet närmast denna. De har varit rikets styrande under flera hundra år.

Teklanu-Ergaa-Idri - Detta är släkten som är känd för att vara bäst på krig. De är våra grannar i öster. Dom vägrar samtala eller handla med oss.

Pameslu-Demi-Idri - Detta är släkten som sägs vara utomordentliga förhandlare och diplomater men vi har aldrig sett någon utsänd från denna släkt i vårt län.

Teklanu-Sambo-Idri - Denna släkt är läns herrar för ö-länet Adjora som gränsar mot Illurien samt handelsstaden Beldigaa.

Teklanu-Auran-Idri - Denna släkt sköter det mesta av handeln västerut och har det därför gott ställt med pengar.

Teklanu-Ena-Idri - Denna släkt är rik och mäktig samt militärt stark.

Pameslu-Jogi-Idri - Denna släkt tycks vara överhuvudet för kyrkan i Idrinien. För några månader sedan anlände ett sändebud till vårt län med en skrivelse från Ashas Överstepräst Vychutnai som lät påskina att vi var för svaga i vår tro och att om detta inte förbättrades snarast så väntade Inkquisitionen. De vet tydligen inte mycket om vårt gudfruktiga län. Om de någon gång bemödade sig med att skicka några diplomatiska sändebud till vårt land skulle de veta bättre.

Pameslu-Savdjees-Idri - Den här slakten styr ett län i södra Idrinien.

Pameslu-Misa-Idri - Denna släkt besitter rika bergsområden i landets södra delar. De ser ner på oss som smutsiga utlänningar vilket rimmar illa med deras eget bruk att äkta barbarer.

Teklanu-Faa-Illuri - Din egen släkt som ursprungligen härstammar från det vackra och mäktiga Illurien. Detta kommer sig genom att en Illurisk landsflyktig adelsätt slog sig ner i Idrinien och blev genom affärer inblandade med slakten Teklanu-Faadri-Idri. Faadri-slakten var ytterst liten och på gränsen till utdöende och genom åren växte sig slakten Faa-Illuri, som på den tiden hette Gaah-Illuri, allt mer nära Faadri-Idri. Det slutade med giftermål mellan de två sista döttrarna i slakten Faadri-Idri och två unga män i slakten 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.

Pameslu-Djina-Idri - Detta är en återhållsam släkt från sydöstra Idrinien.

Teklanu-Minga-Idri - Jag har aldrig hört talas om denna släkt.

Personer vid hovet som du känner till

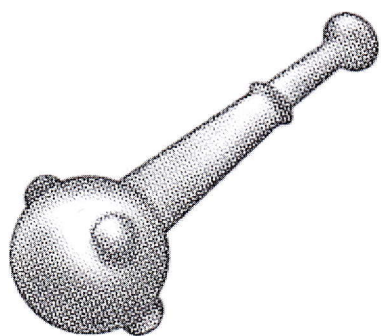
Mireiel, Orakel - Hon lär vara en folkets kvinna. En godhjärtad individ som alltid ställer upp för de som inte är så väl bemedlade.

Prinsessan - Alla idrinier tycks tråna efter denna undersköna kvinna.

Prizchy Tau, Köksmästare - Du såg som hastigast denne man då han sprang fram och tillbaka för att förbereda inför kvällens bankett. Han är lika lite idrinier som du själv, men inte heller illurier. Du är nästan säker på att det är samma man som besökte er i ert hemlän för att lära sig om det illuriska köket.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - Trots att han är rikets chefsdiplomat har han aldrig synt till i närheten av ditt län. Detta trots att ni bjudit in honom ett flertal gånger.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri, Ashas Överstepräst - Det var den här mannen som dristade sig till att anklaga ert län för kätteri utan att själv ens ha besökt er en endaste gång. Uppenbarligen helt verklighetsfrånvärd och ointelligent.



Den sägenomspunna stenklubban "Raphabrabara"

Elbad ib-Killafem Pameslu-Savdjees-Idri

Det Sanna Hoppets Budbärare, Skipare av Rättvisa.

Utseende:

En 168 cm lång, drygt tjugo år gammal, smått fetlagd man med ett stort grått perfekt trimmat skägg. Han rör sig med något långsamt och med en haltande gång. Han bär mycket vackra kläder i rött sidentyg broderade i silver och guld. En krökt silverdolk i utsirad skida hänger från ett läderbälte. På huvudet bär han en platt turban med en mindre, infattad sten. Med jämna mellanrum tar han upp en mycket vacker sidennäsduk ur en ficka och torkar sig under näsan.

Värden:

STY	15
STO	13
FYS	13
SMI	7
INT	16
PSY	19
KAR	10
KP	13

Viktigare färdigheter: Nekromanti 9, Diplomati 17, Strategi 15, Ekonomi 14, Dolk 5, Upptäcka fara 10 (automatiskt med hjälp av sin dolk).

Besvärjelser: Ingjuta skräck 9, Tala med död 9, Besudla mat och dryck 8, Skendöd 5, Suga ut livskraft 4.

Utrustning:

1. Utsirad offerdolk i silver belagd av Badz-Tam med magiska inskriptioner (Skada 1T4+1). Dolken bränner alla andra än Elbad som försöker ta i den. När man stöter med den finner den själv sin väg till motståndarens hjärta och suger ut hans själ.
2. Stor mängd pengar och ädelstenar.

Fysiska egenheter:

Klumpfot på höger ben, därav något långsam i sina rörelser. Dras sedan en bra tid tillbaka med en illasinnad förkylning som aldrig verkar vilja släppa.

Historia:

I din släkt vet man att man är näst på tur. Dagarna spenderas med brandtal mot den sittande rajan varvat med hyllningsfester tillägnat den egna släktens storhet och överlägsenhet. Det talas kring matborden om forna storhetstider då landet styrdes av Pameslu-Savdjees-Idri, då ekonomin blomstrade, landskapen var grönnare och folket lyckligare.

Naturligtvis blir man fullständigt tokig av att hela dagarna höra att man är nummer två och näst på tur. Därför var det med stor glädje du förhandlade med demonguden Badz-Tam då han kontaktade dig genom dina drömmar. Badz-Tam svor att belöna de högtstående och intelligenta. De som visste att ta för sig. Till den som skänker sin själ till honom skall han skänka makt större än någon människa vågat drömma om. Naturligtvis fanns det ett pris att betala, men inget pris är för högt om man vill bli den störste!

Sedan denna incident inträffade för två år sedan är det med stor glädje och stolthet hela din familj sett hur du växt till dig, rätat upp gången och överträffat alla dina bröder, ja även din far, inom politik, strategi och ekonomi, alla de dygder som kännetecknar en härskare. Sorgen över att yngsta syster "drunknade" i bäcken på sin femtonde födelsedag förbyttes snabbt i glädje över dina nya framsteg i skolbänken. Din far har till och med förlåtit dig för din klumpfot, något som han tidigare alltid sett som smolket i bägaren hos sin annars så välartade son.

Nu för tiden talar du till Badz-Tam varje natt. Du har precis börjat få insikt i den mörka sidans fulla potential, dess oslipade råa härliga kraft. Dessutom har din gud i sömnen lett dig ner i underjorden där han skänkte dig en urgammal vacker offerdolk som du ständigt bär vid din sida. Du har även lärt dig ett antal grundläggande besvärjelser och förbannelser.

Personlighet:

Det duger inte att vara stor, man måste vara störst. På andraplatsen återfinns den första och främsta av förlorarna. Där har du befunnit dig så länge du kan minnas och du är vansinnigt trött på det. Det är dags för dig att visa vem som är den rättmätige härskaren! Inget pris är för högt att betala för att komma till makten.

Du har och har alltid haft en tendens att säga precis det som kommer för dig, även om detta är utanför sammanhanget, vilket gör att folk ofta har svårt att förstå vad du menar. Dessutom kan du bara inte låta bli att kommentera andra personers fel samt tala om hur du själv skulle ha gått tillväga.

Bakgrund:

För fem dagar sedan berättade en mörk ängel för dig i dina drömmar att avgörandets timma närmar sig. Du skulle komma att få chansen att förverkliga det som du alltid drömt om - att bli härskare över Idrinien. Fyra dagar senare (igår) besökte din far dig på ditt rum och berättade för dig om den utlysta jakten. Rajans mäktigaste artefakt, den som säkrar hans plats som härskare, har stulits från den kungliga skattkammaren. De äldsta sönerna från alla de stora familjerna har kallats i jakten på föremålet. Rajan har utlovat sin dotters hand till den som finner föremålet och återbördar det till honom, men både du och din far vet vad som står på spel. Med föremålet i din ägo och allra helst Rajan och hans bundsförvanter ur din väg finns det ingenting som hindrar dig på din väg mot den totala makten.

Det var med ett belåtet leende på läpparna som du steg upp imorse och gjorde dig i ordning för den stora banketten Rajan skall hålla denna kväll till de ädla sökarnas ära. Om han bara visste.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Idrini-Idri - Detta är rajans släkt. De styr över Härskarstaden och området närmast denna. De har varit rikets styrande under flera hundra år. De är nu inte särskilt starka längre och väldigt få till antalet. I händelse av att du skulle beordras till Karavaten så kan du lika gärna undanröja dem alla.

Teklanu-Ergaa-Idri - Denna släkt är kända för sina praktfulla soldater. De styr över ert nordliga grannlän. Detta är ingen slump utan en uppgift de fått på grund av sin duglighet i krigsföring. Denna släkt är i förbund med Teklanu-Ena-Idri och måste därför omvändas eller omintetgöras.

Pameslu-Demi-Idri - Denna släkt är 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. Denna släkt skulle vara en utmärkt bundsförvant om det inte vore för att de är så måna om att aldrig välja sida. Det är dags för dem att välja om de vill tillhöra vinnarna eller förlorarna.

Teklanu-Sambo-Idri - Denna släkt är länsherrar för ö-länet Adjora och handelsstaden Beldigaa. De 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. Stormästaren för det Idrinska magikergillet, som även har sitt huvudsäte i Beldigaa, är av tradition av släkten Teklanu-Sambo-Idri.

Släkten har lindat Rajan runt sitt finger och verkar inte ha en susning om att hans tid snart är över. De är en mäktig släkt, nästan synd att behöva eliminera dem.

Teklanu-Auran-Idri - Denna släkt har det bäst ställt med pengar. Detta är en direkt följd av att de bedriver ocker och bedrägeri i sin egen hemstad Tiranpur. All deras rikedom har de lurat till sig och släktens samtliga medlemmar är självsäkra och dumdristiga fettbollar. I och med att de allierat sig med Teklanu-Ena-Idri har de skrivit under sin egen undergång. De gjorde rätt i att försöka finna en samarbetspartner eftersom de själva totalt saknar all form av begåvning, men de valde fel sida.

Teklanu-Ena-Idri - Denna släkt är rik och mäktig samt militärt stark. Många är de som tror att denna släkt kommer att ta över efter Rajan. Detta kommer dock att ske över din döda kropp. Näst efter Rajans släkt är dessa de du avskyr mest. Det råder dock ingen tvekan om att släkten är mäktig. Du ser fram emot att personligen få avrätta var och en i denna släkt. Hellre förr än senare.

Pameslu-Jogi-Idri - Denna släkt är er östra granne och en av era starkaste anförvanter i er väg mot makten. Släkten har i det närmaste en total kontroll över alla religiösa förehavanden i landet från sin huvudstad Beludur. En stor andel av släktens män är präster eller innehar andra religiösa funktioner och döttrarna av släkten blir uteslutande nunnor. I och med sitt odelade religiösa inflytande bildar det en ytterst viktig maktfaktor i landet och de kommer att belönas väl för detta efter maktskiftet. Släkten tenderar emellertid ofta att lägga allt för stor vikt vid andliga frågor och har dessutom den irriterande ovanan att behaga skämta om att deras hemstad Beludur skulle kunna mäta sig med det vackra Ceda.

Pameslu-Savdjee-Idri - Din egen släkt. Ni förestår en Pameslu-falang och vet att tiden är nära. Ni stöds mer eller mindre av alla de södra släkterna. Det dröjer inte länge innan ni knackar på Härskarstadens palatsportar. De enda större hindrena i er väg är Rajans personliga väktare i Härskarstaden samt den enorma södra armén som är posterad mot gränsen till Traagadesh. Om du kunde spela ut dessa bägge maktfraktioner mot varandra skulle din egen väg till makten bli mycket snabbare och enklare.

Pameslu-Misa-Idri - Denna släkt, som är er granne i syd, 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 åderlätit folket samt det kulturella utbyte de haft med ociviliserade bergsstammar har för in dem på en dekadent bana. De har blivit frispråkiga, smutsiga och ociviliserade av ingiftet som pågår med de närliggande barbarstammarna. Släkten är rik och har en relativt stark armé, men är absolut ingenting att räkna med vid ett maktövertagande, då de är alldeles för upptagna med att äta, supa och para sig med barbakvinnor.

Teklanu-Faa-Illuri - Denna 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. Alla tycks avsky denna släkt och det är ett under att de över huvud taget kunna överleva. Detta faktum allena får dig att undra om de besitter någon form av hemlig makt. Kanske är det bara rädslan över ett fullskaligt krig med Illurien som hindrar idrierna att sopa denna fläck under mattan för gott?

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. 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. Du är själv inte säker på vad du skall tro, men om det skulle visa sig ligga någon sanning i dessa rykten kanske du kan övertala någon medlem av släkten att lönnmörda

Rajan tillsammans med andra viktiga medlemmar av hovet. Släkten stöder din egen släkt i maktspelet så det torde inte vara svårt att upprätta en vänskaplig relation.

Teklanu-Minga-Idri - Denna släkt är det levande beviset på att gamla felaktiga traditioner väger tyngre än verklig duglighet i det här landet. Släkten 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, ändå åtnjuter de en högre status än din egen släkt bara för att de är Teklanu!

Personer vid hovet som du känner till

Alo-Kako, Chefsarkitekt - Denne man lär ha byggt Palatset i Härskarstaden. Han måste vara en arkitekt av gigantiska mått.

Kolobo, Rajans Rådgivare - Det här är någon man bör se upp med. Denne lille krympling är alltid närvarande när Rajan visar sig. Förmodligen är han anställd för Rajans beskydd, men du har inte lyckats luska ut hur.

Prinsessan - Rikets vackraste kvinna sägs det. Du skulle aldrig äkta en av Rajans avkommor om det inte vore för att få direkt tillgång till makten.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - Hovdiplomaten har en tunga av guld och är förmodligen en av de bidragande orsakerna till att Rajan lyckats ena landet ända fram tills nu.

Rajan - En smutsig pajas som snart har gjort sitt som härskare över det här landet. Om inte du lyckas röja undan honom kommer garanterat någon annan att göra det inom en snar framtid.

Sinchy Teklanu-Sambo-Idri, Livmedikus - Rajans Livmedikus sägs ha oanade kunskaper inom läkekonsten. Kanske kan han säga någonting om min förkylning.

Tesh aTeklanu-Gamhala-Idri, Vaktkapten - En stor krigare som deltagit i fler slag än du kan räkna till. Dessutom kommenderar han drakryttarna som är posterade vid hovet. Han måste undvikas eller övertalas att byta sida.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri, Ashas Överstepräst - Denne man har jag träffat en gång för två år sedan tillsammans med min far som är en mycket god vän till Översteprästen. Det är en klok karl som vet när det är dags att byta sida, men som alla andra religiösa fanatiker är han allt för okoncentrerad.

Zar-Beelan aTeklanu-Borjotch-Idri, Hovmagiker - Vem vet vad den här mannen döljer? Jag känner någon form av slumrande kraft hos honom, men kan ännu inte sätta fingret på den.

Ezikal Teklanu-Minga-Idri

Ordens Smeksamma Hantverkare och Blommornas Beskyddare.

Utseende:

En normallång och spinkig knappt tjugo år gammal man med fjunigt skägg och långa polisonger. Två djupa bruna ögon följer uppmärksamt sin omgivning. Benen är oproportionerligt långa i förhållande till resten av kroppen.

Han är klädd i dyra, men väl använda och på sina ställen lappade, sidenkläder samt bär en gigantisk illaluktande djurhud över axlarna, av lukten att döma getskinn eller liknande.

Halsen pryds av en enda smal guldkedja utan smycke. I bältet sitter ett svärd med förgyllt handtag, på vilken guldfärgen börjat flagna.

Värden:

STY	8
STO	11
FYS	13
SMI	15
INT	9
PSY	8
KAR	7
KP	12

Viktigare färdigheter: Svärd 12, Undvika 10, Upptäcka fara 15, Ekonomi och hushållning 17, Etikett 4, Läsa och skriva 10, Smyga 8, Administration 8, Religion: Gihrhingi 14, Poesi 10, Spela sitar 15.

Besvärjelser: Det idrinska reptricket 14, Taggarnas sömn (lyckas automatiskt, läker 1T6 KP per timma av fullständig vila).

Utrustning:

1. Förgyllt svärd (Skada 1T8, Brytvärde sänkt med 2).
2. En stinkande getpäls (Abs 1).
3. En kobent häst, "Arabas".

Fysiska egenheter:

Ezikal är allergisk mot katter. Han är ordentligt uthållig och därmed kapabel att springa länge och väl samt att uthärda långa perioder utan mat och dryck.

Historia:

Ezikal föddes i Mingas enda borg, "Etmei" för nitton år sedan. Redan tidigt i sin uppväxt fick han börja delta såväl i beslutsfattandet som i det praktiska styret av det egna länet. Som äldste som av Mingas rikaste adelssläkt hade han privilegiet att kunna avvara tid till att fördjupa sig i ämnet religion. Ezikal hade den stora lyckan att få Orman aTeklanu-Orma-Idri, en kringvandrande Gihrhinga-Jugi, som läromästare. Orman hade ett mycket gott anseende i trakterna och var väl bevandrad i Skladobahs mystiska lära.

Av Orman hann Ezikal lära sig två magiska konster: det idrinska reptricket (som kräver ett rep och en säck) samt taggarnas sömn (att återhämta sig liggande på en matta av spikar).

Personlighet:

Ezikal är mycket intresserad av poesi. Han läser gärna ända in på morgontimmarna, vilket medför att han ofta är morgontrött. Han författar även egna verk som nått begränsad framgång i Minga. När han har tid över tycker han om att meditera, såsom är brukligt för män tillhörande hans religion, eller spela sitar och sjunga egenförfattade texter som behandlar livets utsläckning. Så ofta han kommer åt (dock minst en gång varje kvart) upprepar han Gihrhing-mantrat: "Gihrgihrhiga gesham".

Bakgrund:

Du satt i godan ro på en blomsteräng och sjöng för dig själv och blommorna då du kallades till stora salen för att tala med din far. På vägen dit såg du att en budbärare anlant från härskarstaden, den första på tre års tid. Din far var ytterst exalterad och förtäljde dig i storslagna ordalag att du nu fått en chans av gudarna att återupprätta din släkts något skamfilade rykte. Du skall i tävlan med de äldsta sönerna av de andra adelssläktena söka finna en försvunnen magisk rustning med osannolika krafter som stulits av en mästertjuv från Rajans personliga skattkammare. "En smal sak för en så välvuxen gosse som du själv", enligt din far. "När du funnit tingesten kommer du att få äkta Rajans undersköna dotter och med henne rätten till halva kungariket".

Motvilligt och något modstulen packade du ner dina skrivdon och papyrusrullar tillsammans med din fars gamla svärd som han givit dig tillsammans med sina innerliga lyckönskningar inför sökandet. Det smärta dig att se honom så upprymd över någonting som inte kommer att inträffa. Du hade inte hjärta att tala om det för honom, men du avser inte att vinna prinsessans hand. Bara tanken på att gifta dig med någon som du aldrig träffat och inte älskar av hela ditt hjärta får dig att kallsvettas.

Istället reser du nu till Härskarstaden i hopp om att finna den sanna kärleken och dig själv.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Idrini-Idri - Detta är rajans släkt. De styr över Härskarstaden och området närmast denna, ert grannlän. 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.

Teklanu-Ergaa-Idri - Denna släkt är känd för sina utomordentliga krigare. De styr över ett av de nordligaste länen. Tack vare sitt rykte som krigare kan släkten hyra ut soldater och riddare. Dessutom förfogar landet över en ytterst lönsam drakuppfödning.

Pameslu-Demi-Idri - Detta är släkten som sägs vara utomordentliga förhandlare. De sköter i stort de få sporadiska kontakter som finns med Traagadesh, men även med de västliga alvrikena och andra länder. De gör kanske det viktigaste arbetet i hela riket då de värnar om freden.

Släkten stödjer alltid er släkts idéer, men trots att de är era södra grannar så har de sällan några audienser hos er.

Teklanu-Sambo-Idri - Denna släkt är länsherrar för ö-länet Adjora och handelsstaden Beldigaa. De sysslar mestadels med magi av olika slag. De står Rajan nära och trots att de bedriver livlig handel längs Kah-floden, längs er norra gräns har de sällan tid att stanna på gästbud i hos er.

Teklanu-Auran-Idri - Denna släkt är mycket rika på grund av den handel de bedriver över Västra Havet.

Teklanu-Ena-Idri - Denna släkt som är era västra grannar är antagligen Idriniens mäktigaste såväl politiskt som militärt. De är allierade 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. Släkten har för vana att beklaga sig över edert ogudaktiga leverne de få gånger någon representant för dem varit på besök.

Pameslu-Savdjees-Idri - Denna släkt förestår en Pameslu-falang som söker utöka provinsernas självstyre. De stöds mer eller mindre av de provinsstyrande släkterna.

Pameslu-Misa-Idri - Denna släkt besitter rika områden i sydöst. Många hävdar att de gift in barbarstammar i sin blodslinje. Man kan därmed utgå ifrån att de är rikets smutsigaste släkt. Det kan ju i och för sig vara så att de gift sig av kärlek och då måste man ändå säga att det är helt i sin ordning. Pameslu-Misa-Idri släkten är allmänt sedd som något man driver med och uttrycket "misa-historia" är en stadgad term.

Teklanu-Faa-Illuri - Släkten stammar ursprungligen från det smutsiga Illurien. Hur det kommer sig att de nu styr ett av Idriniens län vet du inte men man kan tänka sig en het romans mellan en ung prins från Illurien och en underskön adelskvinna från Idrinien...

Pameslu-Djina-Idri - Detta är en mystisk släkt. De styr provinsen i landets sydöstra hörn. Rykten har cirkulerat de senaste etthundra åren om att släkten har en hel kader lönnmördare stationerade över riket. Släkten uppehåller en massiv diplomatisk kampanj över hela landet har du hört men än så länge har de inte kommit hem till er.

Teklanu-Minga-Idri - Din egen släkt. Ni har inte haft en inflytelserik medlem vid hovet så länge du kan minnas. Ni är numera så få till antalet att du knappast tror att ni kommer få någon heller. Men din far hyser tydligen stora planer för dig. Ni har formella förbindelser med samtliga släkter. Däremot är de diplomatiska besöken högst sällsynta.

Personer vid hovet som du känner till

Alo-Kako, Chefsarkitekt - Denna stora arkitekt har skapat det gigantiska palatset i härskarstaden. Det ska bli en ära att träffa honom.

Mireiel, Orakel - Oraklet är en av landets största skönheter. Hennes rykte som sanningsägare är väl spritt i dina hemtrakter.

Prinsessan - Sågs vara underskön, men du vill ha en kvinna som du älskar.

Prizchy Tau, Köksmästare - Rajans köksmästares kokkonst är vida känd. Att äta maten och träffa mannen bakom skall bli högst intressant.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - Puzeri är välkänd till namnet, dock har han aldrig setts till i ditt län. Ibland dyker någon av hans rådgivare upp. Det brukar resultera i att din far får tillfälle att tala av sig om släktens planer.

Rajan - Landets ledare, antagligen en mycket upplyst despot.

Rapapat, Hovnarr - Mycket roligt har du hört om hovnarren. Han skall vara en riktigt vass tunga och en språkvirtuos.

Sinchy Teklanu-Sambo-Idri, Livmedikus - En vinkännare av klass. Han kanske kan rekommendera några fina utländska viner?

Gjigot Pameslu-Djina-Idri

Ramadas Hopp, Den Blygsamme och Högst Älskvärde.

Utseende:

156 cm fetlagd och svettig. Testar från hans halvlånga brunflottiga hår sticker ut under turbanen. Hans fjuniga mustasch och acnen säger att han inte är en dag äldre än de lägre tjugo. Trots detta bär hans vattniga kastanjebruna ögon på en gammal mans blick.

Han bär lila sidenklädnader, pösiga byxor och skjorta samt en svart läderväst som är broderad med tunn guldtråd och beklädd med svarta onyxstenar. I ett brett rött sidenskärp belagt med diverse glittrande stenar sitter fyra knivar, varav en av guld. På huvudet bär han en mäktig gråfärgad silkesturban som nästan är lika stor som rajans. Denna hålls klädsamt ihop av en enorm guldnål. Hans händer pryds av ett flertal pråliga guldringar.

Värden:

STY	12
STO	9
FYS	17
SMI	16
INT	17/4
PSY	3
KAR	9
KP	13

Viktigare färdigheter (vid personlighetsbyte reduceras alla färdigheter med 11): Dolk 20, Blåsrör 18, Kastkniv 17, Smyga 20, Lyssna 18, Upptäcka fara 16, Klättra 19, Stridskonst 22, Änterhake 16, Giftkunskap 17, Medicin 14, Gömma sig 20, Akrobatik 17, Undvika 20, Fingerfärdighet 17.

Utrustning:

1. En gyllene dolk översållad med rubiner som sitter fästad i bältet (Skada 1T4+1).
2. En mäktig gråfärgad silkesturban som nästan är lika stor som rajans (38 cm). Denna hålls klädsamt ihop av en enorm guldnål som även kan användas som stickvapen (Skada 1T4).
3. Ett flertal pråliga guldringar, varav tre innehåller respektive sömngift (STY 14), dödligt gift (STY 13, 2T6) och ett pulver som gör den som sväljer det skendöd i 3T6 timmar (STY 12).
4. Tre kastknivar som du fick i gåva av din morbror innan du reste hemifrån. Dessa sägs ha tillhört en gammal stormästare som levde för flera hundra år sedan. Knivarna sägs vara både magiska och förgiftade, en skråma dödar garanterat. Du har aldrig använt dem, ej heller din morbror som sa att de kom från en mycket gammal gömma i bergen. Han berättade de mest ofantliga historier om dessa knivar och dess forna ägare. Stormästaren som ägt knivarna från början var kapabel till att undvika blickar och böja skuggor så till den milda grad att han kunde smyga förbi ett förband av hundra elitsoldater mitt på dagen.

Fysiska egenheter:

Gjigot är tränad att verka harmlös, därför rultar han fram och svettas trots att han är i mycket god kondition. Han har också tränats i att motstå gift och tortyr och är därför immun mot smärta och har 6 högre försvar mot alla gifter.

Historia:

Gjigot föddes som son till stormästarinnan i mördarsekten Rama-rava-Djina, vilket betyder ”de få, men många”. Namnets betydelse är höljt i dunkel, men sekten tillber Ramada, kärlekens och lönnmordets gudinna. De är mycket hemliga och kultiverar en mycket komplicerad mystik kring sig själva och sina ritualer. De flesta har hört talas om lönnmördarna men få nu levande har sett dem.

Gjigot lärdes från barnsben att använda vapen, spionera, akta ryggen, motstå smärta och fick äta gift i små mängder för att öka sin tålighet. Han blev också en mycket duktig mördare men som människa blev han totalt förstörd. Han upplever personlighetsklyvning och är mycket mörkrädd. Hans andra personlighet har en förmåga att ta överhanden i trängda situationer. Han blir då mycket naiv och dum. Han söker trygghet och värme och försöker gärna komma nära den störste och starkaste. Ibland suger han på tummen eller gråter en skvätt.

Gjigot har försökt dölja sitt handikapp efter bästa förmåga men hans mor och de flesta andra inom sekten känner till det, och av den anledningen har han förskonats från några större uppdrag annat än den obligatoriska invigningsceremonin, vilken består i att mörda en hel familj med en rituell dolk som är över tusen år gammal och gjord i en sten som absorberar blod. Men det är snarare regel än undantag med psykiska problem inom sekten. Därför är Gjigot fortfarande en av de hemliga lönnmördarna men han har levt ett liv i lyx sedan sin femton års dag, förskonad från allt mördande.

Personlighet:

Gjigot är mycket handlingskraftig när han så önskar visa. Detta gör han dock sparsamt eftersom han alltid uppträder som en mjukis som ingen tror något ont om. Dock har han problemet med sin personlighetsklyvning som brukar sparka in just som det börjar hända saker, varpå han förvandlas till en timid dumbom som behöver beskydd.

Bakgrund:

När alla släkter ombads skicka en representant till rajans hov inför sökandet av den försvunna fällen var Gjigot det naturliga valet för Pameslu-Djina-Idri. Han hade nästan inga gamla skelett i garderoben och han var känd som en av de ädlingarna som levde sitt liv i total lyx.

Hans uppgift är att se till så att han och ingen annan lämnar Fällan till Rajan och därmed får gifta sig med den undersköna prinsessan.

Kvällen innan avresan till Härskarstaden förtäljde Gjigots farfar honom att han dessutom måste återupprätta familjens ära genom att återta den heliga dolken ”Horinjus Bane” som sägs förvaras i en låst blykista i den kungliga skattkammaren.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Idrini-Idri - Rajans släkt. Det är inte många kvar av denna släkt och en tronföljds-kris håller på att ta form. Kanske försöker Rajan undvika detta genom att skaffa sig en arvinge genom att gömma Fällan och se vem som passar bäst för hans syften och sedan ge fällen till den han vill ha av ädlingarna. Det gäller att inte släppa ögonen från någon av de andra.

Teklanu-Sambo-Idri - Denna släkt tjänar gott om pengar från den livliga handeln över västerhavet mot de alviska rikena, men de sysslar även med magi. Släkten är en av de mest förtroliga med Rajan, men detta har givit dem arvfjenden Pameslu-Jogi-Idri. De har vissa meningsskiljaktigheter rörande magi och religion. Antagligen försöker de styra rajan genom sina trollkonster.

Teklanu-Auran-Idri - En ofantligt rik släkt. De är neutrala mot de flesta släkter men de baktalas ofta på grund av sin rikedom. De är allierade med Teklanu-Ena-Idri och stödjer dessas väg till makten, antagligen har de betalt någon inom den släkten att mörda nästa Raja så att de själva kan ta över.

Teklanu-Ena-Idri - Denna släkt är rik, mäktig, politiskt och militärt stark. De anses allmänt som arvtagare till tronen. De har starka politiska allianser med släkterna Teklanu-Auran-Idri och Teklanu-Ergaa-Idri. Men vad värre är fraterniserar de med vissa högt uppsatta i Traagadesh, och håller antagligen på att sälja ut de södra provinserna för att säkra sin tillträdsel till tronen efter Rajans död.

Teklanu-Minga-Idri - Varför denna släkt över huvudtaget tillåts delta i beslutsprocesserna är en gåta. Släkten har inte haft en inflytelserik medlem så länge någon kan minnas och har ungefär lika många familjemedlemmar som rajans släkt. Vi har bara en agent stationerad i hela deras län.

Pameslu-Demi-Idri - Släkten som sägs vara utomordentliga förhandlare och diplomater. De sköter kontakterna med Traagadesh och sysslar antagligen med någon form av dubbelspel. Deras mest ansedde, utrikesminister Puzeri, är en nolla men han innehar Ramales Tunga, en magisk artefakt som gör honom till en fantastisk förhandlare. Om man kunde komma åt den på något sätt...

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.

Pameslu-Savdjees-Idri - Denna släkt är liksom alla andra missnöjda med Teklanu-Ena-Idri som tronpretendenter och förestår ett provinsalternativ. Deras alternativ är givetvis dem själva. De stöds mer eller mindre av alla de södra släkterna, även av oss. De har inte några större ovänner, men när vi låtit Teklanu-Ena veta deras planer kommer de ha en mycket mäktig sådan. De tycks planera mycket långt i förväg och samlar för närvarande sympatier och försäkringar. De är maktthungliga.

Pameslu-Jogi-Idri - Släkten som är inflytelserikast inom Ashas-kyrkan. De besitter den mäktiga staden Beludur, som förutom att vara rikets näst största stad även är landets religiösa centrum.

Många inflytelserika ordnar har sina högkvarter i staden och flera av dem konspirerar med Pameslu-Jogi-Idri för att förgöra oss. Släkten har genom sin askes gjort sig ovän med de flesta adelssläkter i landet. Genom att högljutt beklaga sig över de andras vidlyftiga och ogudaktiga leverne har de vid flera tillfällen lyckats påkalla inkquisitionen vilken för övrigt leds av en av deras egna. Den enda djupare konflikt som de själva verkligen räknar med är den med Teklanu-Sambo-Idri om Rajans gunst och om religionens överhöghet över magin. De stödjer Savdjees-släktens planer på att ställa sig i opposition till Ena-släkten om tronföljden.

Pameslu-Misa-Idri - En släkt som besitter rika områden med gruvdriften som den avgjort största inkomstkällan. De är smutsiga och ociviliserade samt blandar sin blodslinje med barbarhövdingar och grottfolk. Detta har lett till att de andra släkterna helt upphört med giftermål med denna släkt. Släkten är nästan utan betydelse om det inte var för de ofantliga rikedomar de gräver upp ur sina hålor. De stödjer Pameslu-Savdjees-Idris planer på att gripa tronen i hopp om att nå en bättre ställning. De besitter vår sydvästra grannprovins.

Teklanu-Faa-Illuri - Denna släkt stammar ursprungligen från det smutsiga Illurien. De är den första vågen i ett försök från Illurien att invadera vårt vackra land omärkligt. Det råder en helt förtjänt avsky inför denna släkt från övriga släkters sida. Släkten saknar all form av kontakter med andra släkter.

Teklanu-Ergaa-Idri - Släkten som är känd för att vara bäst på krig. De hävdar att de bara sysslar med krigskonst, men de tjänar emellertid bäst på handeln genom Drakpasset. Av okänd anledning försöker de dölja detta. Frågan är vad de egentligen smugglar in i landet genom Drakpasset?

Pameslu-Djina-Idri - Din egen släkt. Ni utger er för att inte vara särskilt speciella men anses allmänt som något mystiska eller återhållsamma. Rykten om era lönnmördare har cirkulerat de senaste hundra åren, vilket skadat er men de har även gjort sin nytta genom de oväntade eftergifter som skräckslagna förhandlare plötsligt avgivit. Rajan har dock varit ytterst sparsam med att tilldela oss inflytelserika poster vid hovet. Relationen till hovet är för närvarande något frostig, men det kommer omedelbart att bättra sig när du äktat den undersköna prinsessan. Vi uppehåller en massiv diplomatisk kampanj över hela landet för att sprida våra lönnmördare och spioner samt för att bedyra vår oskuld och förneka allt. Kampanjen går för närvarande mycket bra.

Personer vid hovet som du känner till

Alo-Kako, Chefsarkitekt - Han sägs ha ritat och byggt det väldiga slottet. Detta var för åttio år sedan och han var gammal redan då, bara detta kan få en att tvivla på hans hederlighet. Att han sedan låtsas vara blind är bevis nog. Han håller på med nått skumt, dessutom är han en bedragare.

Kolobo, Rajans Rådgivare - Han är rikets visaste man och vi har vid ett par tillfällen samarbetat med honom, tror vi. Han är mycket diskret och tycks ha en stor organisation bakom sig. De håller uppenbarligen på med någon långtgående plan för att störta det rådande styret.

Prinsessan - Sägs vara den vackraste kvinnan i riket, men det är något lurtt med henne. Vi har inte sett henne på många år, kanske är hon död, utbytt eller omänsklig.

Prizchy Tau, Köksmästare - Denna man har vi all anledning att misstänka som Traagadesisk spion, då han härstammar därifrån och tycks dölja sin härkomst.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - En bluff som endast har sitt ämbete genom det heliga smycket Ramales Tunga.

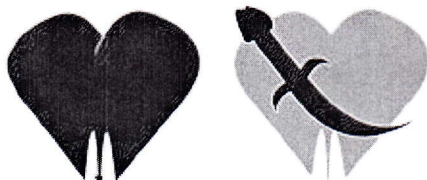
Rajan - En vek monark som dock styrs på något sätt av Teklanu-Sambo-Idri och/eller sina rådgivare. Vi har problem att komma honom riktigt nära eftersom våra relationer just nu är något frostiga.

Sinchy Teklanu-Sambo-Idri, Livmedikus - Han är en av dem som vi håller på att arbeta oss in på livet på. Han kan aldrig bli en av våra, men med pengar kan vi få honom att springa våra ärenden utan att veta om det.

Tesh aTeklanu-Gamhala-Idri, Vaktkapten - Vi har vi upprepade tillfällen försökt lönnmörda honom men har inte lyckats ännu.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri, Ashas Överstepräst - Denne man är mycket svår att komma åt. Han håller uppenbarligen på med någon form av ljusskygg verksamhet. När vi vet vad kan vi göra oss av med honom.

Zar-Beelan aTeklanu-Borjotch-Idri, Hovmagiker - Han är enligt våra uppgifter mycket snarstucken och på något sätt i fejd med Teklanu-Sambo-Idri. Vad tvisten handlar om vet vi inte, magiker är ju så hemliga.



Ramada, Kärlekens och Lönnmordets Gudinna

Indiroo Pameslu-Jogi-Idri

Ljusets Riddare, Ondskans Betvingare, Rättskaffens Försvare och Stordådens Oslagbare Mästare.

Utseende:

179 cm lång, 72 kg, smärt och tunn men vältränad man i den tidiga tjugo. Djupa bruna ögon och ett smalt asketiskt ansikte utan skäggväxt. Han är klädd i bländvita klädnader med Ljusriddarnas symbol samt ett skinande muskelpansar helt i silver. I hans bälte hänger ett utsökt ornamentat bredsverd. Från ett enkelt halsband hänger krigsguden Harboniis symbol: ett öga gjort i guld.

Värden:

STY	12
STO	11
FYS	14
SMI	14
INT	14
PSY	9
KAR	14
KP	13

Viktigare färdigheter: Svärd 18, Lans 17, Dolk 15, Undvika 17, Upptäcka fara 14, Etikett 13, Rida 18, Juridik 20, Filosofi 19, Religion: Ashas & Harbonii 17.

Utrustning:

1. Svärdet "Dyromkuli", sägs vara magiskt (Skada 1T8+2). Det är arvegods från farfar som också han var en av Ljusets Riddare. Det lär skydda sin bärare från alla onda tankar, gifter och lystna kvinnor.
2. Silverbrynjan, ett muskelpansar som väger förvånansvärt lite och är mycket lätt att göra rent (Abs 9). Också denna är arvegods från din ädle farfar Tunobi.
3. Bländvita klädnader med Ljusriddarnas symbol (Indiroo är mycket försiktig så att dessa inte smutsas ner).
4. Halssmycke föreställande Harboniis öga gjort i guld.
5. Miramash, ett västerländskt fullblod.

Fysiska egenheter:

Går mycket upprätt och stolpigt, tycks vara inkapabel att böja ryggen och har därför huvudet snett bakåtlutad och tycks alltid se ner på alla. Vänsterhänt.

Historia:

Indiroo föddes för 24 år sedan i den mäktiga staden Beludur. Hans farbror var en av de fyra överstepräster vid landets största Ashastempel och hans far och mor höll ämbeten inom kyrkan som "överste tukthållare" respektive "Övervakare av Offerförsäljningen". Dessa yrken är mycket inkomstbringande och familjen, som för övrigt bestod av en yngre broder och två systrar, levde gott.

När Indiroo var sju år gammal blev emellertid hans far och mor mördade av lönnmördare. Attentatsmännen blev aldrig fångade men det spekulerades i om det rörde sig om någon uppgörelse relaterad till den omfattande mutverksamhet som bedrevs och fortfarande bedrivs inom Ashaskyrkans administrativa del. Ett annan trolig förklaring som av politiska skäl tystades ner var

att det rörde sig om ett släktmord utfört av någon av de andra adelssläkterna. Indiroo blev omhändertagen av sin farbror som lät honom studera med prästerskapet i fem år.

Pojken visade sig för livlig för att passa som Ashaspräst, men farbrodern hade andra planer: Indiroo fick studera juridik och filosofi och lära sig hantera vapen. Vi femton års ålder sökte han sig självmant till Ljusets Riddarordern, den mest ansedda och ärorika krigarordern som tjänar Harbonii, krigets gud. I klostret har han lärt sig tålmod och krigskonst. Han har växt upp och blivit en mycket idealistisk och pragmatisk man.

Personlighet:

Indiroo är mycket mån om att tala om sin egen storhet och sina mäktiga dåd. Han tycker om att extrapolera, förstärka och bättra på sina historier. Särskilt eftersom han älskar att bli lyssnad till. För att uppnå detta så talar han med stark stämma och går in i detalj i helt meningslösa och lögnaktiga händelser ur sitt eget liv. Han ser sig själv som en stor hjälte och folkets beskyddare. Han har även för vana att spela förvånad om hans rykte inte föregått honom.

Indiroo anser att adeln är satt att styra av gudarna och ser på folket som tarvar beskydd med storebroderns kärleksfulla översittarblick. Han är mycket högdragen och spelar ofta bekymrad för alla syndare men brukar avsluta det tårdrypande skådespelet med att lova att försöka rädda personen ifråga.

Bakgrund:

Indiroo har för vana att tillbringa sina dagar i klostret mediterande över sina vapen i väntan på att hans färdigheter skall behövas för att rädda de behövande i deras sista timme. Risken att bli nedsmutsad och besudlad är för stor om man lämnar klostret och av den anledningen väntar han på bud hellre än att rida ut i landet och uppsöka ondskan. För en vecka sedan kom så budet, äntligen hade hans rykte nått rajan. Landets heligaste artefakt, den gyllene fällen, det välsignade skinnet, gudarnas beskydd, hade blivit stulet av onda män med mörker i sinnet. Rajan hade personligen bett om att Indiroo, Ljusets Riddare, skulle komma och leda sökandet efter tjuvarna!

Han packade omedelbart sina snövita klädnader, oljade sina rättmätiga vapen och begav sig av på sin ståtliga vita springare, Miramash, ett fullblod från de bördiga slätterna väster om härskarstaden. När Indiroo väl kom fram sades det honom att Rajan inte hade tid att ta emot personligen som man kunnat vänta, så han blev inhyst i ett tornrum och har nu väntat i ett dygn på att kallas till ståthållarsalen. Han är mycket förargad över detta beteende, det är knappast den vörnadsvärde Rajans fel utan snarare de usla tjänarna vid hovets.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Idrini-Idri – Rajans släkt. De är alla mycket vörnadsvärda. Rajans dotter, den undersköna prinsessan är den enda dam i riket du kan tänka dig att äkta, vilket du också kommer att göra då du återbördat den Idrinska Fällan. Du har svurit en trohetsed till din Raja och trots att du aldrig träffat honom så är du säker på att du självklart kommer att vara beredd att offra ditt liv för honom, den av Gudarna utvalde.

Teklanu-Sambo-Idri - En bunt häxor och kvacksalvare. De sysslar med magi och trollkonster, vilket vore väl om de inte själva var så korruperade att de drar allehanda olyckor och farsoter över landet. De är helt enkelt inte att lita på då de leker med krafter de själva inte förstår.

Teklanu-Auran-Idri - En korrupt, snål och illaluktande släkt med bettleri och ocker som sin främsta födkrok. Deras överflödiga lyxliv och deras dekadenta leverne kommer slutligen att störta hela landet i fördärvet. Någon borde sända inkquisitionen på dem och bränna deras stinkande huvudstad Tiranpur till grunden.

Teklanu-Ena-Idri - Släkten är rik och mäktig samt politiskt och militärt stark. De tycks ha någon form av lojalitetsproblem gentemot Rajan, men du vet inte säkert.

• **Teklanu-Minga-Idri** - En närmast helt okänd släkt som inte har något att stoltsera med. Du skulle aldrig tala till en Teklanu-Minga, än mindre utmana denne på duell.

Pameslu-Demi-Idri - Släkten som sköter de diplomatiska förbindelserna. De gör ett utomordentligt arbete då ingen Ashastroende vill gå till handgripligheter i onödan. De för striden på det filosofiska planet vilket är värdigt din respekt.

• **Pameslu-Savdjee-Idri** - Den släkt som politiskt för Pamesluterna, det vill säga de södra provinsägande ätternas, talan. Det vill säga, de arbetar för att de södra provinserna skall få lika rättigheter som de nordliga länen. Det är en rättvis och korrekt strävan som stöds av alla goda män i riket. De brukar skämta om att deras sätesstad skulle vara större än det vackra Beludur.

Pameslu-Jogi-Idri - Din egen släkt. Ni har stort inflytande inom Ashaskyrkan. Ni anses allmänt som de mest fromma och vördnadsvärda släkterna och det är få som inte anser att ni är de som står Rajan närmast. Er sätesstad, den mäktiga Beludur, som förutom att vara rikets näst största stad även är Ashaslärans heliga stad. 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 dottrarna av släkten blir uteslutande nunnor. Ni har en vänskaplig tävlan med Pameslu-Savdjee-Idri om vilka som har landets näst största stad. De ligger långt efter er.

Pameslu-Misa-Idri - Bedriver gruvdrift i de mineralrika Erginerbergen. De är smutsiga och ociviliserade. De sysslar med så osmakliga saker som giftermål utanför adelssläkterna. Du skulle se det som en skymf om någon av släktens söner skulle tilltala dig.

• **Teklanu-Faa-Illuri** - Smutsiga och illaluktande utlänningar. De är en fara för moralen och någon borde omedelbart sända inkvisitionen till deras landsända för att återinsätta några dugliga idrinska adelsmän som härskare och beskyddare av folket där. Du skulle inte ens se åt en illurier. Fnys.

Teklanu-Ergaa-Idri - Släkten som är känd för sin krigskonst. Vore du inte av din egen släkt skulle du tillhöra dessa mycket vördnadsvärda krigare. De styr över det nordligaste länet. Detta område är omgärdat av barbarstammar och onda män och de stolta krigarna från Teklanu-Ergaa måste, vad du hört, dagligen betvinga fasa få människor bevittnat. All respekt för dessa försvarare av landet och lagen.

Pameslu-Djina-Idri - Denna släkt är inkompetenta och allmänt harmlösa, dock sägs de ha lönnmördare och vara i maskopi med den livsfarliga mördarsekten Rama-rava-Djina, förvirrade anhängare till kärlekens gudinna Ramada. Kanske var det dessa lönnmördare som så nesligt lät skära struparna av dina föräldrar? Du känner en instinktiv avsky mot denna släkt som du inte kan förklara.

Personer vid hovet som du känner till

Prinsessan - Hon sägs vara den vackraste kvinnan i riket. Du har inte sett henne och så vitt du vet ingen annan heller. Hon är dina drömmars kvinna, tror du.

Rajan - Du har aldrig träffat Rajan, men han är utvald av gudarna och landets beskyddare, han är din herre och du har svurit lojalitet till honom.

Tesh aTeklanu-Gamhala-Idri, Vaktkapten - Högste befäl inom det kungliga livgardet, ledare för drakryttarna, det kungliga gardet samt rikets främsta militära strateg. Du mötte honom igår, ni hälsade och du kände stor respekt för denne mäktige krigare. Det var ömsesidigt.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri, Ashas Överstepräst - Översteprästen är din kusins farfar. En mycket from och redig man som vet hur man blickar gudarna. Ni har bara setts på avstånd men du känner redan att han intresserar sig för din karriär i hovet.

Zar-Beelan aTeklanu-Borjotch-Idri, Hovmagiker - En mäktig trollkonstnär som inte tillhör den korrumpade släkten Teklanu-Sambo-Idri. Kan säkert vara en mycket resonlig själ.



Harbonii – Krigets Gud

Labaf Teklanu-Ena-Idri

De Södra Arméernas Mäktige Befälhavare.

Utseende:

En väldig man med stram hållning iklädd en sargad och repad, men fullt funktionsduglig, helrustning. I tunnhjälmens glipa står endast att se ett kompakt mörker. Han bär höga ridstövlar och saknar all form av besmyckning. Från denne man står en stank av död och levrat blod.

Värden:

STY	15
STO	15
FYS	17
SMI	14
INT	15
PSY	17
KAR	10 (utan tunnhjälm 3)
KP	16

Viktigare färdigheter: Strategi 14, Taktik 15, Närstridsvapen 17, Sköld 13, Undvika 13, Rida 18, Avståndsvapen 14, Ledarskap 14, Tortera 5, Förhöra 5.

Utrustning:

1. Tunnhjälm (Abs 8 på huvudet).
2. En portabel rustkammare (fyra packhästar) med ett antal mycket välsmidda vapen, sköldar och rustningar (Skada, BV respektive Abs är två steg högre än det normala).
3. Två vältränade stridshästar (en lätt och en tung).
4. Svart läderpiska med hullingar (Skada 1T2+1).
5. Helrustning i gott skick (Abs 9).

Fysiska egenheter:

Labaf är ohyggligt ful och ärrad. Han bär därför sin tunnhjälm vid alla tillfällen utom då han står inför en överordnad (såsom sin far eller Rajan). Ärren är på sina ställen inte fullständigt läkta och måste därför läggas om var dag. Han saknar lukt- och smaksinne.

Historia:

Under sina tjugonio levnadsår har Labaf deltagit i oräkneliga strider. Han inledde sin militära karriär som riddare i det Traagadesiska fälttåget som leddes av hans far Chamak. När fälttåget var över och Chamak mördats nesligt vid hovet tog Labafs farbror Araztrak över ledarskapet och Labaf stannade kvar som officer i den södra armén.

Genom sin blodtörst och totala avsaknad av fruktan har han gjort kometkarriär i den södra armén och kan sedan dagar tillbaka titulera sig General av de södra styrkorna.

Från barnsben har han tränats i maktspråk vilket har format honom till att bli en hård och beräknande dödsmaskin utan fruktan.

Personlighet:

Labaf är en despotisk sadist som inte drar sig för någonting. Han är en ytterst stark ledare och kräver total lydnad och oklanderlig koncentration av sina underordnade vid alla tillfällen.

Labaf saknar respekt inför dödsrikets härskarinna Teztili-Ki och är därigenom en formidabel krigare. Han bär sin tunnhjälm vid alla tillfällen då någon annan är närvarande för att dölja sitt horribla ärrade ansikte.

Labaf tål inte tystnad och har väldigt svårt att sitta still. Hans maniska beteende har gått så långt att han de senaste två åren inte stannat på samma plats mer än två dagar i sträck.

Hans grubblar ständigt över sin fars död och drivs av en hämndlystnad gentemot sin fars okände mördare.

Labaf är liksom varje idrinsk krigare uppfostrad att dyrka Harbonii, Krigets Gud. På senare år har han dock mer och mer frångått den strikta läran om vedergällningens princip (att aldrig dra blankt) och våldet som sista utväg.

Bakgrund:

Du hade precis avslutat ett hårt ridpass och återvänt till det temporära tältlägret då du nåddes av budet att du, liksom de andra adelssläkternas äldsta söner, var kallade till Rajans palats för att söka efter någon smutsig fäll.

Du blev både upprymd av tanken på att få besöka Rajans hov där din fars mördare antagligen fortfarande gömmer sig men samtidigt förgrymmad av tanken på att dras in i hovets intrigerande. Som krigare är man åtminstone privilegierad med att vet vem ens fiende är.

Efter en snabb lunch tog du ett sista fäktningsspass med General Oktabe, din närmaste överordnade.

Du var på dåligt humör och Generalen var inte på sin vakt, ty han halkade i leran och spetsade sig själv på ditt nyslipade svärd. En sorgsam förlust för de södra arméerna men med den positiva bieffekten att du genom denna beklagliga olyckshändelse befordrats till Högste Befälhavare.

Ditt nya ämbete har försatt dig och landet i en högst prekär situation. Du är den första armébefälhavaren på tolv år som med sina trupper i släptåg besökt Härskarstaden.

Du befinner dig nu i väntan på audiens med Rajan och dina trupper beräknas anlända till stadens portar om en vecka.

Teklanu-Idrini-Idri - Detta är rajans släkt. De styr över Härskarstaden och området närmast denna. Eftersom Rajan saknar andra arvingar än sin undersköna dotter så står det nu klart för de insatta att en ny släkt kommer att ta över inom kort.

Teklanu-Ergaa-Idri - Denna släkt är känd för att vara skickliga krigare. Du kan intyga att det stämmer då många av dina bästa mannar stammar från det nordöstra länet. Detta område är härjat av kaotiska barbarstammar från de norra bergen och av landet öster om drakpasset.

Pameslu-Demi-Idri - Denna släkt är utomordentliga diplomater. De sköter i stort de få sporadiska kontakter som finns med Traagadesh, men även med de västliga alvrikena och andra länder. Släktens utsända har för vana att alltid stödja den södra armén med ord, men sällan har de gjort något handfast.

Teklanu-Sambo-Idri - Denna släkt är länsherrar för ö-länet Adjora och handelsstaden Beldigaa. Släkten och staden Beldigaa är mest känd för är magi. Staden bebos av många skicklig trollkarl och i släkten har det funnits många magiker.

Teklanu-Auran-Idri - Denna släkt har enligt allas uppfattning det bäst ställt med pengar. De är den största gäldenären för den södra armén. De brukar gå att lita på vad gäller betalning.

Teklanu-Ena-Idri - Din egen släkt. Ni är rika och mäktiga samt förestår en stor del av den södra armén. Ni anses allmänt som den vacklande släkten Teklanu-Idrini-Idris närmsta arvtagare. Ni har starka politiska allianser både med vissa högt uppsatta i Traagadesh och med släkterna Teklanu-Auran-Idri och Teklanu-Ergaa-Idri. Ni har ingen stor stad i ert län, men ni har väldigt många borgar, vilket är ännu bättre ur försvarssynpunkt.

Pameslu-Jogi-Idri - Denna släkten är mycket religiösa. 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 Ashastemplet. Släkten har genom sin religiösa stramhet gjort sig

ovän med de flesta i landet. De förstår till exempel inte vikten av att ha stora fria arméer. De lägger för stor vikt vid andliga och världsfrånvända spösmål och är för ideologiska för landets bästa. Man måste dock respektera den mäktiga inkquisitionen som snabbt kan mobilisera en stor och fanatisk styrka, om än inte med de bästa soldater.

Pameslu-Savdjees-Idri - Denna släkt är i något slags fjuttig opposition mot din släkts planer att gripa tronen efter Rajans frånträde. De hävdar att de stöds av alla de södra släkterna, det vill säga provinserna, som ju i vilket fall inte är att lita på. Man bör ta sig i akt med medlemmar av denna släkt.

Pameslu-Misa-Idri - Denna släkt besitter rika områden och lever gott. De betalar sin tribut till din armé var gång utan att knorra. Det mest irriterande är att de ständigt försöker gifta bort sina döttrar till officerare i armén, det har gått så långt att de försökt gifta en dotter till dig. Det är inte att tänka på eftersom deras blod är befläkat av barbarsmuts från bergen.

Teklanu-Faa-Illuri - Slakten stammar ursprungligen från det smutsiga Illurien. Fiender skall hållas på avstånd.

Pameslu-Djina-Idri - Denna släkt som är herrar över den sydöstra provinsen håller sig ofta på sin kant. De har inga större tillgångar och inga stora krigare stammar där ifrån. Du har dock ett kompani duktiga spejare som kommer från detta område.

Teklanu-Minga-Idri - Om dessa människor vet du egentligen ingenting. De verkar inte vara särskilt anmärkningsvärda.

Personer vid hovet som du känner till

Alo-Kako, Chefsarkitekt - Du såg ett långt spöke när du kom till palatset. Någon sa dig att det var den store arkitekten men du är tveksam, mannen var ju blind.

Byrobemen aTeklanu-Menoked-Idri, Skattmästare - Du har ofta träffat Byrobemen när han arbetade i Tiranpur som skattmästare. Han skötte sina utbetalningar exemplariskt och du har flera gånger supit honom under bordet. En trevlig man som vet sin plats.

Mireiel, Orakel - Denna kvinna sägs kunna spå en mans öde i hans händer. Hon kanske kan hjälpa mig att finna min fars mördare.

Prinsessan - Rikets vackraste dam enligt ryktet samt antagligen din blivande fru.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - Du har vi flera tillfällen träffat Puzeri och hört hans förtrollande ord. Han har en artefakt, Ramales Tunga vilken gör hans varje ord njutbart. Han skulle vara den självklare chefsdiplomaten för var härskare.

Rajan - Inkompetensen personifierad. Hade han varit det minsta slug hade ni anfallit Traagadesh för fem år sedan när de hade en successionskris.

Tesh aTeklanu-Gamhala-Idri, Vaktkapten - En mycket omtalad strateg och vad du hört duglig krigare. Befälhavare för de beryktade Drakryttarna samt själv en renommerad sådan.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri, Ashas Överstepräst - Som alla av denna släkt är han ytterst tråkig och världsfrånvärd. Folket skall inte mutas, de skall tuktas!



Harbonii – Krigets Gud

1. FÄLLEN
2. YORSEL SVÄRDEN
3. FYR. MATOR ZST
4. GOLDBAGGE
5. HANISKE RING
6. FOR MYCKET GOLD

Miez Kauaw-ibi-Matzkeu Teklanu-Sambo-Idri

Åskornas och Vindens Mästare, Den Råa Kraftens Betvingare, Sambo-Idris Arvtagare.

Utseende:

En lång och ranglig gestalt som ständigt ser ut att svaja. Runt trettio år gammal. Långt grått hår uppsatt med en juvelkrönt prålig tiara. Långsmalt ansikte med ett kort vältrimmat skägg. Bär släkten Sambo-Idris klassiska magikerskrud: en lång röd kåpa med insydda slingrande mönster i svart tråd. Håller i ett krampaktigt grepp en två meter hög stav i form av en kobra med rubiner som ögon.

Värden:

STY	8
STO	14
FYS	12
SMI	8
INT	15
PSY	10
KAR	15 (utan tiaran 10)
KP	13

Viktigare färdigheter: Kasta fjuttig besvärjelse 23, Kasta tam besvärjelse 17, Kasta medelsvår besvärjelse 7, Kasta kraftfull besvärjelse 4, Kasta mäktig besvärjelse 1, Kunskap om magi 23, Historia 18, Retorik 15 (utan tiaran 9), Bluffa 18 (utan tiaran 12).

Utrustning:

1. Den magiska tiaran "Rozofaz" som får sin bärarens röst att klinga stark och tydlig samt ser till att han aldrig famlar efter orden.
2. Den magiska staven "Gatlac" som på kommando frammanar oväder, blixtrar, snö, regn, dimma eller hagel (utomhus).
3. Familjen Sambo-Idris magiska skrud som skyddar sin bärare mot skada (absorberar 4 skadepoäng), såväl som hunger, värme och köld.

Fysiska egenheter:

Dåligt balanssinne, rör sig därför sakta. Har dålig mage, och kan därför inte äta någonting som är starkt kryddat eller på annat sätt har udda smak. När han försöker kasta någonting utöver de allra mest grundläggande besvärjelser drabbas han av svettningar och migrän. Symptomen förvärras med besvärjelsens svårighetsgrad och någonstans vid frammana åskvigg eller hela brukar han svimma. Någon gång då han försökte sig på en riktigt kraftfull besvärjelse hamnade han i koma i en vecka. Han är liksom alla andra gillesmagiker i riket kastrerad.

Historia:

Miez har sedan han kastrerades vid sju års ålder fanatiskt studerat alla aspekter av magins olika flöden, så som det anstår sig den äldste sonen av Idriniens mest framstående magikersläkt. I början gick allting utmärkt och han avancerade snabbt i graderna, men allteftersom tiden passerade uteblev de snabba framgångarna mer och mer. Det hjälpte inte hur mycket han än studerade, han lyckades inte kasta mer än de grundläggande besvärjelserna.

Efter ett antal år hade Miez läst samtliga böcker på ämnet magi som stod att finna i riket åtminstone ett tiotal gånger och hade blivit rikets i särklass mest bildade magiker i teorin. När han vid tjugo års ålder förstod att han inte kunde kasta de mäktigare besvärjelserna hur ordgrant han än följde läroböckerna blev han tvungen att ge sig in på nya banor för att stiga i rang i magikergillet: sköntalandets och de tomma ordens konst.

Med hjälp av väl valda ord och ett övertygande sätt lyckades Miez uppnå rangen Mästare i gillet utan att en enda gång slunga en kraftfull besvärjelse.

Personlighet:

Miez är en härmapa utan någon som helst egen förmåga till nyskapande eller kreativt tänkande. För att nå framgång har han förstått att det gäller att i alla lägen hänga på den mest framstående av de människor som omger honom för att på så vis åtminstone uppnå andraplatsen. Miez är oerhört bildad, men eftersom han saknar initiativförmåga har han blivit tvungen att finna andra sätt att imponera på folk – uppblåsta ord, förtäckta hot och bombastiska men harmlösa magiska utspel (såsom moln, blixtar, rök, muller, sprakande färger o.s.v.).

Han anses allmänt vara en mycket kompetent man som alltid har kloka åsikter i frågor. I verkligheten vill han bara prata igenom allt och dra saker och ting i långbänken eftersom han inte har några verkliga förslag. Andra knep kan vara att tillsätta en kommitté för att utreda saken eller att förespråka avvaktande manövrer framför aktion. Om folk blir påtryckande kan man alltid falla tillbaka på lite pompösa magiska effekter så brukar de flesta backa och be om ursäkt.

Miez är inte oväntat bitter över sin brist på egna idéer men har slutligen tvingats att acceptera detta som ett faktum.

Bakgrund:

När ryktena nådde dig att Rajans mäktigaste magiska artefakt, den Idrinska Fällan, stulits från den kungliga skattkammaren anmälde du såsom den äldste sonen i din släkt till sökandet. När du väl äktat Rajans dotter och blivit allsmäktig härskare i landet kommer ingen att kunna sätta sig på dig eller ifrågasätta din makt. Planen är att hänga på den till synes mäktigaste av de andra sökarna, göra er av med alla andra och slutligen på något sätt få denne ur vägen för att på så sätt fuska sig till segern. Att skaffa en bundsförvant torde inte vara några problem med den arsenal av magiska effekter du besitter samt det faktum att din släkt är känd för sina djupgående magiska kunskaper. Faktum är att du för två veckor sedan besökte palatset för att göra dig bekant med dess uppbyggnad och invånare inför sökandet.

Dessutom kommer du säkerligen att få chansen att träffa den kungliga hovmagikern Zar-Beelan, denne bedragare och skurk som genom hot och mutor bluffat sig till tjänsten som hovmagiker trots att den rätteligen tillhör en Sambo-Idri! Kanske kan du övertala de andra att göra gemensam sak mot honom? När du väl fått honom ur vägen är posten så gott som din och vägen till makten utstakad.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Idrini-Idri - Detta är rajans släkt. De styr över Härskarstaden och området närmast denna. De har varit rikets styrande under flera hundra år. Eftersom rajan saknar andra arvingar än sin ljuva dotter, tror nu de allra flesta att en ny släkt kommer att ta över inom kort. Förmodligen blir det Teklanu-Ena-Idri. Fram till dess att släkten faller lönar det sig dock att vara på god fot med dem då den sittande Rajan har enorm makt. Dessutom underlättar det med en bra relation då Rajan skall välja gemål till sin dotter.

Teklanu-Ergaa-Idri - Detta är släkten som är känd för att vara bäst på krig. De styr över ett av de nordligaste länen. De är mycket dugliga vad krigsföring beträffar och har i århundraden bekämpat invasionsförsök från olika barbarstammar från de norra bergen och av landet öster om drakpasset.

Dessutom förfogar landet över en ytterst lönsam drakuppfödning. Du hyser stor respekt för dessa stora kämpar och skulle gärna se dem som en av dina närmsta då du väl gripit makten.

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. De är allt för urvattnade och meningslösa för att över huvud taget bekymra sig över. Om så himlen föll ner över deras huvuden skulle de ändå lyckas se positiva och negativa sidor av händelsen. Denna släkt har ingenting att göra med striden om tronföljden eller Rajans gunst.

Teklanu-Sambo-Idri - Din egen släkt. Ni är länsherrar för ö-länet Adjora och handelsstaden Beldigaa där ni tjänar gott om pengar på den livliga handeln över västra havet mot de alviska rikena. Det släkten och staden Beldigaa är mest känd för är dock 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. Ni har ett mycket gott förhållande till den sittande Rajan, för att inte säga att ni står honom närmast av alla släkterna i landet. Er förtroliga relation med Rajan får prästerna i Pameslu-Jogi-Idri att vrida sig i avundsjuka och driver dem till fåfänga försök att smutskasta din släkt. Än har ni inte förklarat krig mot Jogi-Idri då det står i deras makt att tillkalla den mäktiga inkquisitionen.

Teklanu-Auran-Idri - Denna släkt har det mycket gott ställt med pengar. Detta 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 stöder Teklanu-Ena-Idri i deras kamp om makten. Den här släkten är befolkade av odugliga rikemansbarn som spenderar sin hela tid med att fylla sina enorma späckfyllda bukar med dyr mat. Någon borde befria dem från deras pengar och sparka ut dem ur landet.

Teklanu-Ena-Idri - Denna släkt är rik och mäktig samt politiskt- och militärt stark. De bör vara den vacklande härskarsläktens närmsta arvtagare. De har starka politiska allianser både med vissa högt uppsatta i Traagadesh och med släkterna Teklanu-Auran-Idri och Teklanu-Ergaa-Idri. Det är ingen slump att denna släkt nått en så hög maktposition på så kort tid då släkten uteslutande består av kompetenta män. När du tagit över styret över landet kommer dessa män utan tvekan att stå dig närmast.

Pameslu-Jogi-Idri - Dessa stroppiga gnällspikar har varit på din släkt så länge du kan minnas. De är avundsjuka på att ni behärskar de krafter som de själva bara kan be om. Att släkten ändå fått så många anhängare 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 av Ashastemplen och flera institutioner och ordnar har sina högkvarter i staden. Det är bara att hoppas på att släkten inte sänder någon representant till sökandet efter Fällan, då denne tveklöst kommer att förpesta dina dagar med sitt eviga tjatrande om att alla magiker är kättare tills du blir tvungen att tysta ned honom.

Pameslu-Savdjees-Idri - Denna släkt står i någon form av opposition till Rajan och är dessutom missnöjda med Teklanu-Ena-Idri. Istället förestår de en Pameslu-falang och de stöds mer eller mindre av alla de södra släkterna. Du vet inte särskilt mycket om denna släkt, men nog mycket för att veta att det aldrig kommer att bli tal om någon Pameslu-släkt vid makten så länge den nuvarande Rajan sitter. Bara det faktum att denna släkt klarat av att resa sig under detta förtryck förtäljer att det handlar om en stor och mäktig samling män. Eftersom du hittills inte träffat någon av dem är det med stor förtjusning du ser fram emot att få möta deras utsände.

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. Släkten förstörde en gång för alla sina chanser till någon form av framtida inflytande då de började para sig med barbarkvinnor från bergen. De har med tiden blivit ett packe ociviliserade livsnjutare som kommer att gå under så fort den sista stenen bryts ur Erginerbergen.

Teklanu-Faa-Illuri - Denna släkt har en något annorlunda historia än övriga härskarsläkter, släkten stammar ursprungligen från det smutsiga Illurien. Detta kommer av en olycklig historia då en idrinsk adelsman av misstag gifte sig med en illurisk kvinna, förmodligen förklädd på något sätt. Varför har man inte för länge sedan skickat tillbaks dem till den smutsiga håla de kröp upp ifrån? Sitter de männe på oanade krafter? Helt säkert är att dessa i så fall erhållits i oheliga allianser med hin håle själv, demonfursten Badz Tam Teras. Denna släkt måste man se upp med!

Pameslu-Djina-Idri - Detta är en mystisk och återhållsam släkt. Illasinnade rykten om att släkten skulle härbärgera en kader lönnmördare har skadat släktens rykte och minskat deras inflytande på landets styre. Om en bråkdel av ryktena kring denna släkt var sanna vore det anledning nog att hålla sig på god fot med dem.

Teklanu-Minga-Idri - Den här släkten är helt meningslös. De har inte haft en inflytelserik medlem så länge du eller någon i din släkt kan minnas och är numera så liten till antalet medlemmar sett att den i princip skulle kunna klassas som utdöd. Naturligtvis saknar släkten all form av ekonomisk-, politisk- och religiös makt likväl som någon form av verkligt inflytande på hur landet styrs. Inte ens lönt att fundera på.

Personer vid hovet som du känner till

Alo-Kako, Chefsarkitekt - Denne man sägs själv ha planlagt och översett konstruktionen av det mäktiga palatset i Härskarstaden. Han lär vara gammal nu men är säkert fortfarande en mästare på att konstruera ointagliga fästningar.

Byrobemen aTeklanu-Menoked-Idri, Skattmästare - Denne man är inte imponerande till det yttre, men imponerade stort på dig när du besökte palatset för två veckor sedan, genom att på Rajans order utan hjälp räkna upp antalet mynt och föremål i skattkammaren.

Kolobo, Rajans Rådgivare - Sägs vara rikets visaste man samt den som står Rajan närmst. Jag tror att vi skulle komma bra överens.

Mireiel, Orakel - När jag besökte hovet hade hon precis förrättat en större spådom åt Vaktkapten Tesh aTeklanu-Gamhala-Idri. Hon verkade medtagen efter detta ty hon försvann snabbt och såg trött ut. Hon är förmodligen en mycket mäktig kvinna som med all säkerhet kan leda mig i mitt sökande efter Fällan.

Prinsessan - Rajans dotter, rikets skönaste dam och din blivande fru.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - Denne man sköter all diplomati inom riket och även en del utom. Han är mycket renommerad för sin karisma och förmåga att trollbinda folk med sin röst. Han besitter den magiska artefakten Ramales Tunga som gör honom till en gudabenådad talare.

Rajan - Du fick aldrig tillfälle att möta Rajan personligen, men han lät genom en budbärare hälsa att du var välkommen åter i hans palats närhelst du ville. En mycket mäktig man som du inte skulle tveka att undanröja om det skulle bli nödvändigt i din väg mot makten.

Tesh aTeklanu-Gamhala-Idri, Vaktkapten - Sägs vara en storsint krigare som är totalt lojal inför Rajan.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri, Ashas Överstepräst - Liksom alla andra från denna släkt är han högfärdig och gnällig. Han vägrar erkänna någon annan kraft än hans egna gudar vilket gör honom svag och sårbar.

Zar-Beelan aTeklanu-Borjotch-Idri, Hovmagiker - Den här mannen har genom förräderi och mutor lyckats få posten som Hovmagiker trots att den av hävd tillhör din egen släkt. Antingen har han en hållhake på Rajan eller så har han förhäxat densamme.

Nad-Zetsko Pameslu-Demi-Idri

Medlare av Sanning, De Silkeslena Ordens Främste Förespråkare.

Utseende:

En nästan trettio år gammal, två meter lång karl med bastant kropp utan att vara särskilt muskulös. Han har tunt grått hår i en hästsvans. Ansiktet domineras av de markerade kindbenen, den spetsiga hakan och de buskiga gråa ögonbrynen.

Han går klädd i rakt hängande voluminösa kläder sydda i grått tyg med tillhörande sandaler. Rör sig med hastiga och ryckiga rörelser. Över ryggen hänger ett mycket vackert bredsvärd i silver.

Värden:

STY	10
STO	15
FYS	11
SMI	17
INT	13
PSY	4
KAR	16
KP	13

Viktigare färdigheter: Övertala 10, Botanik 23, Muta 5, Bluffa 14, Förhörsteknik 3, Första hjälpen 19, Medicin 26, Alkemi 17, Matlagning 12, Stav 10, Bredsvärd 4, Matematik 17.

Utrustning:

1. 14 kliniskt rena buteljer fyllda med vin.
2. Vandrarstav att stödja sig på (Skada 1T6-1).
3. En mängd salvor och parfymer.
4. Fullständig förteckning över palatsbibliotekets innehåll.
5. Det magiska svärdet Yrgael (se nedan) hängande över ryggen.

Fysiska egenheter:

Talar regelbundet i stadig hastighet utan att betona eller ändra röstläget.

Använder en hel del krämer samt svagare parfymer för att förbli frisk samt för att dämpa effekten av den alkoholgenomsyrade andedräkten. Svagt nedsatt hörsel. Allergisk mot de flesta livsmedel, metaller och läkemedel (samtliga psykosomatiska symtom). Drabbas av lätta darnningar när han blir nervös, upphetsad eller engagerad. Blixtnabba reflexer samt en häpnadsväckande reaktionsförmåga.

Historia:

"En under omständigheterna inte helt oönskad och relativt välformad skapelse inte olik sin mor men heller inte henne like". Din fars omdöme om dig vid första anblicken av sin förstfödda son kan tjäna att känneteckna din hela uppväxt. Diplomatsläkten Pameslu-Demi-Idri har i sanning alltid gjort sitt yttersta för att leva upp till sitt rykte som de mest socialt kompetenta människorna i hela riket. Märkvärdiga men intetsägande. Sanningsenliga men samtidigt hemlighetsmakare. Raka i sitt konverserande men ändå motsägelsefulla. Vältaliga, men ändå så fulla av dynga.

Det säger sig självt att det är psykologiskt hämmande att leva hela sitt liv i en värld av motsättningar, ett faktum som talar sitt tydliga språk genom dig själv - Nad-Zetsko, den mest rubbade av de rubbades släkte.

Som tioåring började du för första gången känna av rysningar och kittlingar vid kontakt med vissa substanser och metaller. Tre år senare hade du utvecklat en hel flora av hittills okända allergier, något som naturligtvis bringar en viss aversion mot att överhuvudtaget ta i någonting som inte är tvättat åtminstone en gång.

Som femtonåring började du stävja din växande irritation över likgiltigheten och allergierna med ett tvångsmässigt organiserande av föremål och människor. Naturligtvis hjälpte inte heller detta. Tur då att familjen har det väl ställt och i närmast oändlig tillgång till alkohol. Det var inte svårt att med ditt ordningssinne övertala din världsfrånvarande far, Ouyyahd, att få organisera alla faskor i vinkällaren, någonting du sysselsatt dig med det senaste året...

Personlighet:

Du är svårt inbillningssjuk, neurotisk och på god väg att bli gravt alkoholiserad. Du har skaffat dig osannolika spetskunskaper inom ett par ämnen såsom botanik, insekter och bergarter i några av dina infall av att läsa samtliga verk i din fars bibliotek i ett försök att organisera hela världen omkring dig. Detta är naturligtvis ett sisyfosarbete som kommer att uppta åtminstone detta liv och förmodligen ett par till. Men det är väl lika gott - ordning och vin är dina bästa vänner här i livet.

Bakgrund:

För inte mindre än ett par dagar senare steg din far ned på sin dagliga visit i vinkällaren och förtäljde dig att Rajan, landets allsmäktige härskare, sänt bud efter dig. Du ögnade snabbt igenom pergamentet som din far erhållit av budet där det stod att läsa att ett föremål saknades ur skattkammaren. Du skakade på axlarna och tänkte inte mer på saken. Men så började mardrömmarna.

Nätterna blev till långa tortyrsessioner där du plågades av skräckvisioner av det saknade föremålet. En perfekt skattkammare där ett föremål saknas är som ett enormt pussel där en bit kommit bort, en hel hylla böcker med ett gapande hål, en tegelmur där en sten saknas. Ditt sinne för perfektion fick sig sin värsta törn du någonsin varit med om. Du blev mer och mer besatt av att bringa saker i ordning igen, inte förrän alla föremål är tillbaka lagda på sin rätta plats kan du sova lugnt igen. Det är med sömntunga ögonlock, fyllda buteljer och psykotisk övertygelse du nu befinner dig hos rajan för att åter bringa saker i ordning.

Innan du gav dig av överräckte din far ett skinande bredsvärd gjutet i ett stycke silver. Han kallade det "Yrgael" och berättade om dess enorma magiska krafter. Du låtsades lyssna trots att du var och är helt ointresserad. Nackdelen är att du är tvungen att släpa omkring på svärdet för att inte vredga din far i onödan.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Idrini-Idri - Detta är rajans släkt. Han håller dålig ordning på riket vilket irriterar dig. Exempelvis är länen helt oregelbundet indelade och deras storlek står inte alls i förhållande till antalet invånare.

Teklanu-Ergaa-Idri - Detta är släkten som är känd för att vara bäst på krig. De styr över ett av de nordligaste länen alldeles intill Drakpasset. Landet har en mycket varierad flora med bland annat Blåört och Rosenkrans. En del liljor som är mycket sällsynta, bland annat den vita och den spräckliga, växer endast i just Drakpasset.

Pameslu-Demi-Idri - Din egen släkt. Ni sköter de flesta diplomatiska förbindelser åt Rajan. I praktiken innebär detta ofta långa och utdragna förhandlingar som sällan leder till något vettigt ur organisationssynpunkt. Dock är erat län det enda där man kan finna Arakemossa och Klängranka växa tillsammans. Förmodligen ett av de få ställen i hela världen med tanke på den unika

kombination av klimat och nederbörds mängd som krävs för detta. Det går även att finna en del intressanta bergarter, bland annat kvartskristaller, i de östra delarna av landet, åt bergen till.

Teklanu-Sambo-Idri - Denna släkt är läns herrar för ö-länet Adjora där det mesta av naturbeståndet fått ge vika inför byggandet av torn och städer. Längs västra delen av ön kan man bland annat se den sexbenta skraddaren lägga ägg invid vassen. Det sägs dessutom att man kan höra ljudet av jättesyrsorna på en kilometers avstånd. Slakten sysslar med magi.

Teklanu-Auran-Idri - Denna släkt har blivit mycket rik tack vare den livliga handel som pågår i deras residensstad Tiranpur. Detta kommer även dig till nytta då de flesta av vinerna i din fars vinkällare är importerade från just Tiranpur. Slakten sägs vara oerhört bra på att organisera sina pengar. De flesta mynt i staden samlas upp, sorteras och sparas av så kallade "bankfamiljer".

Teklanu-Ena-Idri - Denna släkt är rik, mäktig och stark. Annars ingenting av intresse.

Pameslu-Jogi-Idri - Denna släkt är de som är mest inflytelserika inom kyrkan. De har stor makt bland folket och brukar irritera makthavare i stort genom att vara allmänt högfärdiga och överlägsna. Ingenting märkvärdigt växer i deras län, men myggbeståndet är det högsta i hela landet vilket av de flesta anses vara högst irriterande. Särskilt eftersom insekter normalt sett ses som ett straff från Gudarna.

Pameslu-Savdjees-Idri - Denna släkt är missnöjd med Rajan och planerar förmodligen att avsätta honom. Det är inte alls omöjligt att Fällens stultits av någon representant från denna släkt. Slakten bryter en del bärnsten och kisel från bergen i öster.

Pameslu-Misa-Idri - Denna släkt besitter områden i anslutning till de mineralrika Erginerbergen och administrerar all gruvdrift från sin sätesstad Ergana. I bergen finns otaliga fyndigheter av bärnsten, guld, silver och kvarts samt ett otaliga mängder andra mineraler, några av dem inte ens namngivna i dina böcker. Du undersöker så gott som varje dag olika prover från Erginerbergen. Det skulle vara en stor lycka att själv få besöka fyndigheterna!

Teklanu-Faa-Illuri - Er släkt umgås inte med denna släkt på grund av en gammal skrivelse som Rajan författat. Du har aldrig besökt deras land.

Pameslu-Djina-Idri - Detta är en återhållsam släkt som inte gör mycket väsen av sig. Rykten har cirkulerat de senaste etthundra åren om att slakten har en hel kader lönnmördare stationerade över riket. Rajan har naturligtvis oroats av detta. I provinsen Djina växer det märkliga khaklaträdet vars sav är mycket populär hos lokalbefolkningen. När man tuggar den utsöndras någon form av vätska som smakar behagligt och som dessutom sägs ge trevliga drömmar.

Teklanu-Minga-Idri - Denna släkt är ytterst liten till antalet och bor i det kanske minst intressanta länet. Här finns inga sällsynta blommor eller insekter.

Personer vid hovet som du känner till

Alo-Kako, Chefsarkitekt - Den här mannen lär ha övervakat och organiserat konstruktionen av palatset. Han kan helt säkert förse mig med en komplett uppsättning kartor över palatset så att jag metodiskt, rum för rum kan leta igenom det efter den borttappade Fällens.

Byrobemen aTeklanu-Menoked-Idri, Skattmästare - Skattmästaren hade enligt uppgifter tillgång till Fällens innan den försvann. Han är ansvarig för att den kom bort och är förmodligen en ostrukturerad klåpare.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - Min fars farbror tycker mycket illa om mig eftersom min far utsågs till klanöverhuvud istället för han själv.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri, Ashas Överstepräst - Översteprästen torde kunna utföra någon form av under eller bön för att finna Fällens.

Zar-Beelan aTeklanu-Borjotch-Idri, Hovmagiker - Han sägs vara en mycket mäktig magiker. Högst märkligt att ingen bett honom finna Fällens åt dem. Antingen är han själv tjuven eller så är pälsen förstörd eller förtrollad för att ingen skall hitta den.



Det magiska svärdet Yrgael, en gåva från din far Ouyyahl.

Piezieq Waezeti Teklanu-Auran-Idri

Välståndets Väktare, Tiranpurs Mäktigaste Bringa.

Utseende:

En normallång man med en ohygglig kroppshydd. Det dallrande fläsket hålls knappt åter av de till bristningsgränsen spända västarna sydda i en smaklös blandning av de dyraste tygerna. Över ryggen bär han en gigantisk prålig päls som doftar lätt av parfym.

Den enorma dubbelhakan pryds av ett stort antal pärlhalsband och hängsmycken samt ett litet pipskägg. Han bär sandaler på fötterna och ett par mjuka byxor som sitter åtsnörda kring den fetlagda midjan med något slags rep. På huvudet bär han en platt turban i lila sammet med insydda guldmynt.

Värden:

STY	13
STO	17
FYS	10
SMI	6
INT	13
PSY	9
KAR	7
KP	14

Viktigare färdigheter: Köpslå 16, Muta 18, Ljuga 18, Övertala 11, Värdesätta kostsamma föremål 19, Dolk 14.

Utrustning:

1. Två juvelinfattade magiska dolkar väl dolda (en i strumpan och en i turbanen). Bägge dolkarna är förtrollade (+4 i Träffchans och 1T4+5 i Skada). De var inte billiga.
2. En gigantisk prålig päls av bergsulv (Abs 3, täcker hela ryggen och baksidan av benen).
3. Stort antal halsband, samtliga påstått magiska.
4. Ett hundratal guldmynt av ädlaste valör.
5. Ett hopknutet sidenstycke fyllt med diverse läckerheter såsom ostar, dadlar, mandlar och druvor.

Fysiska egenheter:

Gigantiskt fet. Mullrande skratt. Drabbas ibland av epileptiska anfall när han blir pressad, det vill säga när en hotbild uppstår eller när han blir hungrig och ingen mat finns att tillgå.

Historia:

Piezieq är sin far (och sin mor för den delen) upp i dagen. Redan vid den ringa åldern av tre år hade han skaffat sig grundstommen till det som skulle komma att bli en av Idriniens i särklass fetaste kroppshyddor. Hans far, den ärade Ufzaq, är omåttligt stolt över sin son som snabbare än någon annan i hela släktens historia lärt sig hur man skaffar pengar och hur man visar att man har gott om dem. Piezieq har följaktligen fått allt han pekat på under hela sin uppväxt.

Under sin ungdom har han även lärt sig av sin far hur man ljuger, hur utpressning fungerar som effektivast samt hur man bär sig åt för att försätta sina konkurrenter i komprometterande situationer. Mången köpman på väg uppåt i samhället har vaknat upp med okända prostituerade i sin säng, med någon annans egendom i sina fickor eller med vaktkaptenens dotters underkläder i sitt hem. Naturligtvis går det åt en hel del pengar och värdesaker till mutor åt stadsvakten och

domarna, men det återbetalar sig snabbt flera gånger om då allt motstånd försvinner och familjen Auran-Idri får monopol på ännu en vara...

Piezieq har ett flertal gånger försökt sig på diet, men har alltid blivit otålig efter ett par dagar och låtit prygla den ansvarige.

Personlighet:

Släkten Teklanu-Auran-Idri är vansinnigt rika och dessutom full övertygade om att det är helt välförtjänt. Piezieq är inget undantag. Han är fullständigt befriad från allt vad samvete beträffar och skulle gärna hugga sin närmste vän i ryggen (om det fanns tillräckligt mycket pengar att tjäna förstås).

Han är normalt sett överlägsen och högfärdig. När han vädrar pengar eller makt (som inte har något egenvärde förutom att det leder till mer pengar) drar han sig inte för någonting. Det normala tillvägagångssättet är att erbjuda någon pengar eller en högt uppsatt position bredvid honom själv, någonting som i normalfallet aldrig infrias.

Så länge Piezieq kan bibehålla den överlägsna position hans pengar erbjuder honom framstår han som benhård med sina mutor, gåvor och förtäckta hot. Om det hettar till ordentligt förvandlas han plötsligt till den panikartade fegis han egentligen är varpå han börjar kallsvettas och desperat erbjuda pengar till höger och vänster till den som kan hjälpa honom ur knipan, tills ett tillfälle uppstår då han i hemlighet kan stöta sina dolkar i sin fiendes rygg.

Blygsamhet är ingenting han sysslar med. Allt som oftast klappar han sig högljutt med bägge labbarna på sin svullna mage, skrockar och säger någonting i stil med "den här, den var inte billig".

Bakgrund:

Ryktet om att Rajans heligaste föremål, den Idrinska Fällan, stulits från den kungliga skattkammaren nådde Piezieq från fyra olika håll samtidigt, förmodligen ett par dagar innan Rajan själv visste om det. Ett par dagar senare kom så det väntade budet att Rajan önskar samla de äldsta sönerna från varje släkt i sökandet efter fällan. Belöningen till upphittaren fick till och med Piezieq att höja ögonbrynen: äran att få äkta Rajans undersköna dotter och därmed dela riket med honom! Dottern är helt ointressant, men tanken på att bli tronarvinge var det mest upphetsande du hört i hela ditt liv. Hela rikets samlade förmögenhet kan bli din!

Du packade ihop all nödvändig utrustning i familjens största bärstol och begav dig till Härskarstaden. Du är här för att finna Fällan och äkta Rajans dotter för att därigenom säkra din tillgång till halva riket och den förmögenhet det innebär. Till din hjälp har du orimligt många guldmynt och fullmakt att spendera så mycket som en fjärdedel av släkten Auran-Idris samlade tillgångar (och det vill inte säga lite) för att nå ditt mål.

Under resan till Härskarstaden var dina tankar dock hos den undersköna kvinna du mött då du för ett år sedan besökte staden för att göra diverse inköp. Kvinnan hade mörka ögon och långt böljande ebenholtssvart hår. Hennes skönhet var som en gudinnas! Hon log mot dig som ingen annan någonsin gjort och du kände med ens att ditt hjärta för evigt skulle slå för denna ljuvliga varelse. Hon var underbart vacker och har tydligen ingen man som ge henne den uppskattning i form av guld och smycken som tillstår sig en kvinna av hennes klass. Du skulle göra nästan vad som helst för att få ha henne som älskarinna!

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Idrini-Idri - Detta är Rajans släkt. De styr över Härskarstaden och området närmast denna. De har varit rikets styrande under flera hundra år, men röster talar om att era närmsta bundsförvanter Teklanu-Ena-Idri snart kommer att ta över makten. Ni har en mycket god relation med Rajans släkt och är en av de som står honom närmast. Själva vet ni att härskarläkten är långt ifrån fullkomlig, men det är ingenting man talar högt om.

Teklanu-Ergaa-Idri - Detta är släkten som är känd för att vara bäst på krig. De styr över ett av de nordligaste länen som är särskilt ansatt av barbarstammar som försöker ta sig in i landet genom Drakpasset. De är ytterst dugliga krigare, ett ämbete som de naturligtvis kommer att fortsätta dominera även efter ett eventuellt maktskifte. Ni har en utomordentligt god relation till denna släkt.

Pameslu-Demi-Idri - Denna släkten sägs vara utomordentliga förhandlare och diplomater, men dina erfarenheter talar för att din egen släkt sköter förhandlingar och diplomati precis lika bra som Demi-Idri gör. Det känns nästan överdrivet att ha en hel släkt hängiven till någonting som vem som helst kan ordna med. Denna släkt ser upp till er och avundas er makt och rikedom.

Teklanu-Sambo-Idri - Denna släkt är länsherrar för ö-länet Adjora och handelsstaden Beldigaa. Det släkten och staden Beldigaa är mest känd för är magi. Stormästaren för det Idrinska magikergillet, som även har sitt huvudsäte i Beldigaa, är av tradition av släkten Teklanu-Sambo-Idri. De tjänar gott om pengar på den livliga handeln över västra havet mot de alviska rikena, men inte i närheten av de summor din egen släkt drar in. Släkten är inte särskilt omtyckt, speciellt märks fiendskapen gentemot Pameslu-Jogi-Idri. Ni är emellertid goda vänner med denna släkt.

Teklanu-Auran-Idri - Din egen släkt som utan konkurrens är den rikaste och därmed mäktigaste släkten i landet. Via er residensstad Tiranpur går en hektisk handel och staden omges av milsvida bördiga områden som ser till att köken ständigt svämmar över av de mest delikata av rätter. I och med att vi har en sådan ekonomisk särställning i landet baktalas vi ofta av de andra släkterna som inte helt oväntat avundas vår myckna rikedom. Vi är allmänt ansedda som den mäktigaste släkten i Idrinien näst efter Teklanu-Ena-Idri, vår närmsta allierade.

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 är allierade med vår egen släkt. Med en så mäktig bundsförvant 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. 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 så även vår egen. Ingen verkar riktigt bry sig om dessa fanatiska gaphalsar som alldeles säkert inte kommer att tilldelas någon viktig post när landets styre skall ses över nästa gång.

Pameslu-Savdjees-Idri - Denna släkt planerar att störta Rajan. De är fientligt inställda till oss och Teklanu-Ena-Idri och förestår istället en Pameslu-falang. De stöds av ett par mindre viktiga län och provinser i den karga södra delen av landet då de fattiga bönderna där inte vet bättre. Vi har flera gånger funderat på att investera en del pengar i att utbilda invånarna i söder så att de självmant kan inse att de måste upphöra med alla dumheter, men det har aldrig riktigt blivit av.

Pameslu-Misa-Idri - Denna släkt besitter rika områden och lever gott av den gruvdrift som de bedriver i de mineralrika Erginerbergen. De har sitt huvudsäte i provinshuvudstaden Ergana, en samlingsort varifrån all gruvdrift administreras och beskattas. De ofantliga rikedomar som släkten samlat på sig alltmedan de åderlätit folket samt det kulturella utbyte de haft med ociviliserade bergsstammar har för in dem på en dekadent och gjort dem frispråkiga och smutsiga. Det är ett allmänt erkänt faktum att den ärevördige Lobam Teklanu-Auran-Idri för över tvåhundra år sedan köpte rättigheterna till all mineralbrytning i Erginerbergen och att den gruvdrift som sker nu är olaglig samt sker på din egen släkts bekostnad. Släkten har på grund av de pågående gränsstriderna mot Traagadesh och Illurien inte ännu ställts inför rätta för detta, men du är säker på att detta faktum kommer att uppmärksammas så fort stridigheterna är över eller då landet får en ny, mer handlingskraftig härskare.

Teklanu-Faa-Illuri - Denna släkt stammar ursprungligen från det smutsiga Illurien och fungerar utmärkt som tjänare eller som arbetare på plantagen. De förespråkar någon form av skrottretande stadsskick där det sägs att all form av struktur bör kastas på ända och att de lata skall sko sig på de driftiga. De är mycket uthålliga och kan därför jobba mycket längre än en Idrinier, men de behöver

hjälp med allt som kräver någon form av intelligens då de genom sin börd har en mycket liten hjärna, endast något större än en valnöt.

Pameslu-Djina-Idri - Detta är en mystisk och återhållsam släkt. Rykten har cirkulerat de senaste ett hundra åren om att släkten har en hel kader lönnmördare stationerade över riket. Dessa rykten är en del i en massiv diplomatisk kampanj som släkten driver över hela landet i ett fåfängt försök att få någon form av inflytande. Ingenting gott kommer från denna provins. Man borde odla upp hela ytan för att åtminstone använda den bördiga marken.

Teklanu-Minga-Idri - Du har något svagt minne av en historisk person som bar detta namn. Men det var flera hundra år sedan och du är ganska övertygad om att släkten inte finns längre.

Personer vid hovet som du känner till

Alo-Kako, Chefsarkitekt - Han byggde palatset i Härskarstaden för mycket länge sedan och gjorde ett utmärkt jobb (förutom att han uppenbarligen byggde dörrarna till skattkammaren i ett förklent material). Du skulle gärna se att han snickrade ihop en liten stuga åt dig också. Vid vattnet någonstans. En sisådär tjugo rum skulle räcka.

Byrobemen aTeklanu-Menoked-Idri, Skattmästare - Den här trevlige mannen vet hur man njuter av livet. Vi har flera gånger träffats då han arbetade som skattmästare i Tiranpur och delat mången trevlig afton med vin, kvinnor och mat. Han är snabb att sprida guldets omkring sig men har alltid dragit in mer pengar än han gjort av med. Och det är ju ändå det viktigaste.

Kolobo, Rajans Rådgivare - En hal ål som verkar ha insikt i det mesta som sker i landet.

Prinsessan - Rajans dotter. Den som vinner hennes hand vinner också tillgång till hela riket.

Prizchy Tau, Köksmästare - En ytterst välrenommerad kock inom hela Idrinien. En god vän berättade om en tidigare middag tillagad av denne man, men jag kände inte igen några av rätterna. Kanske är de hans personliga specialiteter?

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - En riktig mes som inte vet att tas med lösket. Jolmigt struntprat går inte hem hos arbetarklassen, de behöver kommenderas.

Rajan - En upplyst och mycket mäktig härskare. Hans tid verkar snart vara över, men det är ingenting någon talar högt om i Härskarstaden.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri, Ashas Överstepräst - Denne man verkar, till skillnad mot sina bröder i Jogi-Idri, ha huvudet på skaft. Det sägs att han bara de senaste året skaffat nog med guld till sina kyrkor för att fylla Rajans bankettsal. Det kan inte vara helt utan talang han genomfört detta.

Servin Teklanu-Ergaa-Idri

Klanan Teklanu-Ergaa-Idris Utsände, Den Dödligaste Kroksabeln i Riket, Ergaas Lejon.

Utseende:

En lång och smal yngling i tjugooårsåldern. Ett något feminint ansikte med fina drag och stora ögon. De feminina dragen förstärks av hans kolsvarta halvlånga hår som han har i en hästsvans.

Han bär löst sittande svepande röda och gröna kappor, tunikor och skjortor i siden. Dessa är alla överdådigt dekorerade med guldbrodyr, lite glittrande bergskristall samt en och annan liten silverbjällra. Till detta bär han en ett par bylsiga byxor i siden och ett par vackert broderade tofflor med lång spets. Kronan på verket är en överdådig turban dekorerad med påfågelsfjädrar och ädla stenar.

Värden:

STY	6
STO	14
FYS	8
SMI	13 (10 med metallkyrassen på)
INT	11
PSY	12
KAR	14
KP	11

Viktigare färdigheter: Närstridsvapen 10, Avståndsvapen 10, Rida 7, Taktik 8, Etikett 16, Mode 17, Poesi 9, Spela sitar 12.

Utrustning:

1. En något för stor (och tung) metallkyrass (Abs 9). Ingenting han gärna tar på sig.
2. Kroksabel (Skada 1T8+2).
3. Parerdolk (Skada 1T4+1).
4. Kortbåge (Skada 1T6+1).
5. Stridstränad häst med sadel.

Fysiska egenheter:

Servin har ögon som en örn. Han är en mästare på att uppfatta detaljer och subtila skiftningar i färg och textur. Servin har extremt lite kroppsbehåring.

Historia:

Servin har uppfostrats att bli en krigare, trots att hans gener sade att han skulle bli poet, musiker eller någon annan typ av lättviktare. Hans far, Eramtat, verkar sedan ett par år tillbaka förlorat allt hopp om att Servin skall bli någonting annat än en modeintresserad fjolla och morsgris. Han har uppfostrat sin som till en krigare efter konstens alla regler, men ingenting tycktes hjälpa.

Servin har spenderat största delen av sin uppväxt med sina systrar och deras kvinnliga bekanta av två anledningar. För det första delade han och flickorna ett brinnande modeintresse och för det andra kunde Servin i detta sällskap framstå som en den maskulina och mäktiga krigare han inte är. Att dricka te i trädgården och att delta i regelrätta fylleslag har också varit frekventa inslag i hans uppväxt.

Personlighet:

Servin är ett modelejon och följer med oklanderlig fingerspetskänsla de senaste modevågorna inom Rajans hov och bland de förnåma adelssläkterna. Just nu består hans garderob av löst sittande svepande röda och gröna kappor, tunikor och skjortor i siden.

Han är ytlig, självupptagen och bortskämd, men försöker spela filosofisk, eftertänksam och djup. Han anser sig vidare vara en charmör av stora mått. Framgången hos damerna är dock blandad (de flesta ser igenom hans ytliga fasad).

Han är lynnig och tar snabbt till vapen om han blir förolämpad. Dessutom är han övertygad om sin kapacitet som krigare och uppfylld av sin tilltro adelsprinciper och privilegier som till exempel rätten att duellera om minsta meningsskiljaktighet.

Servin kan framstå som glassig och energisk men vill bara slippa tungt kroppsarbete och mycket hellre festa loss ordentligt. Allt viktigt och konstruktivt måste skjutas upp till morgondagen. Låtsas vara förstående, intresserad och välbildad men är bara intresserad. Tycker om att sitta och prata om ytligheter och föra osakliga diskussioner.

Bakgrund:

Då Servin fick bud om att Rajan kallat på släkternas äldsta söner i sökandet av den Idrinska Fällan anmälde han sig omedelbart till sin far och bad om att utrustas med den bästa utrustning huset kunde uppbringa. Servin ser det som en smal sak att hämta pälsen och överlämna den till Rajan. Det hela torde vara avklarat på ett par dagar, vilket innebär att han kan spendera den resterande tiden besökandes den berömda kungliga klädeskammaren samt vältra sig i de läckerheter som det berömda kungliga köket sägs erbjuda.

Trots att han reste en extra omväg runt det smutsiga och barbariska länet Faa-Illuri blev han antastad! Löscket som stryker omkring i Jogis provins nöp honom i skinkorna och kallade honom kvinna. Naturligtvis dräpte han dessa och deras familjer, men det räcker inte. En officiell och innerlig ursäkt från släkten Jogi är det enda som kan stilla hans vrede.

Åsikter om de olika adelssläktena

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. Rajans släkt saknar helt den stil och värdighet som kännetecknar män av denna rang.

Teklanu-Ergaa-Idri - Din egen släkt är känd för att vara de mest framstående krigarna i landet. Du är inget undantag. Ni styr över ett av de nordligaste länen, detta är ingen slump utan en uppgift ni fått på grund av sin duglighet vad just krigsföring beträffar då området härjas av kaotiska barbarstammar från de norra bergen och av landet öster om Drakpasset. Ni fogar över en ytterst lönsam drakuppfödning och dessutom får ni in en hel del inkomster genom att kuva bergsstammarna och kräva dem på lösen.

Pameslu-Demi-Idri - Denna släkt sköter de flesta av landets diplomatiska förbindelser. De har en mycket god arbetsmetodik och dristar sig därför väldigt sällan till förhastade åtgärder. Landets chefsdiplomat kommer av tradition från denna släkt. Då du sannerligen besitter talets gåva, skulle faktiskt själv kunna tänka dig att bli chefsdiplomat om det inte vore för att du är född krigare.

Teklanu-Sambo-Idri - Denna släkt är länsherrar för ö-länet Adjora och handelsstaden Beldigaa. De tjänar stora pengar på illegal handel med de alviska rikena över Västra Havet, ett smutsigt värv som aldrig skulle komma på tal inom din egen släkt. Många ifrån denna släkt blir framstående magiker som tjänar landet väl. Till släktens nackdel ligger att de följer Rajans minsta vink som en lydlig knähund, vilket har hämmat deras egen utveckling.

Teklanu-Auran-Idri - Denna släkt har det bäst ställt med pengar. De förfogar över det mesta av landets handel som går via deras residensstad Tiranpur. Auran-Idri är driftiga och pålitliga. De är våra främsta allierade näst efter Teklanu-Ena-Idri.

Teklanu-Ena-Idri - En rik, mäktig och militärt stark släkt vars storhet till och med överskuggar härskarläktens egen. Det är naturligtvis ingenting någon vågar tala högt om, men det är allmänt känt att denna släkt kommer att ta över styret av landet när den nuvarande Rajan gått hädan. Ett problem kommer naturligtvis att uppstå när du funnit Fällan och Rajan insisterar på att du skall äkta hans dotter, men det får du ta när det blir aktuellt.

Pameslu-Jogi-Idri - Denna släkt är mycket inflytelserik inom kyrkan och har därför stor makt över den dumma pöbeln som inte vet bättre. De är övermodiga och dumdristiga och vägrar till exempel erkänna Teklanu-Ena-Idris överhöghet över de andra släkterna, möjligtvis undantaget din egen. Eftersom du antastades av bönder i deras egen provins kommer du att utkräva en personlig ursäkt från den förste medlem av släkten du får tag på. En adelssläkt skall väl kunna ha bättre kontroll över sina bönder än att de skall springa omkring och vara oförsämda mot överhögheten.

Pameslu-Savdjee-Idri - Det här är en grumsande samling tjurskallar som bara inte kan ta att de faktiskt inte är framstående i något av de höga värven, nämligen krig, handel och politik. De försöker samla under sig fler av de missnöjda provinserna i syd som förgäves kämpar för lika behandling för län och provinser.

Pameslu-Misa-Idri - Denna släkt lever gott av den gruvdrift som de bedriver i de mineralrika Erginerbergen. De har allteftersom åren gått förfallit mer och mer. De betar sig som barbarer och har till och med tagit sig för vana att gifta sig och avla barn med barbakvinnor. Naturligtvis kommer detta att leda till släktens undergång som för övrigt är nära förestående.

Teklanu-Faa-Illuri - Ett smutsigt packe utlänningar som av någon outgrundlig anledning tillåtits bo kvar i landets avkrok i norr. De är liksom sina landsmän illaluktande och opålitliga. Man gör bäst i att hålla dem på gott avstånd. Det skulle vara en grov förolämpning om en Illurier behandlade dig som något annat än hans överordnade.

Pameslu-Djina-Idri - Denna släkt gör inte mycket väsen av sig. De har ingen armé av betydelse och ingen framgångsrik handel. Rykten gör gällande att denna släkt har mördare posterade i landets alla hörn redo att slå till när släktens överhuvud ger kommando. I så fall undrar man vad de väntar på.

Teklanu-Minga-Idri - Varför denna släkt över huvud taget tillåts delta i beslutsprocesserna är för dig en gåta. Släkten har inte haft en inflytelserik medlem så länge du kan minnas och har ingenting vettigt att komma med. Faktum är att de i alla avseenden är bönder liksom resten av befolkningen och de bör behandlas som sådana.

Personer vid hovet som du känner till

Byrobemen aTeklanu-Menoked-Idri, Skattmästare - Du känner till att Byrobemen tidigare arbetat i Tiranpur som skattmästare. Han måste ha gjort ett oerhört gott jobb, ty släkten Auran-Idri är mer välmående än någonsin förr.

Prinsessan - Denna undersköna kvinna sägs besitta vackraste och mest omfattande garderob. Rykten säger att hon från den dag hon föddes aldrig burit samma klänning två gånger.

Prizchy Tau, Köksmästare - Denne man är mycket omtalad riket över för sin kokkonst. Du har avnjutit hans verk ett par gånger då din släkt varit på besök i Härskarstaden, men du måste säga att han är lite för frikostig med de starka kryddorna och söta frukterna för din smak. Hans mat liknar ingenting du tidigare smakat.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - Chefsdiplomat Puzeri kommer relativt sällan till ert län, då det ligger ganska avlägset från Härskarstaden och är ogästvänligt för de som inte är vana vid terrängen. Han är begåvad i sitt värv, men är ingen krigare.

Rajan - Han försöker spela filosofisk, eftertänksam och djup men är egentligen ytlig, självupptagen och bortskämd. Dessutom är han oerhört lynnig och tvekar inte att sända folk till karavaten vid minsta olyckshändelse. Han bär på rikets i särklass vackraste skrud efter min egen.

Rapapat, Hovnarr - En lustig prick som osannolikt vig och töjbar. Han tål att skrattas åt.

Tesh aTeklanu-Gamhala-Idri, Vaktkapten - Vaktkaptenen sägs vara duglig.

Urban Pameslu-Misa-Idri

Misas Utsände, De Blygsammas Böndernas Belackare, Hingsten från Ergana.

Utseende:

En reslig, kraftigt byggd, muskulös man med en begynnande kulmage. Mycket mörkhyad, korp svart tovig hår och mörka ögon.

Han bär ett vargskinn med guldbrodyr, azurblå lösa, något nedfläckade, byxor i det finaste siden, ett bälte i läder med stora metallnitar, ett par smaragdbesatta snibbskor av läder med inläggningar av bladguld samt ett par örhängen i guld med stora klarblå safirer.

I hans bälte hänger en läderpåse samt ett antal yxor. Ytliga blodkärl runt ögonen bildar iögonfallande svarta ringar, men det första man ser på honom är hans breda bländvita leende som ständigt tyckts manifesteras sig i hans ansikte.

Värden:

STY	17 (15 utan bältet)
STO	16
FYS	16
SMI	9
INT	14
PSY	15
KAR	7
KP	16

Viktigare färdigheter: Förföra 15, Älskog 22, Provsma 20, Kokkonst 18, Dubbelyxa 16, Kastyxa 15, Undvika 12, Smyga 10, Lyssna 10, Rida 10, Administration 6, Gruvdrift 2, Värdera 16, Muta 14.

Utrustning:

1. Vargskinn med guldbrodyr (Abs 2).
2. Ett magiskt bälte i läder med stora metallnitar som ger bäraren oerhörd styrka (STY 17).
3. En hopsydd gettarm i en läderpåse i bältet, ditt allra mest användbara magiska föremål, den förhindrar havandeskap.
4. En gigantisk dubbelyxa (Skada 2T10+2).
5. Tre goda kastyxor (Skada 1T6+1).
6. En mycket vacker ridhäst som du aldrig ens suttit på.

Fysiska egenheter:

Gaser i magen. Fiser och rapar därför mycket ofta.

Historia:

Urban föddes för snart 27 år sedan i Ergana, Pameslu-Misa-Idris sätes stad och tillika centrum för gruvdriften i provinsen. Hans far, släktens överhuvud, en mycket rofylld man var glad att äntligen få en son då han redan hade 14 döttrar. Urban uppfostrades att bli nästa härskare för klanen Pameslu-Misa-Idri. Detta innebar egentligen ingenting, då släkten är så välbeställd att allt arbete sköts av undersåtar. Dock var hans mor dotter till en barbakung från bergen och denne insisterade att han skulle lära sig vissa ceremonier och barbariska värv så som att svinga en tvåhandsyxa. Hans uppväxt har varit mycket lycklig och han är van att ta vad han vill ha. Eftersom att han egentligen

aldrig har varit tvungen att göra något tråkigt eller haft några "måsten" har han blivit en total playboy. Han har utforskat älskogen och det traagadesiska köket utförligt.

Personlighet:

Urban är en glad och öppen person med stor aptit på livet. Inget tycks bekomma honom och hans ständiga dumma flin brukar kunna irritera de flesta i längden. Han är mycket frispråkig och har heller inga problem med att rapa och fisa i tid och otid. Detta är dock inte det som brukar förfära mest, inte heller hans vana att kissa inomhus. Nej det som får de mest luttrade hovdamer att förfärat dra efter andan och ibland svimma är Urbans vana att ohämmat knulla tjänsteflickor på matsalsbordet, inte sällan mot deras vilja. Denna läggning beror inte på några mentala tillkortakommanden utan har sin grund i hans uppfostran i den barbariska klanen Pameslu-Misa-Idri, där offentlig sex är något helt normal och snarast visar på virilitet. Urban är mycket förtjust i allt som har med banketter att göra, det vill säga äta, dricka och kopulera. Att arbeta, strida eller resa är dock något mycket avlägset för honom.

Bakgrund:

Som enda son till släkten Pameslu-Misa-Idris överhuvud var det självklart att han skulle sändas till Härskarstaden för att finna den försvunna fällen och äkta rajans dotter. Ett utsökt tillfälle för släkten att komma in i värmen igen då de sedan något decennium inte längre är välkomna att gifta sig med de andra adelssläkterna p.g.a. påstådd barbarism. Så när budet kom var det bara att packa tjugo kärror med förnödenheter och kuddar, ett dussin älskarinnor, ett kompani trogna barbakrigare och två resande teatersällskap och ge sig av på den påfrestande resan till Härskarstaden och Rajans hov. Urban är måttligt road, men när man ändå är på plats så kan man ju se sig om och lära känna sina kolleger så att säga. För övrigt finns det många intressanta kulinariska upplevelser att prova vid rajans hov för att inte tala om alla damer! Här finns möjlighet att roa sig kungligt, och skulle man kunna gifta sig med rikets vackraste dam, prinsessan, så vore ju det kronan på verket.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Idrini-Idri - Rajans släkt. De styr över riket och har så gjort under flera hundra år, exakt hur många vet du inte. Men eftersom Rajan saknar arvingar ser det nu ut som om ett maktskifte är tvunget att inträffa.

Teklanu-Sambo-Idri - Denna släkt kommer från nordvästra Idrinien. Det är väldigt långt dit och ni har nästan aldrig sett en av deras släkt i era trakter. Men de sägs syssla med magi och kanske beroende på detta stå Rajan nära. De är inte särskilt bra vänner med Pameslu-Jogi-Idri sägs det.

Teklanu-Auran-Idri - Antagligen den enda släkt som har mer pengar och guld än vad ni har. Ni har hört att många baktalar dem just på grund av deras rikedomar. Ni kan bara dra slutsatsen att ni baktalas lika mycket.

Teklanu-Ena-Idri - Släkten är mäktig. Många är de röster som viskar om att de kommer ta över efter rajan. Om så är fallet så är det bra att hålla sig väl med dem. Om ni bara kunde få gifta in någon av dina systrar i den familjen skulle ni kunna stödja dem.

Teklanu-Minga-Idri - Släkten som saknar all form av inflytande, de har inga pengar, ingen god mat kommer därifrån, de har inga vackra kvinnor och inga soldater.

Pameslu-Demi-Idri - Släkten som sägs vara utomordentliga förhandlare och diplomater, svårt att uttala sig om, ni har nämligen sällan några förbindelser av diplomatisk natur eller annorstädes. När så har hänt har de givit mycket muntligt stöd, men aldrig något reellt. De vägrar även de alla typer av giftermål.

Pameslu-Savdjees-Idri - En av de trevligare släkterna och er västra granne. De står i opposition till Teklanu-Ena-Idri vilket ni stödjer halvhjärtat. De arbetar för att likställa län och provinser och har alla provinsernas stöd. Dock är de inte heller särskilt intresserade av att blanda sitt blod med ert till din fars stora förtvivlan.

Pameslu-Jogi-Idri - Denna släkt är herrar över den mäktiga staden Beludur, det religiösa centret för Ashas-läran. Om det är denna tro som gör dem så högfärdiga och inbundna eller bara ren och skär dumhet vet du inte, men man kan anta att det är en kombination. För att vara en provinsstyrande släkt och inte en förläning så har de svåra attitydproblem. Trots att de är er nordliga grannar så har ni knappt några förbindelser.

Pameslu-Misa-Idri - Din egen släkt. Ni besitter det rika området kring de mineralrika Erginerbergen. Ni bedriver gruvdrift av allehanda ädla metaller från er provinshuvudstad Ergana. De andra släkternas ovilja till samgifte med er har lett till att ni införlivat flera bergslevande stammar genom giftermål med hövdingarnas avkomma. Stora kraftfulla människor, din mor kommer från en sådan stam, som gör som de vill och lever fritt. Er provins är en plats för de fria, fast ni har höga skatter på alla ädelmetaller. Era kvinnor som är nära jämlikar med männen anses som farliga bland folk från övriga landet.

Din far vill gärna gifta bort någon eller några av dina systrar till någon annan adelssläkt. Din resa till Härskarstaden är det perfekta tillfället för dig att övertala de andra adliga ynglingarna om att äkta någon av dina nio ogifta systrar. Alla nio är rediga kvinnor.

Teklanu-Faa-Illuri - Släkten stammar ursprungligen från det nordliga grannlandet Illurien. Denna oförrätt mot alla Idrinier går inte omärkt förbi. Alla adelssläkter skyr dem som röda pesten. Ni har inga förbindelser med dem överhuvudet taget. Illurien sägs vara det mest avskryvda och simpla rike som någonsin funnits. Vad detta beror på vet du inte riktigt.

Teklanu-Ergaa-Idri - En bunt krigare. De hyr ut legosoldater och profiterar på olika sätt på just död och lemlästning. De är som många av de nordliga länen högfärdiga. De anser att de sydliga provinserna inte är fullt lika mycket värda.

Pameslu-Djina-Idri - Er östra grannprovins härskarsläkt. De är sparsamma med besök och mottager era diplomater med viss försiktighet. De saknar inte tillgångar men verkar hämmas diplomatiskt av avståndet till Härskarstaden.

Personer vid hovet som du känner till

Kolobo, Rajans Rådgivare - Din far har sagt dig att passa dig för "Ormtungan". Han har sitt finger med på alla möjliga ställen. Han hör och ser allt.

Prinsessan - Hon sägs vara rikets mest undersköna kvinna. Din far vill att du gifter dig med henne för att främja din släkts position.

Prizchy Tau, Köksmästare - Mannen är vida omtalad för sin fantastiska kokkonst. Det skall bli en ära för din mage att smaka hans fulländade hantverk.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri, Utrikesminister - En tråkig och dammig gammal räv som fått behålla yrket alldeles för länge på gamla meriter. De få gånger han besökt din släkt har han inte sagt något av vikt. Han verkar tala i nattmössan mest hela tiden.

Rajan - Han, är vad du hört, en liten svettig skrikande räka som inte vet bättre än att avrätta alla som säger mot honom.

Sinchy Teklanu-Sambo-Idri, Livmedikus - säg vara en hedersknyffel. Han ska tydligen veta hur man lever livet, detta verkar tveksamt eftersom han tillhör en av de absolut tråkigaste släkterna.

Torteraren utan ansikte - Hovets störste pajas, vad du hört. Han springer omkring och väser i sin mask. Total brist på självrespekt. Och torterare - vilket vämjeligt yrke.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri, Ashas Överstepräst - En av de mest högfärdiga och självfullkomliga sprätthökar du någonsin hört talas om. Han sägs vara illvilligt inställd till din släkt.