



Spelledarpersoner

En modul för spelledaren till Den Idrinska Fällan

Innehållsförteckning

Alo-Kako, Chefsarkitekt	...3
Byrobemen, Skattmästare	...5
Kolobo, Rajans Rådgivare	...7
Mireiel, Sibyllan	...9
Prizchy Tau, Köksmästare	...11
Puzeri, Chefsdiplomaten	...13
Rajan, Den Besuttne	...15
Rapapat, Hovnarr	... 17
Sinchy, Livmedikus	...19
Tesh, Vaktkapten	...21
Torteraren	...23
Vychutnai, Översteprästen	...25
Zar-Beelan, Hovmagikern	...27

Senast uppdaterad: 2001-05-13.

Alo-Kako

Den blinde chefsarkitekten och före detta byggmästaren. Den ende nu levande varelse som känner till palatsets alla vrår och lönngångar.

Värden:

STY	12
STO	17
FYS	5
SMI	7
INT	13
PSY	14
KAR	8
KP	11

Viktigare färdigheter: Arkitektur 28, Matematik 17, Trästav 3, Värdesätta 10, Geologi 13, Agera i mörker 18, Smyga 17, Finna dolda ting 22, Hitta i palatset 14.

Utrustning:

1. Knotig trästav.

Utseende:

En över två meter lång man med långa tunna ben och tjock grå tunika hängandes rakt ned i backen från två knotiga galgaxlar. Han ser ut att svaja lätt fram och tillbaka även då han står stilla. Ansiktet domineras av en enorm knotig näsa ur vilken långa hårstrån växt ut samt de två tomt stirrande hålor som tidigare inrymt ett par ögon. ^{Hans} Den ansenliga tydliggörs av den fräsiga gråa huden, de markerade ådrorna, den tandlösa gommen och det gråa håret som i långa testar hänger över hans ansikte.

Personlighet:

Alo-Kako besitter unik kunskap och är väl medveten om detta. Trots att åldern satt sina spår och gjort honom långsam och småglömsk, lyser stoltheten och högfärden igenom den förvirrade fasaden. Alo-Kako är oerhört stolt över sitt arbete och sin arkitektur i allmänhet och tämligen ointresserad av andra ämnen. Sin ärorika bakgrund till trots har han blivit utfattig på gamla dar då han för några år sedan glömde bort vägen till den gamla skattkammaren djupt nere i berget - eller har någon varit där och spärrat vägen? Van vid att leva ett liv i lyx och överflöd är hans första och enda prioritet att hitta tillbaka till skattkammaren eller på annat sätt att tillskansa sig enorma rikedomar så att han återigen kan leva som på de forna glansdagarna.

Bakgrund:

Alo-Kako verkade som chefsarkitekt och byggmästare för åttio år sedan, då den första stenen lades i det som idag är en av världens ståtligaste, och gåtfullaste, byggnader. Palatset byggdes uppe på en uråldrig kilometervid underjordisk labyrint, infogat i drakarnas berg där slaget mellan gudarna stod. Palatsets väggar som byggdes med den sägenomspunna blåstenen från havsgravens bottnar konstruerades så att de på samtliga ställen i byggnaden är så pass tjocka att de kunde rymma ett hålrum brett nog för en människa att utan problem ta sig fram inuti.

Alo-Kako arbetade på byggnaden i trettio år utan en enda dags vila. Han känner till samtliga lönngångar, vet minst tre sätt att ta sig till godtyckligt rum i palatset snabbare än någon annan,

minns alla de magiska strofer som skall uttalas för att öppna portarna till drakarnas salar, kan finna sin väg genom det kompakta mörkret i bergets djupaste hålor till de gamla skattkamrarna samt den siste levande varelsen som behärskar den dagslånga resan som genom trånga och otillgängliga grottgångar leder till det hav av lava där vidundret Skladobah - källan till all magi sedan tidens begynnelse ligger i dvak.

Åsikter om de olika adelssläktena

Alo-Kako har inte haft någon kontakt med adelssläktena på många år nu.

Åsikter om andra vid hovet

Kolobo – En underlig ung man som verkar ha huvudet på skaft. Jag har känt lukten av honom i gångarna, men när jag ropar efter honom så svarar ingen.

Prizchy – Den här Traagadesen är duktig på att laga mat, men jag tror inte att han fått alla namnen rätt. Han verkar vara en riktig sladdertacka och har åsikter om de flesta.

Puzeri – Denne man sägs vara en gudabenådad talare, men jag har aldrig riktigt orkat lyssna tills han pratat till punkt.

Rajan – Hans far var en stor man.

Sinchy – Den här mannen gör underverk med mina tarmar och krämpor.

Torteraren – Jag brukar ofta dricka te tillsammans med denne man i hans gemak. Det är en speciell doft där nere i grottorna, men smekaren är en av de trevligaste personerna i hela palatset.

Zar-Beelan – Jag och Zar-Beelan växte upp tillsammans i Beldigaa, det var länge sedan... vilka tider, jag mins en gång...

Övriga upplysningar

1. Tror att rajan skänkte bort fällen för tjugo år sedan, men minns inte till vem.
2. Kan tänka sig att visa den snabbast hemliga vägen vart som helst för en skaplig summa pengar.
3. "Passa dig snorunge, jag vet vilken sten jag skall dra ut för att få hela palatset att rämna!"

Byrobemen aTeklanu-Menoked-Idri

Nyttillträd skattmästare.

Värden:

STY	10
STO	9
FYS	12
SMI	7
INT	15
PSY	13
KAR	12
KP	11

Viktigare färdigheter: Räkna 21, Bokföring 21, Bluff 15, Smicker 10.

Utrustning:

Ingen av betydelse.

Utseende:

Drygt 40 år gammal, liten, fetlagd och flottig karl. Han har svart småkrulligt hår och svart halvlångt skägg. Han är klädd i vita, beige och grå kaftaner, tunikor och byxor av god kvalitet. På fötterna har han ett par enkla lädersandaler. Det enda som skvallrar om hans ställning är den överdådiga djupt purpurfärgade turban, smyckad med pärlor och papegojfyädrar han bär och den stora nyckelknippa han har i bältet.

Personlighet:

Byrobemen är som alla framgångsrika skattmästare girig och snål. Han lever gott på att förskingra från rajan ("10 dirham till rajan 1 till mig"). Detta är dock väldigt svårt att bevisa då hans bokföring är klanderfri och ytterst komplicerad. Byrobemen är försiktig och smart, och försöker vara alla till viljes. Han blir dock extremt paranoid och lättretlig om någon är inne och klampar på hans område (och därmed riskerar att upptäcka hans förskingring).

Bakgrund:

Byrobemen började som skattmästare i en liten by för knappt tjugo år sedan och har sedan dess arbetat sig uppåt inom skattmästaryrket. Helt nyligen ersatte han den förre skattmästaren. Byrobemen vet väldigt lite om sin företrädares förehavanden, eftersom han själv var skattmästare i staden Tiranpur vid tiden för företrädares frånfalle.

Byrobemen började sin karriär som en rättskaffens och hederlig skattmästare, men efter ett antal år kunde han inte längre stå emot de rikedomar som flödade mellan hans fingrar. Sakta men säkert förföll han till samma korrupcion som alla andra inom hans skrå. Han ses dock som ytterst tillförlitlig och samvetsgrann (detta beror dock bara på att han har dolt sin förskingring så väl).

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Auran-Idri - En hederlig och mäktig släkt med rättskaffens människor. Jag har flertalet gånger stött samman med äldste sonen Piezieq. En trevligt välbeställd ung man.

Teklanu-Ena-Idri - En underbar och välvillig släkt med goda avsikter som tänker på landets bästa. Jag har ett flertal gånger festat loss med släktens äldste son, Labaf. Han är en bestämd karl men en riktig festprisse när han vill.

Pameslu-Savdjees-Idri - Ett tveksamt packe tattare. Liksom alla Pameslusläkter är de korrupta.

Teklanu-Sambo-Idri - Släktens äldste son mötte upp med mig i bankettsalen för två veckor sedan och gav intryck av att vara en trevlig man med huvudet på skaft.

Åsikter om andra vid hovet

Kolobo - En trevlig och rättvis man.

Rajan - Herren lovprisar denne Härskarnas Härskare som av Gudarna är satt att styra detta underbara land.

Rapapat - En rolig pajas. Jag tror att jag sett honom stryka omkring utanför skattkammarens fällgaller.

Tesh - En klåpare! Ingenting skulle någonsin kunna försvinna från skattkammaren om bara vakten gjorde sitt jobb.

Torteraren - Den här mannen är den rätta att tala med om ni vill få upplysningar kring fällen, ty när tjuvarna fångades var det han som fick ta hand om dem. Har jag hört.

Övriga upplysningar

1. Vet inte vad som hände med Fällan.
2. Samtliga tidigare skattmästare har varit ytterst skickliga i sitt ämbete... kan man utgå ifrån.

Kolobo, "Ormtungan"

Rajans rådgivare i världsliga spörsmål, överhuvud för hovets tjänstefolk och Idriniens visaste man.

Värden:

STY	10
STO	7
FYS	9
SMI	12
INT	17
PSY	16
KAR	10
KP	8

Viktigare färdigheter: Dolk 12 (specialisering: Hugg bakifrån (+5)), Dra vapen 20, Gift & Droger 19, Övertala 18, Intriger 22, Smyga 13, Bluff 17.

Utrustning:

1. Förgiftad dolk (STY 15, död).
2. Ring med sömnpulver (STY 16, somnar 1T8+1 h).
3. Ring med gift (STY 12, 2T6 skada, fruktansvärda magsmärtor).
4. Ring med kärleksdrog (STY 11, offret faller i en lätt slummer och blir upp över öronen förälskad i den första person han/hon ser efter att ha vaknat).
5. Ring med hallucinogen (STY 13, svåra syn, lukt och hörselhallucinationer i 1T4+1 h).
6. Ring med manipulationsgift (STY 14, gör offret viljelöst och lättövertalat).

Utseende:

En liten spenslig man i dryga 40-års åldern. Han är koppärrig med för tätt sittande mörka ögon, varav ett skelar och han har en stor krökt näsa. Han har flottigt kort svart hår som börjar gråna på sina ställen. Han klär sig överdådigt och osmakligt, gärna i grälla färgkombinationer och mycket guld. Händerna pryds av ett stort antal pråliga ringar med stora ädelstenar. Han går lätt framåtböjd och gnider gärna sina händer samtidigt som han med huvudet på sned skelar upp mot personen han pratar med.

Personlighet:

Kolobo är en genuint motbjudande person. Han slickar uppåt och sparkar nedåt och drar sig inte det minsta för att utnyttja en situation (vilket många unga oerfarna kammarjungfrur och stallpojkar har fått erfaras). Han tänker bara på sig själv och funderar ständigt på hur han skall få ut mesta möjliga ur varje situation. Kolobo är en mästare på att manipulera, ljuga och intrigera och makten i riket ligger egentligen i hans hand. Samtidigt är han en god härskare jämfört med vad rajan skulle vara utan Kolobos vägledning. Han har vid upprepade tillfällen blivit tvungen att tygla rajans vredesutbrott för att undvika katastrofer och förhastade krigsförklaringar.

Kolobo refererar alltid till Rajan när han uttrycker sin vilja.

Bakgrund:

Kolobo började i unga år arbeta som rengörare av de kungliga avträdena och har allt eftersom lyckats nästla sig in allt högre inom hovet. Han har arbetat som stallpojke, provsmakare, utroppare, lyckönskare och kunglig påklädare. För 15 år sedan blev Kolobo rajans personliga rådgivare. Han

har allt sedan dess manipulerat rajan med hjälp av sin lena tunga och den dagliga dos gift(Manipulationsgift, se nedan) han ger rajan.

Under sin tid vid hovet har han lärt sig att hitta i palatsets många lönngångar och han smyger ofta omkring inne i lönngångarna och spionerar. Kolobo har under de gångna åren skaffat sig många fiender bland både tjänstefolk och de styrande släkterna.

För 12 år sedan återvände Chamak Teklanu-Ena-Idri i triumf från ett framgångsrikt slag med Traagadesh. Chamak, det dåvarande överhuvudet för klanen Teklanu-Ena-Idri, red i förväg framför sin armé och tänkte kräva att han skulle ersätta den inkompetenta rajan. Kolobo fick genom sitt nät av spioner nys om Chamaks planer och insåg att han inte skulle bli kvar länge som rådgivare åt en ny raja. När Chamak anlände till rajans hov vakade Kolobo i skuggorna och så fort han fick chansen stötte han en förgiftad dolk i Chamaks rygg. Innan hans hantlangare hann göra sig av med liket upptäcktes det dock. Rajan var tvungen att tillsätta en utredning om det bestialiska mordet som begåtts i hans eget hov. Självklart lät han sin betrodda rådgivare Kolobo ta hand om saken. Kolobo såg en möjlighet att göra sig av med ytterligare fiender, och fabricerade ett antal bevis som pekade ut klanen Pameslu-Savdjee-Idri. Rajan agerade raskt och beordrade alla Pameslu-Savdjee-Idri vid hovet till karavaten.

Kolobo har även utnyttjat sin ställning som överhuvud för hovets tjänstefolk och anställt ett otal lata släktingar som inte gör någon nytta. Dessa hjälper dock Kolobo med allehanda göromål som att skaffa undan lik, spionera och skvallra på övrigt tjänstefolk.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Sambo-Idri – Man märker inte så mycket av detta magikersläkte eftersom det nyligen beslutats om ett strikt magiförbud utan undantag i hela Härskarstaden. Rajans ord.

Teklanu-Ena-Idri – Denna släkt skall ni noggrant passa er för, ty allt ni säger kan komma att utnyttja mot er. Upprorsmakare skall straffas med döden genom karavaten. Rajans ord.

Pameslu-Savdjee-Idri – Den här slakten snärjer dina ord kring dig, så tala inte ens med dem. Landsförrädare skall straffas med döden genom karavaten. Rajans ord.

Pameslu-Jogi-Idri – Denna släkt tjänar Rajan, men är högdragna och övermodiga om de tror att de kan tjäna landet utan Rajan.

Pameslu-Djina-Idri – Bara det faktum att man bor långt ifrån Härskarstaden betyder inte att man undkommer Rajans vilja. Mördare skall straffas med döden genom karavaten. Rajans ord.

Åsikter om andra vid hovet

Byrobemen – Jag har själv anställt denne räkenskapens mästare.

Mireiel – Häxor skall brännas på bålet som de hedningar de är. Rajans ord. [Mireiel har ett flertal gånger försökt att charma Kolobo, men förgäves. Han är för hal och misstänksam.]

Prizchy – Denne man pratar ofta bredvid mun och tror sig kunna överblicka allt som sker i palatset. En notorisk lögnare men en god kock.

Puzeri – En bra karl som sköter sitt ämbete.

Rajan – Rajan är satt att styra av Gudarna. Rajans ord är lag.

Tesh – Den här mannen skulle ge sitt liv för Rajan. Faktum är att han var nära att göra det en gång.

Vychutnai – Rätta mig om jag har fel, men jag förstår inte vad Gudarnas Son behöver en överstepräst till.

Zar-Beelan – En mäktig man som länge varit i Rajans tjänst.

Mireiel, sibyllan

Sibylla, orakel och sierska.

Värden:

STY	10
STO	8
FYS	8
SMI	13
INT	14
PSY	17
KAR	17
KP	8

Viktigare färdigheter: Förföra 14, Tillaga enklare trollbrygd 15, Tillaga potent trollbrygd 12, Illusionsmagi 11, Tankeläsning 6.

Utrustning:

1. Kärleksbrygd (tre doser).
2. Blixtpulver (tre omgångar, förblindar alla som inte blundar i 1T6 minuter).
3. "Oli" - en svart siameskatt och familiar (ger henne 8 extra PSY för att kasta besvärjelser). Oli har för vana att stryka sig mot henne samt mot alla män som på något sätt konverserar med hennes matte
4. En skinande kristallkula som inte är det minsta magisk (men det känner ingen annan till).

Utseende:

En mycket vacker kvinna med mörka ögon och långt böljande ebenholtssvart hår. Hon är dryga trettio år gammal, av normallängd för kvinnor och tämligen slank. Hon klär sig i enkla men mycket vackra tätt åtsittande klänningar som väl framhäver hennes behag. Med sig har hon alltid sin svarta siameskatt Oli.

Personlighet:

Mireiel är en kall och beräknande mansslukerska som mer än gärna använder sitt utseende kombinerat med magiska brygder för att få sin vilja fram. Hon eftersträvar makt och rikedom, gärna i kombination. Hon har fått ett gott rykte hos "vanligt folk" genom att hjälpa dem med sina problem samt att genomföra spektakulära spådomar (inklusive moln och sprakande färger, allt illusionsmagi förstås).

Bakgrund:

Mireiel aPameslu-Tirindi-Idri föddes på jordgolvet av ett fattigt bondepar. Hennes mor avled vid födseln och Mireiels uppfostran överläts till hennes äldre syster Griva. Griva som själv var en desillusionerad förförerska såg omedelbart på flickebarnet att hon skulle bli en stor skönhet. Av denna anledning skolades Mireiel av Griva redan från barnsben att livnära sig på dåraktiga mäns fåfänga.

Under sin uppväxt slapp hon genom förljugna löften och vackert anlete all form av kroppsarbete. Som sjuåring gick hon i sin systers fotspår och såg till att bli bortgift till Galaz aTeklanu-Liffa-Idri, en nyrik köpman i Tiranpur som gjort sig några snabba klipp inom matthandeln. Av Galaz farmors mor, som var en kompetent häxa, fick hon lära sig diverse olika trollkonster och knep.

Några år senare förgiftade hon sin man och gav sig omedelbart efter sorgeveckan var över till härskarstaden för att söka lyckan.

Mireiel försörjer sig som sibylla. Hennes förmåga att verkligen se in i framtiden är högst begränsad, men hon har lärt sig att till viss utsträckning läsa människors tankar och vet därför i stort vilka svar de vill ha av henne. Detta tillsammans med en del hokuspokus såsom rökmoln och sprakande färger vid spåtillfällena har gett henne ett rykte som kejsarstadens eget orakel.

Åsikter om andra vid hovet

Kolobo – En lögnare som utnyttjat sin position till att ge sina odugliga släktingar högt uppsatta positioner vid hovet.

Tesh – En stilig karl. [Hon har vid ett flertal tillfällen erbjudit honom vatten spetsat med kärleksbrygd, men försöken har hittills varit förgäves.]

Torteraren – [Hon ryser när hon hör namnet men säger att hon inte vet någonting om denne man. Om hon pressas säger hon sig veta att torteraren rövar bort spädbarn.]

Zar-Beelan – Denna vidriga varelse smider ränker mot Rajan själv. Någon rättskaffens man borde sätta stopp för honom.

Övriga upplysningar

1. Vet att skattmästarnas spöken stryker omkring i skattkammaren om natten.
2. **OBS!** Två av karaktärerna (Piezieq och Amahabharara) kommer att känna igen henne som sitt hjärtas dam. Detta beror på att hon vid tidigare tillfällen lurat i dem potenta kärleksbrygder för att senare kunna utnyttja dem i sina egna syften. Påpeka för dessa bägge spelare att det är hon när de ser henne.

Prizchy Tau

Palatsets köksmästare.

Värden:

STY	8
STO	13
FYS	12
SMI	7
INT	14
PSY	14
KAR	14
KP	13

Viktigare färdigheter: Matlagning 21, Provsbaka 18, Lyssna 17, Intriger 14, Etikett 17.

Utrustning:

1. Nycklar till hela det kungliga köket och alla serveringssalar.

Utseende:

En fetlagd man runt medellängd. Han bär en buskig slokmustasch och är alltid klädd i vita kökskläder med röda insydda emblem som visar på hans ställning som Köksmästare. Han är barfota och har ett par gigantiska labbar som är smått vita av vetemjöl.

Personlighet:

Prizchy är något av en informationssamlare. I köket skvallras det vitt och brett om allt som sker på slottet och Prizchy är den som i sin roll som chef får all information i slutändan. Mängden information kombinerat med de något osäkra källorna gör att sanningshalten i informationen han besitter ligger på en ständigt låg nivå. Detta faktum är Prizchy själv naturligtvis helt omedveten om. Prizchy tycker om att skvallra, men gör det inte till vem som helst, utan vill gärna höra något i gengäld. Han är glad i mat men gladare i stark dryck och regelrätta fylleslag hålls alltid efter att banketterna serverats nere i köket.

Bakgrund:

Släkten Tau härstammar från grannlandet Traagadesh. Därifrån stammar även de flesta kulinariska läckerheter som det kungliga köket serverar, men självfallet under Idrinska namn och påhittade historier om vart i landet dessa har sitt ursprung. Prizchys fader Treschkaun Tau invandrade för fyrtio år sedan p.g.a. en arvsdispyt då han råkade slå ihjäl sin ena bror. Den tredje brodern jagade Treschkaun i många år och familjerna lever fortfarande i skuggan av fejden. Den nyinvandrade familjen Tau slog sig ner i Härskarstaden och öppnade en taverna som serverade Traagadesiska specialiteter, en verksamhet som inte gick något vidare p.g.a. den misstänksamhet som animositeten länderna emellan orsakat. När fadern dog i armod tog Prizchy över. Han började omedelbart servera "idrinska" specialiteter och succén var ett faktum. Det dröjde inte länge innan han fick ta emot ett kungligt påbud om att omedelbart inställa sig för kökstjänst i palatset. Prizchys egen favoriträtt är äppelfyllt oxbuk med kanderade vattenkastanjer och kryddsås.

Åsikter om andra vid hovet

Alo-Kako - Det sägs att han byggde palatset och att han kan varje vrå och känner till alla de hemliga gångar som löper genom palatsets väggar. Det sägs även att han förblindades när han såg den undersköna prinsessan naken då hon badade i en fontän.

Byrobemen - Det sägs att han vet vart fällen är gömd, samt att han själv burit den och därför inte vill avslöja vad som hänt med den, av rädsla för repressalier.

Kolobo - Det sägs att han är en kvinnornas karl sitt utseende till trots. Han skall även ha förfört alla palatsets kvinnor. I sin ungdom arbetade han som latrintömmare.

Mireiel - Det sägs att hon se in i framtiden i sin kristallkula. Hon kan utläsa en mans liv från hans hand och spå hans framtid i kodynga.

Puzeri - Det sägs att han i sin ungdom dräpte en drake och formade Ramales Tunga med hjälp av magi från draken. Andra rykten gör gällande att han är i maskopi med de illuriska spionerna som infiltrerat hovet.

Rajan - Det sägs att han blivit allt sjukare de senaste åren men att han hålls vid liv av den ytterst kompetente Livmedikusen Sinchy Teklanu-Sambo-Idri.

Rapapat - Brukar ge Rapapat mat i utbyte mot pengar och smycken som han inte vet var de kommer ifrån.

Sinchy - Det sägs att han är landets bästa läkare, samt en notorisk spelare, men att han endast besöker de skummaste spelhålor. Han sägs han sett alla stadens kvinnor nakna när Rajan beordrade en massiv hälsundersökning för att få bukt med röda pesten.

Tesh - Det sägs att han skulle ge sitt liv för Rajan. Faktum är att han var nära att göra det en gång. Han är inte bara en djupsint man, utan ingjuter även sådan respekt i folk att ytterst få har mod nog att tala med honom.

Torteraren - Det sägs att han kan flyga. Han lär vara svag för sötsaker.

Vychutnai - Det sägs att hänger sig åt sexuella perversjoner.

Zar-Beelan - Det sägs att han dödade den förre hovmagiker i en magisk duell och att denne inte setts till sedan dess. Dessutom lär hans blick kunna förstelna ett flickebarn.

Puzeri Pameslu-Demi-Idri

Utrikesminister, Chefsdiplomat och Ramales tunga av guld.

Värden:

STY	11
STO	12
FYS	10
SMI	8
INT	12
PSY	13
KAR	14
KP	11

Viktigare färdigheter: Diplomati 17, Övertala 11, Bluffa 12, Förhandla 10, Tala främmande språk 16.

Utrustning:

1. Ramales tunga av guld.

Utseende:

En normalbyggd man, strax över medellängd, som närmar sig de sextio. Hans kvarvarande hårtestar, som gör ett tappert försök att dölja hans flint, är vita som snö. Han klär sig i färgglada, guldbroderade kläder av god kvalitet och har en koboltblå turban utsmyckad med en stor havsgrön smaragd. Runt hans hals hänger en tunga (tre gånger så stor som en normal tunga) i guld fästad i en tjock guldkedja.

Personlighet:

Puzeri är en stolt och patriotisk man som vill landets bästa. Han är fast och fullt övertygad om Idriniens storhet och ser grannländerna som underlägsna kulturer som skall vara gudarna tacksamma att de gränisar till Drakarnas utvaldas evigt gyllene rike. Han är konservativ och anser att allt var bättre för. Puzeri hyser stor respekt för rajan och Kolobo, landets visaste man. Han ser ner på utlänningar, halvblod, barbarer och andra halvmänniskor samt givetvis kvinnor.

Bakgrund:

Puzeri är farbror till, Ouyyاهد, det nuvarande klanöverhuvudet för Pameslu-Demi-Idri. När hans bror, Mujabid, dog för 25 år sedan utsågs ^{hans} son, Ouyyاهد, till nytt klanöverhuvud. Puzeri ansåg att han i kraft av sin ålder och erfarenhet skulle ha blivit utsedd istället för pojkspolingen. Det är en oförrätt som Puzeri fortfarande inte har glömt och han hatar all Mujabids avkomma.

På grund av de stora konflikter som utnämningen av nytt klanöverhuvud ledde till skickades Puzeri till hovet. Där fann han sin givna plats i diplomatkåren. Under en av sina många resor korsades hans väg av relikens Ramales tunga av guld. Puzeri lyckades lägga sina händer på den och har allt sedan dess burit relikens kring sin hals. Reliken har lett till att han har fått rykte om sig att vara en gudabenådad förhandlare. Detta är dock en sanning med modifikation. Inom rikets gränser är han en gudabenådad medlare, eftersom alla tror på tungans magiska kraft. Utanför Idriniens gränser är han dock bara en medioker förhandlare, eftersom de fullständigt ignorerar den pråliga relikens.

Puzeri stödjer drakarnas son, den besuttne, Idriniens hopp, Rajan och anser att Rajans dotter snarast måste giftas bort med en rask, ung ädling och skaffa en son, som kan efterträda Rajan då den tiden är kommen. Att ersätta Rajans släkt är han övertygad om skulle vredga gudarna och störta Idrinien i fördärvet. Han har dock inte för avsikt att hjälpa någon från sin egen släkt tillika Ouyyahd'söner att bli den nye Rajan.

Åsikter om samtliga adelssläkter

Samtliga släkter - De är mycket kompetenta på sina respektive områden, men mindre dugliga för att inte säga mindre bra inom vissa andra områden. De kan tillsammans utträtta stordåd, under Rajans styrande hand.

Pameslu-Demi-Idri - Min egen släkt gjorde sitt största misstag någonsin när man utsåg min bror Ouyyahd till klanöverhuvud istället för mig. Nu får man lida av det när man blir tvungen att skicka hans rubbade son Nad i sökandet efter Fällan.

Teklanu-Ena-Idri - Släktens äldste son är en mycket duglig fältöverste och han vet att lyssna till de som har viktiga saker att förtälja. Vi har vid ett flertal tillfällen haft mycket intressanta konversationer.

Åsikter om andra vid hovet

Kolobo – Rikets visaste man utan tvekan.

Sinchy – En av de mest belästa läkare som ger de absolut bästa lavemangen i staden.

Övriga upplysningar

1. En möjlig förklaring, om man uteslutit alla andra, till vart Fällan tagit vägen skulle kunna vara att den gavs bort som dopgåva. Det var vanligare förr i tiden att man gav bort mäktiga ting
2. En annan möjlighet är att den gavs bort som allmosa till de fattiga vid den nuvarande Rajan kröntes för 18 år sedan.

Rajan

Maharajari Raj Maniri Harjei Sawai Grogirii Narendra Karni Teosmerini Shiromani Jai Maharaja sri ganga muazam Snghi Drimi Muadib Bahadur Toregon Teklanu-Idrini-Idri, den utvalde, det gyllene rikets härskare, den besuttne, drakarnas son, hans höghet, den upplyste och välbärgade, härskare över det upplysta folket, rajornas maharaja.

Värden:

STY	8
STO	7
FYS	12
SMI	10
INT	7
PSY	11
KAR	8
KP	10

Viktigare färdigheter: Etikett 25, Räkna 3, Läsa & skriva 4.

Utrustning:

1. Den kungliga skruden.
2. Den stora turbanen med den gigantiska rubinen.
3. Otaliga guldringar.
4. En magisk elfenbensgaffel som visar om mat är förgiftad genom att byta färg, vilken han aldrig använder.
5. En käpp helt gjord i guld med inlagda svarat ädelstenar. Den sägs skydda sin bärare mot allehanda sjukdomar och krämpor. Detta är felaktigt, och käppen är i själva verket inte ens gjord i guld.

Utseende:

Rajan är omkring 155 cm lång, fetlagd och svettig. På hans hjässa växer håret ytterst tunt, och hans haka täcks av en mycket sparsam skäggväxt. Han klär sig alltid i den kungliga klädnaden som består av allehanda dyra tyger och exotiska pälsverk som i en kakafoni av färger och guldtråd illustrerar ordet prålig. Rikets största rubin kröner den purpurfärgade turbanen vilken är omkring 40 cm hög.

Personlighet:

Rajan är mycket lynnig och väl medveten om att hans minsta vink skall bli åtlydd. Hans önskningar är dock oftast av det trivialaste slaget då han är en marionett under Ormtungan Kolobo. Rajan blir mycket arg om någon inte behagar honom med smicker och har vid flera tillfällen sänt ohyfsade personer till karavaten. Rajan har svåra vanföreställningar men dessa hålls i schack av de droger som han luras i av Kolobo. Bland annat tror Rajan att fåglar är Badz Tams utsända spioner och har vid ett tillfälle för tio år sedan då han inte fått sin dagliga dos låtit döda alla fåglar i huvudstaden. Dessa har sedan dess återvänt till en normalstor population.

Bakgrund:

Rajan föddes som första och enda son till sin infertila fader, den förra rajan. Han har aldrig lämnat palatset och hyser ett totalt förakt gentemot alla utlänningar, halvmänniskor, bönder, borgare samt alla från släkten Teklanu-Minga-Idri.

Rapapat aPameslu-Lasai-Idri

Den kungliga hovnarren.

Värden:

STY	6
STO	5
FYS	9
SMI	19
INT	10
PSY	10
KAR	6
KP	7

Viktigare färdigheter: Akrobatik 19, Jonglera 10, Dra vulgära vitsar 13, Lyssna 14, Ficktjuveri 18, Spruta eld 18, Jonglera 15.

Utrustning:

1. Ett fåtal silver- och kopparmynt.
2. Några gamla brödkanter och en bit ost.

Utseende:

En dvärg med en enorm näsa, yvigt skägg och buskiga ögonbryn. Han bär en gräll röd- och gulrandig pyjamasliknande dräkt med tillhörande hatt med gigantisk bjällra. I ena handen har han en knotig trästav med uppstoppad narrdocka fastsurrad i ena ändan.

Personlighet:

Rapapat struttar för det mesta omkring som en gummiboll och viftar med sin stav. Han är otroligt vig och kan böja sina leder i de mest konstiga vinklar. När han talar har han det obligatoriska narr-talfelet, det vill säga kan aldrig säga saker utan krusiduller och utan att förstå rösten.

Rapapat är alltid tyst till dess att någon sätter igång honom eller att en fest har startat. Då kör han igång för fullt och håller ett jämnt högt tempo hela kvällen fram till dess att den siste festdeltagaren har stupat. När alla ligger utslagna passar han allt som oftast på att tömma någon inte alltför högt ansedd adelsmans fickor. Pengarna och föremålen han tjänar på detta vis ger han till tjänsteflickorna för att få se på när de byter om eller till köksmästare Prizchy Tau som sticker åt honom en extra fläskkorv efter kvällens slut.

Bakgrund:

Rapapat föddes av en okänd mor i palatsets stall för ett okänt antal år sedan. Han inledde sin bana som springpojke innan han upptäckte att han inte blev större och därför aldrig skulle kunna bära mer än en vattenhink åt gången. När den tidigare hovnarren avled kallade man in den fulaste och lustigaste dvärgen som fanns att tillgå innanför palatsets murar och succén var ett faktum.

Rapapat bollas omkring med som en leksak under de vilda festerna i Rajans matsal. Som skydd har han blivit tvungen att lära sig att ta fall och att böja sina leder som ingen annan.

Åsikter om andra vid hovet

Alo-Kako - Tråkmåns.

Byrobemen - Snåljåp.

Kolobo – Giftorm.
Mireiel – Trollpacka.
Prizchy – Snuskhummer.
Puzeri – Pratkvarn.
Rajan – Fetknopp.
Sinchy – Kvacksalvare.
Tesh – Stropp.
Torteraren – Mes.
Vychutnai – Pajas.
Zar-Beelan – Krikon.

Övriga upplysningar

1. Vet att det finns spöken i skattkammaren. P.g.a. dessa har han inte vågat stjäla någonting och han skulle gärna se att någon fick dem att försvinna.
2. Han har för vana att lirka sig in på många ställen genom matluckor, hundluckor och fällgaller bl.a. i skattkammaren och tortyrkammaren.
3. Han har sett Kolobo gå in genom en hemlig dörr släpandes på en stor säck som kanske rörde sig!
4. Han har sett Mireiel flirta med allehanda män och även sett henne hälla något i deras dricksglas.
5. Alo-Kako brukar dyka upp på de mest underliga ställen från ingenstans.
6. Sinchy har flera gånger tagit folk på stjärten när de inte haft några byxor på sig.
7. Puzeri brukar tala högt för sig själv i långa haranger när han tror att han är ensam, dessutom talar han i tungor med mystiska män klädda i kåpor.

Sinchy Teklanu-Sambo-Idri

Livmedikus, "Bandaget och Lavemangets Obestriddige Mästare".

Värden:

STY	8
STO	13
FYS	8
SMI	6
INT	14
PSY	13
KAR	8
KP	11

Viktiga färdigheter: Medicin 15, Första förband 14, Vinprovning 19, Intriger 18, Skvaller 15, Lavemang 19, Hasardspel 9.

Utrustning:

Inget av intresse.

Utseende:

En mycket fet man som till och med är svettigare än Rajan. Han har ett tjockt frodigt svartbrunt hår men är annars välrakad. Han klär sig i beiga tunikor som än mer framhäver hans fetma samt sandaler. Fästade på tunikorna sitter ett antal broscher och medaljer och från öronen hänger två tjocka guldörhängen.

Personlighet:

Sinchys största intresse i livet är lyx. Detta är något som han inte döljer något vidare. Han arbetar ytterst sällan men äter desto mer. Han är oftast vresig mot personer av lägre rang men blir välvilligt inställd om han mottager den rätta mutan. Sinchy känner till allmänt skvaller men skulle antagligen inte prata bredvid mun om någon som är inflytelserikare än honom själv om han inte erbjuds en större summa guld.

Han ämnar fnysa åt alla rollpersoner utom möjligen någon från släkten Teklanu-Sambo-Idri som kommer med hot eller någon som förstår sig på att betala.

Bakgrund:

Livmedikus Sinchy är bördig från släkten Teklanu-Sambo-Idri men har sedan han stationerats vid hovet inte talat med någon av sin egen familj. Han kan därför vara lite rädd och insmickrande om han konfronteras av någon från sin egen släkt.

Sinchy har fått sitt ämbete genom väldiga mutor och påtryckningar från just sin släkt, överhuvudet för släkten är inte helt nöjd med Sinchys beteende men räknar med att kunna spela på dennes rädsla om de skulle behöva något.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Sambo-Idri – Jag skulle göra allt för min släkt, om jag bara hade en gnutta makt!

Åsikter om andra vid hovet

Alo-Kako – Han lider av blindhet, gikt och svag mage. Han söker ofta upp mig för ett lavemang.

Byrobemen – Verkar vara ganska tillknäppt, ett lavemang skulle göra susen.

Kolobo – Han är en man som är mycket intresserad av Rajans välmående, ty han följer alltid Rajan på hans besök hos mig och är mycket intresserad av vilka mediciner och metoder som jag tillämpar. Men han kommer sällan hit själv, vilket han skulle behöva.

Mireiel – Jag förstår att män tränar efter henne. Hon är en oerhört vacker kvinna, det kan jag gå i god för.

Puzeri – Är en karl som plågas av diverse åkommor och krämpor. Ryktet säger att det är Ramales Tunga som åstadkommer dessa, som en bieffekt till den fabulösa makt som den ger.

Rajan – En mycket välmående man vid god vigör.

Tesh – Han har bara varit i min vård en gång, det var när han räddat Rajan från att mördas, för sju år sedan. Han hade livshotande skador men jag använde en hemlig kur och idag är han fortfarande rikets farligaste krigare. Då förstår ni själva vilken magnifik kur jag gav honom.

Vychutnai – Lider av lätt gikt vilket botas med ett plummonlavemang i veckan.

Zar-Beelan – Besöker mig sällan, han skulle antagligen behöva komma hit. Karlen är ju runt femtio år gammal, tror jag, men ni ser ju själva hur skröplig han ser ut.

Övriga upplysningar

1. En gång behandlade jag Prinsessan, men jag fick lov att ha ögonbindel. Hon doftade av rosor och jasmin.

Tesh aTeklanu-Gamhala-Idri

Högste befäl inom det kungliga livgardet, ledare för drakryttarna samt rikets främste militära strateg.

Värden:

STY	17
STO	15
FYS	16
SMI	18
INT	14
PSY	12
KAR	10
KP	16

Viktigare färdigheter: Närstridsvapen 19, Avståndsvapen 17, Strategi 15, Taktik 15, Undvika 18, Rida drake 20.

Utrustning:

1. Sabel (Skada 1T8+3), parerdolk (Skada 1T4+3) och långbåge (Skada 1T8+3), alla av bästa kvalitet.

Utseende:

Ca 35 år, väderbitet men ädelt ansikte, högt hårfäste, håret bakåtkammat i en kort tofs. Bär löst åtsittande byxor och skjorta av tunt ljust beige bomullstyg med tillhörande djupröd väst och sandaler. Han har höga kindben och smal näsa.

Personlighet:

Riktar blicken mot horisonten, tar en konstpaus och andas djupt varje gång han skall till att yttra sig. Av denna anledning avstår folk naturligtvis från att samtala med honom, eftersom det tar löjligt lång tid. Dessa bägge faktum har sedan lång tid tillbaka felaktigt tolkat som att Tesh "inte bara är en djupsint man, utan ingjuter även sådan respekt i folk att ytterst få har mod nog att tala till honom".

Han är övernitiskt misstänk mot främlingar. Han känner inte till något om ynglingarna och behandlar dem därför som främlingar, även om han är medveten om dessas rang och inte kommer att ifrågasätta deras auktoritet så länge de inte förolämpar honom, vilket fall han inte blir arg men med bibehållet lugn, brist på självdistans och total arrogans försöker mästra personen och gärna avfärdar allt misshagligt som personen säger med att "denne inte ens är torr bakom öronen".

Han är sparsamt klädd även till strid ("endast en klåpare tillåter sina fiender att sätta sitt svärd i honom. En stor krigare förekommer sin motståndare och dräper honom innan han hunnit hugga - faktiskt gärna innan han över huvud taget hunnit dragit sitt vapen").

Bakgrund:

Tesh har varit stationerad vid rajans drakryttare i femton år och varit kommandant för livgardet i nio av dessa. Han är obrottsligt lojal mot rajan och vad han anser vara landets bästa.

En gång högg han ensam ned ett dussin motståndare som smugit sig in i palatset för att mörda rajan. Han tog hugg efter hugg för rajan, men har aldrig därefter beklagat sig eller framfört någon

önskan om ersättning (detta beror mest på att ingen pratar med honom). Allt detta till trots är Tesh faktiskt en riktigt grym krigare och en god strateg.

Tesh tränades i sin ungdom av släkten Teklanu-Ergaa-Idri och känner därför vissa lojaliteter mot denna släkt, men han är absolut ingen man som blint litar på någon p.g.a. dennes härkomst.

Åsikter om de olika adelssläktena

Pameslu-Jogi-Idri - Träffade Indiroo Pameslu-Jogi-Idri i förmiddags och upplevde honom som en självgod fjant.

Teklanu-Ergaa-Idri - Flera av mina bästa soldater stammar från denna släkt. När släktens utsände anländer till palatset skulle det vara en ära att få prova mina ringa kunskaper mot denne, Rikets Dödligaste Kroksabel. I all vänskap, naturligtvis.

Teklanu-Ena-Idri - En mäktig släkt vars äldste son är högt posterad inom de Södra Arméerna, rikets näst mäktigaste arméfraktion näst efter mina egna Drakryttare. Det skulle vara mycket intressant att höra vad denna man har att säga om taktik och strategi. En vänskaplig duell i träningssyfte kanske till och med kan bli aktuell.

Åsikter om andra vid hovet

Alo-Kako - En mycket respektabel arkitekt, förmodligen den bäste i rikets historia. Han har uppfört Palatset, världens starkaste fästning näst efter Teztili-Kis Aderton murar.

Mireiel - Ett påstridigt fruntimmer som verkligen har utseendet med sig men hon har en ful ovana att springa iväg innan jag talat till punkt.

Puzeri - En trevlig man som jag brukar ha koncisa och givande samtal med.

Rajan - Jag tjänar Rajan till döden.

Vychutnai - En man av den rätta tron, men vi har våra meningsskiljaktigheter t.ex. om huruvida man kan slå först om man vet att motståndaren har mord i sinnet.

Zar-Beelan - En mäktig magiker som man gör bäst i att inte göra sig ovän med.

Den ansiktslöse torteraren

Torterare, smekaren, smärtans anförare och alla små barns skräck.

Värden:

STY	16
STO	10
FYS	18
SMI	14
INT	8
PSY	31
KAR	2
KP	14

Viktigare färdigheter: Tortyr 20, Brottning 13, Medicin 16, Piska 17.

Besvärjelser: Levitera 13.

Utrustning:

1. Bronsmask.
2. Hammare & spik.
3. Kedja.
4. Nycklar till tortyrkammaren.
5. Mycket tjock oxpiska (Skada 1T3+1).

Utseende:

Torteraren bär en bronsmask föreställande en vanställd skrikande sol. Masken ser ut att ha smits fast på hans huvud och täcker hela ansiktet. Hårtestar verkar vara allt som återstår av hans grå hårväxt som hänger ner över hans rosa svålnacke. Han är inte lång, kanske ett huvud kortare än medellängd, men hans kroppshydda har en ofantlig volym. Dock upplever man honom inte som fet, han rör sig nämligen med en tigers smidighet.

Personlighet:

Torteraren pratar ogärna, hans röst är på något sätt vanställd och verkar vara i ett ständigt målbrott. Han föredrar att grymta jakande eller allt som oftast nekande. Han kan utbrista i kakafoniska skratt eller börja skrika åt folk utan uppenbar anledning. Han är galen, därtill sadist och instängd i en bronsmask. Det är något allvarligt fel med honom.

Bakgrund:

Ingen nu levande person känner till omständigheterna under vilka masken smiddes till hans huvud. Det är väldigt få som överhuvudtaget känner till torteraren vid hovet, d.v.s. alla vet att Rajan har en torterare men få har sett denne. Han är en legend som mödrar hotar sina barn med. Det sägs att han även har magiska krafter, kan flyga och rövar bort spädbarn. Allt detta är sant, men få skulle erkänna att de verkligen trodde på det.

Åsikter om andra vid hovet

Alo-Kako – En trevlig prick som inte gör skillnad på folk.

Kolobo – Verkar vara en mycket nära anförvant till den ärade Maharajan.

Puzeri – Han har vid flera tillfällen givit mig personer att smeka.

Vychutnai – Han har den fula ovanan att försöka utverka mina fångar för att omvända dem innan deras tid kommit. Hittills har jag inte släppt ifrån mig en enda.

Zar-Beelan – En mäktig man som jag inte ens skulle våga tänka på att smeka.

Vychutnai Pameslu-Jogi-Idri

Ashaslärans överstepräst, "Den Allsmäktiges Språkrör", "Fromheten Förkroppsligad".

Värden:

STY	6
STO	10
FYS	6
SMI	10
INT	20
PSY	21
KAR	16
KP	8

Viktigare färdigheter: Retorik 18, Skådespel 16, Gifter & droger 14, Dolk 13, Intriger 20, Lyssna 18, Upptäcka fara 16, Framkalla mindre under 12, Framkalla större under 2, Ashaslära 22, Ashas-ritual 20, Förhandla 16, Fördriva vandöd 12.

Utrustning:

1. Gyllene ornamenterad och ytterst krokig ceremoniell dolk (Skada 1T4).
2. En helig ring som ger +5 på alla färdigheter av religiös betydelse.

Utseende:

En mycket smal och spenslig man i de övre sextio. Hans rygg är krum och hans hållning därefter. Håret har sedan länge dragit sig undan och hans långa utstickande getskägg är vitt som vitaste snö, men hans bruna ögon har en genomträngande och viril blick. Han ser galen ut med sina vimsande rörelser och sin stirriga kringflackande blick. Han är klädd i en vit, fotsid skrud med broderade symboler i svart tråd.

Personlighet:

Översteprästen är lika paranoid och rävaktig som man kan förvänta sig av en man i hans position. Kanske till och med något i övermåttan paranoid. Han planerar alltid för eventualiteter och är mycket intresserad av hemligheter och smider gärna egna ränker, dock sällan med någon han inte litar på. Då de han litar på kan räknas på tjuvens ena hands avhuggna fingrar så handlar hans komplotter allt som oftast om att använda sig av kyrkans tjänare under falska förevändningar och samtidigt lägga ut dimridåer i mängd.

Vychutnai är en mycket religiös man och erkänner Ashas-Irith. Detta är han dock inte högljutt offentligt med då risken att så en splittring i samfundet är överhängande (det är bättre att ha många lärjungar som slåss sinsemellan än hälften så många som slåss om något annat). Vychutnais religiositet är mycket egocentriskt, ty trots att han är en mycket starkt troende man så kan han inte göra fel i sina egna ögon då han endast är ett instrument i händerna på sin gud, Vandraren. Han utför endast gudens vilja.

Bakgrund:

Vychutnai föddes in i Ashas-kyrkans toppskikt. Hans far var övervisir och kyrklig skatteindrivare för de sydliga provinserna och hans morbror rikets överinkvisitor. Vychutnai skolades i ett flertal kloster och klosterscholor, hans mål har alltid varit prästerskapets krona. Som ung steg han snabbt i rang under sin fars och övrig släkts belåtna överinseende. När han nått Ashas översteprästråd fanns

det inte längre någon över honom som kunde ge draghjälp. Han var helt enkelt tvungen att börja hugga sina motståndare i ryggen efter bästa förmåga själv.

Genom löften och sammetslen tunga hade han snart samlat ihop tillräckligt stöd för att söka titeln som Ashaslärans främste uttolkare när den förre uttolkaren tillika rajans överstepräst gick hädan vid den ringa åldern av 78 år. Det fanns även två andra kandidater vilka båda hade mer inflytande och var äldre. Men genom skicklig manipulation och långt gående ränksmidning kunde Vychutnai och hans sju trognaste anhängare först mörda den mest framstående kandidaten och sedan kasta skulden på den kvarvarande. När Vychutnai så hade blivit överstepräst lät han omedelbart mörda sina sju trogna sammansvurna.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Sambo-Idri – Denna släkt är inte att lita på då de förkastat gudarna till förmån för sina egna bländverk.

Teklanu-Auran-Idri – Vissa tror sig kunna köpa reinkarnation för guld, de skola bli mycket förvånade på Domens Dag.

Teklanu-Ena-Idri – En adelsman skall inte intrigera bland sina medmänniskor för att nå makt utan hellre lyssna till sin tro.

Pameslu-Savdjees-Idri – En adelsman skall inte intrigera bland sina medmänniskor för att nå makt om han inte har Gudarna på sin sida.

Pameslu-Misa-Idri – De kättare som inte lyder sina Gudar skola nöta sina öden i Gudarnas brinnande eld.

Pameslu-Djina-Idri – De som tror sig kunna smyga i skuggorna skall veta att gudarna skapade desamma.

Åsikter om andra vid hovet

Kolobo – Tycks allt för överbeskyddande mot Rajan men har totalt glömt sina andliga plikter.

Mireiel – Jag avskyr denna lögnaktig sköka som förleder bönderna genom sina så kallade underverk och spådomar.

Puzeri – Intrigspinnare utan större andlig ambition.

Rajan – Sätter allt för stor tilltro till magins begränsade under.

Sinchy – Han skulle behöva lyssna mer till mina predikningar och läsa mindre i sina kvacksalvarböcker.

Torteraren – En kättare som inte inser nyttan med att omvända dödsdömda syndare. När Inkquisitionen kommer står han först på tur.

Zar-Beelan – En man som trots sin ringa mänsklighet uppnått en viss karma i gudarnas sfär.

Övriga upplysningar

1. Om någon frågar så kan han intyga att det är vanligt att ge bort magiska föremål i dopgåva. Men han vill också tillägga att det är skattmästarens plikt att se till att inget viktigt ges bort. Därför hänvisar han alla ytterligare frågor till Byrobemen.

Zar-Beelan aTeklanu-Borjotch-Idri

Hov- och ärkemagiker, Lågornas Betvingare samt Mörkrets och Tidens Mästare.

Värden:

STY	5
STO	7
FYS	8
SMI	5
INT	21
PSY	23
KAR	5
KP	8

Viktigare färdigheter: Eldmagi 19, Mörkermagi 18, Tidsmagi 17, Nekromanti 12, Ljusmagi 13.

Utrustning:

1. En särk med allehanda små fickor och gömslen för de mest finurliga trick så som eldpulver, läkande drycker och giftiga pilar.
2. En trollstav med vilken man kan slunga eldklot (Skada 3T6).
3. En familiar i form av en mörkgrön fladdermusvarelse som brukar ha för vana att sitta i en av Zar-Beelans fickor.

Utseende:

En skröplig puckelryggig man som går med viss möda. Han är tunn och väldigt rynkig. Hela hans kropp är översållad med mörka leverfläckar och han ser ut att vara minst hundra år gammal. Han har en markant knäckt näsa och små mörka vattniga ögon samt ett långt smalt kritvitt skägg. Han tycks ha viss behåring kvar på huvudet, men denna döljs mestadels av en midnattsblå turban. Han darrar konstant.

Personlighet:

Zar-Beelan talar långsamt med en knarrande röst, men bryter till och från ut i frenetiska utläggningar om de mest invecklade spörsmål. Han har ett lismande sätt och vrider gärna sina händer alltmedan han talar. Inget tycks vara omöjligt i hans värld, frågan är bara om tiden räcker till?

Bakgrund:

Zar-Beelan fick sin formella utbildning som magiker hos sin forne mästare i Beldigaa, för över hundrafemtio år sedan. Han är en skicklig magiker och behärskar flera skolor. Mest framstående är han i tidens, eldens och mörkrets skola. Han har på senare tid även fördjupat sig inom nekromantin, men i största hemlighet förstås. När han förstod att han inte ha en chans att bli gillesmästare i Beldigaa, trots att han var den mest framstående trollkarlen, då jobbet var vikt för en Teklanu-Sambo-Idri blev han bitter och begav sig till huvudstaden för att imponera på Rajan. Zar-Beelan avskyr Teklanu-Sambo-Idri sedan dess, men har hittills försökt dölja detta.

Han dödade den dåvarande hovmagikern i hemlighet, och kunde sedan med lätthet ta dennes plats vid sidan av den nuvarande rajans far. Han har allt sedan dess varit hovmagiker men har på senare tid börjat inse att hans tid är på upphällningen. När Zar-Beelan nådde insikten att han inte skulle kunna manipulera sin egen livstråd längre med sin tidsmagi började han utforska nekromantin - den

förbjudna konsten. Han insåg ganska snart att han behövde hjälp av en mäktig demon och kom i kontakt med Badz-Tam. De båda kom till en överenskommelse i vilken Zar-Beelans del är att leverera en jungfru från Rajans släkt, och det ganska snart.

För ett par veckor sedan försökte Zar-Beelan lägga an på Mireiel, men hon lurade honom att dricka en trollbrygd som förstenade honom och utnyttjade situationen till att läsa delar av hans arkana bibliotek. Efter några dagar lyckades Zar-Beelan bryta förtrollningen. Han svalde sin hämndlystnad för att inte ställa till med något när hans förening med Badz-Tam var så nära förestående. Men han väntar fortfarande på ett tillfälle för hämnd.

Åsikter om de olika adelssläktena

Teklanu-Sambo-Idri - Han gillar inte personer från släkten Teklanu-Sambo-Idri och talar i nedlåtande ordalag om och med dessa.

Pameslu-Savdjees-Idri - [Vet att Elbad är en av Badz-Tams tjänare och är därför något mer tillmötesgående mot honom, men varnar spelgruppen med allmänna ordalag om att leka med krafter de inte kan bemästra.]

Åsikter om andra vid hovet

Alo-Kako - Den här gamle mannen brukar missta mig för någon som han kände i sin ungdom. Han är uppenbarligen senil.

Byrobemen - Hos den här mannen har ni ingenting att hämta. Man kan anta att han bara kommer att försöka skydda sin egen rygg.

Kolobo - Lagg inte så stor vikt vid den här mannen. Hans rykte är klart överdrivet.

Mireiel - Den här smutsiga flicksnärtan tampas med krafter som hon inte kan kontrollera.

Prizchy - En man som är högst begåvad i sitt värv. Laga mat kan han, men några klassiska Idrinska läckerheter handlar det inte om, det kan jag intyga.

Puzeri - Han är bra för landet, en vis man som man skall ta sig tid att lyssna på. Han har nog många insiktsfulla ord att ge er i ert sökande.

Rajan - En högst pålitlig despot.

Rapapat - Vem är det? Jasså den där pajasen, ja han är förstås intressant...

Sinchy - Kvacsalvaren? Vad har han sagt om mig?

Tesh - Vaktkaptenen är högst begåvad och kan nog säga ett och ett annat klokt ord, om ni har tid att lyssna.

Torteraren - Sadister har en naturlig plats vid hovet, det borde ni ju veta, inte sant?

Vychutnai - Han verkar ha folket på sin sida. Han är skicklig i sitt ämbete.

Övriga upplysningar

1. Ni tränar alla efter någonting ni inte ens vet att ni vill ha. [SL: talar om den fula prinsessan]