

# Innehållsförteckning

1. Det Gamla Riket.....	3
2. Faktaruta.....	4
3. Geografi.....	5
3.1. Vegetation.....	5
3.2. Naturresurser.....	5
3.3. Klimat.....	5
3.4. Städer.....	5
3.4.1. Kakla.....	6
4. Historia.....	7
4.0.1. Urtiden.....	7
4.0.2. Underjorden.....	8
4.0.3. Kolonisationen.....	10
4.0.4. Undergången.....	10
4.1. Tidslinje.....	10
4.2. Intressanta händelser.....	11
4.2.1. Kriget mot drakarna.....	12
5. Invånare.....	13
5.1. Det gamla folket.....	13
5.1.1. Historia.....	13
5.1.2. Seder.....	13
5.1.3. Världsuppfattning.....	13
5.1.4. Speldata.....	13
5.1.4.1. Utgångsvärden.....	13
5.1.4.2. Social klass.....	14
5.1.4.3. Släktdrag.....	15
5.1.4.4. Familj och släkt.....	17
5.1.4.5. Huvudhand.....	17
5.1.4.6. Uppväxtskolning och uppväxtfärdigheter.....	17
5.1.4.7. Uppväxthändelser.....	17
5.1.4.8. Tidigare vänner och kontakter.....	18
5.1.4.9. Befolkningsgrupps specifika händelser.....	18
6. Språk.....	19
6.1. Det gamla språket.....	19
7. Politik.....	20
7.1. Rättsväsende.....	20
7.1.1. Att ställas inför rätta.....	20
7.1.1.1. Rådet.....	20
7.1.1.2. Brott.....	20
7.1.1.3. Anklagare och försvarare.....	21
7.1.1.4. Bevis.....	21

7.1.1.5.Skyldig?	21
7.1.2.Straff	21
8.Armen	22
8.1.Flottan	22
8.2.Säkerhetstjänsten	22
8.3.Livgardet	22
8.4.Milisen	22
8.5.Kavaleriet	22
8.6.Infanteriet	22
8.7.Jägarförbanden	22
9.Ekonomi	23
10.Teknologi och vetenskap	24
11.Flora och Fauna	25
12.Kultur	26
13.Religion	27
14.Magi	28

# 1. Det Gamla Riket

Det gamla riket bestod i runt 11000 år och hade under denna tid en oerhörd expansion inom alla områden. Det växte från ett primitivt stamsamhälle till ett, så gott som, världstäckande imperium. Dess kultur ligger till grund för så gott som alla senare kulturer, så gör även språket. På grund av den ofantliga längden och expansionen av det gamla riket kommer riket att beskrivas utifrån fyra olika perioder urtiden, underjorden, kolonisationen och undergången.

## 2.Faktaruta

**Invånare antal:**

**Befolknings fördelning:**

**Språk:**

**Huvudstad:**

**Teknologi:** Bronsålder

**Ekonomi:** Baserad på tjänarna

**Styrelseform:** Kungadöme

**Arme:** Tjänare

**Religion:** De gamla gudarna

**Area:**

**Invånare/Km:**

**Export:**

**Import:**

## 3.Geografi

Det gamla rikets geografi har givetvis växlat mycket genom dess historia, i takt med kolonisationen har mer och mer av världen hamnat inom dess gränser. I detta avsnittet kommer vi därför fokusera på kärnlandet och andra delar som varit viktiga maktcentran genom dess historia.

Det gamla riktets kärnland utgörs av en högplatå som av dess folk kallas N (de ärorikas hem), numera känd som N (glashällen), vilken finns belägen i den centrala delen av kontinenten N. Högplatån breder i en nästan kvadratisk form ut sig över en yta av 305.470 kvadratkilometer.

I väster utgör N bergen en naturlig gräns och via N passet tar sig regnmolen från havet i väster sig upp på högplatån och skänker där sina livgivande droppar till det gamla rikets åkrar. Det finns gott om vulkaner här, särskilt i de västra delarna, som med jämna mellanrum får mindre utbrott och kastar näringsrik vulkanisk aska över landet. Dessa två fenomen gör N platån till den mest bördiga platsen på Tachandaria.

I norr, öster och söder utgörs kärnlandets gräns av platåns kanter, vid en relativt skarp kant faller marken plötsligt 200 meter för att sedan plana ut till ett mer moderat höjdfall.

### 3.1.Vegetation

### 3.2.Naturresurser

### 3.3.Klimat

### 3.4.Städer

### 3.4.1.Kakla

## 4.Historia

I detta kapitel avhandlas det gamla rikets historia, en sammanfattande beskrivning inleder, följd av en tidslinje och avslutningsvis dyker vi ner och tittar närmare på ett antal intressanta händelser.

### 4.0.1.Urtiden

Under denna era i det gamla rikets historia, som sträckte sig från 21.000.fn till 18.000.fn, lades grunden till det gamla riket.

På den mycket bördiga högplatån, belägen i de centrala delarna av den sydvästra kontinenten, bosatte sig 22.000.fn de första människorna som jordbrukare. Den vulkaniska jorden som täckte marken där, var mycket bördig och utöver detta fanns även en perfekt balans mellan de regnmoln som drev in från västerhavet och de livgivande strålar av värme och ljus som sändes från solen. Den bördiga marken gjorde att befolkningen kunde växa explosionsartat.

Utöver att den bördiga jorden bidrog till en befolkningstillväxt skapade den, genom sitt överskott av föda, även en möjlighet för vissa individer att sysselsätta sig med annat än jordbruk. Ett prästerskap började växa fram, de löst sammankopplade prästerna livnärde sig på att resa runt och berätta historier och utföra religiösa handlingar, så som att välsigna jordbruksmark, nyfödda barn och allt annat som ansågs viktigt. Sakta men säkert växte en gemensam mytologi fram.

Befolkningstillväxten kunde givetvis inte ske förevigt, då den bördiga odlingsbara marken inte var oändlig. Runt 21.000.fn blev så efterfrågan på mat större än tillgången. Svält följde. Familjer och släkten började slå sig samman för att kunna tillskansa och försvara sin jordbruksmark. Många släktfejder följde. För att de mindre släktena skulle kunna hävda sig mot de större började de ingå pakter med varnadra. På så sätt eskalerade konflikterna i storlek och ett stamsamhälle uppstod.

Kampen om åkermark fortsatte under lång tid med allt färre klaner och större strider som följde. Tillsist fanns det bara en konstellation kvar, vilken tidigare hade gett en person absolut makt över alla män i stridsbar ålder, vilket var orsaken till framgångarna. När så segern var ett faktum ville klanerna upplösa den endes makt, så gick det dock inte. Ledarens makt hade blivit för stor och han utnämnde sig själv till kung över hela högplatån, det gamla riket uppstod därmed runt år 20.000.fn.

En folklig resning mot den självutnämnde kungen börjar ta form då det kringresande prästerskapet talar om att endast den äldste i landet kunde anses vara vis nog att styra det. Samtidigt träder en inflytelserik överstepräst fram och påstår sig, med sina 150 års ålder, vara landets äldste och därmed

dess rättmätige ledare. Kungens makt börjar raseras i en accelererande hastighet som följd av detta. Kungen beordrar då, i desperation, sina soldater att döda alla som är äldre än honom, många skonas dock, då både han och de äldste ljuger om sina åldrar. Utrensningen når sitt klimax med avrättningen av en rad överstepräster, vilket lyckas tystas ner förvånansvärt mycket och folket blir aldrig riktigt medvetna om handlingen. Efter detta lugnar sig revolten, kungen bildar även ett råd bestående av den äldste från varje klan, vilket också bidrar till att stabilisera situationen. Kungen inser efter konflikten vilket inflytande de kringresande prästerna har på befolkningen och knyter dem därför till sig med löften om makt. Ett centraliserat prästerskap uppstår därmed.

Endast ett tiotal år efter att det gamla riket grundats stiger de vidunderliga drakarna ner från skyn och landar utanför kungens palats. Skräckslagna inför dessa mäktiga varelser underkastar sig det gamla rikets folk drakarna genast. Ofantliga mängder gåvor bärs fram till dem i ett försök till att söka nåd. Många flyr också i den skräckblandade panikkänsla som sprider sig bland folket, är undergången här?

Drakarna som endast kommit av nyfikenhet blir chockade av den rädsla de sprider bland människorna. För att bygga upp ett förtroende hos det gamla rikets invånare lämnar de all antydning till reservation och försvar vid sina kontakter med folket. De skänker även stora mängder kunskap. Allt detta till trots misstror det gamla riket, särskilt dess prästerskap, drakarnas intentioner. Människor offrar stora mängder föda och hantverk för att blidka drakarna och prästerskapet börjar i det fördolda planera för hur man ska kunna möta hotet från de gudalika drakarna.

Rikets prästerskap utnyttjar drakarnas generositet och öppenhet till att lära sig mer om dem och finner genom detta idoga arbete tillsist magins hemlighet. Under 2000 år lever människorna som slavar under sin fruktan för drakarna, drakarna i sin tur, som inte kan sätta sig in i människornas situation, förstår inte vilken fruktan de sprider. Den desperata drakdyrkan som uppstår får till och med vissa drakar att trots sin ofantliga visdom hän falla till högmod och maktfullkomlighet. I det fördolda bygger prästerskapet sakta men säkert upp sina kunskaper om magin, hela tiden med fokus på att kunna driva bort drakarna. Genom sin sänkta garde ser inte drakarna denna uppbyggnad fören attacken sker.

#### 4.0.2.Underjorden

18.000.år anser sig prästerskapet vara redo att driva ut drakarna från det gamla riket. Det visar sig dock att de inte varit tillräckligt tålmodiga i sin uppbyggnad och anfallet misslyckas. Drakarna går till kraftfullt motanfall, fast övertygade om att det gamla rikets folk måste utrotas förintar de stad



efter stad. I ett desperat försök att överleva flyr det gamla riket under marken, de urholkar bergen i väster som sin nya boplats. Med gångar smalare än drakarna, tvingas de ödsla mycken energi på att ta sig fram. Det blir en kamp mot tiden, med varje år som går växer det gamla rikets prästerskap i kraft.

Drakarna som genom sin visdom inser farorna med mycket användande av magi har stora problem att tränga in i bergsstäderna. Väl inne i gångarna hämmas deras fysiska styrka även av de trånga utrymmena. Detta leder till att de sluter en allians med folken som lever nedanför platån, i utbyte mot att få leva på platån å läggs dessa jägare/samlare och primitiva jordbrukare uppgiften att föra ett utrotningskrig mot det gamla rikets bergsstäder. De söker också kontakt med de fraktioner av det gamla folket som tidigare dyrkade dem som gudar. Målet är att försonas med dem och därmed öppna upp för interna konflikter.

Efter ett antal motgångar i början mot de nya typer av angrepp som det gamla riket ställs inför vänder dock krigslyckan åter till de belägrades fördel. Drakdyrkarna har sedan tidigare betraktats med skepsis och dess anhängare är därmed välkända och kan relativt snabbt tas om hand. Kungen stärker genom detta sin makt ännu mer och skapar, som reaktion på förräderiet, en hemlig sammanslutning, kallad N (de som ser utan att synas), av trogna som får till uppgift att övervaka och leta upp förrädare inom folket. I och med detta skapas den första säkerhetstjänsten.

Med förrädarna ur vägen kan kungen fokusera sin styrkor mot N folken, detta hindrar dock inte situationen från att vara fortsatt kritisk. Det gamla riket ställs mot en fiende som med hjälp av N platåns bördiga marker kan försörja en skenande befolkningsökning. I en aldrig sinande ström anfalls bergsstäderna. Kungen inser att de inte kan segra i ett försvarskrig, utan måste föra kriget ut till N plattåns åkermarker. Mindre grupper av soldater sätts samman och får i uppdrag att ge sig ut på räder för att störa N folkens matproduktion.

Räderna har till en början en ytterst liten påverkan. Efter ett par årtionden börjar dock varje grupp inkludera en präst som med sina kunskaper i magi lyckas ödelägga hela åkrar på ett ögonblick. N folkens moral sjunker raskt i takt med att deras fält förintas, hemliga fredsförhandlingar börjar föras mellan det gamla rikets kung och N folkens ledare. Detta undgår dock inte drakarna som omedelbart lägger N folkens näst största stad i ruiner och hotar med att förinta resten om de inte fortsätter sitt krig mot det gamla riket. Så kriget fortsätter.

En magiliberal falang av drakar bestämmer sig för att på magisk väg mörda det gamla rikets kung, för att på så sätt krossa dess folks moral och skapa en disorganiserad stat som blir en enkel match för N folken. Då de vet att resten av drakarna skulle vägra en sådan operation utför de den i det fördolda. Problemet är dock att de måste veta på ett ungefär var han

befinner sig för tillfället, så de börjar arbeta med att infiltrera en spion i kungens närhet. 150 år senare uppstår så ett tillfälle och den magiska attacken mot kungen görs.

Chock och handlingsförslamning sprider sig som en löpeld genom den innersta kretsen av det gamla rikets ledarskikt när kungen plötsligt en dag sjunker ihop till en bubblande massa av köttslamsor. Fram till nu har allt varit centrerat kring kungen som haft den yttersta beslutsmakten och planeringsskyldigheten. Alla större strategiska beslut tar ett abrupt stopp och N folkens anfall börjar åter vinna mark.

Hårt tillbakapressade lyckas man stabilisera sina försvarsställningar. De äldstes råd drar upp riktlinjer för hur man skall överleva. Trotts att prästerskapet nu börjat få fram större mängder magiska tjänare bestämmer man sig för att hålla dem hemliga tills ett tillräckligt stort antal finns, man vill helt enkelt inte göra om samma misstag som vid krigets början.

Krigets intensitet drars ner väsentligt de kommande 1500 åren. Under denna tiden skapas en ofantlig armé av magiska tjänare, vilken otroligt nog lyckas hållas hemlig för alla utom rådet, prästerskapet och säkerhetstjänsten. Men så år 16000.f.n. anser man sig vara redo för en offensiv. Det gamla riket vandrar ut från sina bergsstäder med en armé vars storskalighet världen aldrig tidigare skådat.

En rad gigantiska slag står och krigets intensitet drars upp till en hysterisk nivå. Det hela kulminerar 15800.f.n. då krigets största slag står i öken söder om det gamla rikets huvudstad. Sanden färgas röd av allt blod som spills, stora områden smälter till glas av hettan från drakarnas eld och djupa sår rivs upp i marken av de magiska tjänarna. Efter flera månaders hårda strider står det gamla riket som segrare i slaget.

Detta utgör krigets vändpunkt och från och med nu har det gamla riket det offensiva initiativet.

N platån återövrar raskt av det gamla riket, redan 50 år efter det avgörande slaget i det som sedan kom att kallas blodsöknen ingår hela N platån i de gamlas rike och N folken pressas ner till sina gamla marker. En intern konflikt skapas nu inom de äldstes råd, vissa vill förhandla fred med drakarna och deras allierade N folken, medan andra vill utrota motståndarna en gång för alla.

#### 4.0.3.Kolonisationen

De expansionshungriga åldermännen vinner maktkampen, då de är uppbackade av säkerhetstjänsten, vilken genom utpressning och hot får även de skeptiska åldermännen att rösta för en expansion av det gamla riket, och utrotandet av drakarna och det de hatade N folken.

Bara ett år efter att man åter stod som härskare över N platån påbörjades en offensiv mot de nu av inbördes strider splittrade N folken. Offensiven tar

rena föreintelseformer och efter ett par års strider är N folken så gott som utrotade. Drakarna drar sig tillbaka till sin hem ö och ägnar sig enbart åt mindre räder. Bristen på stora slag ger det gamla riket andrum och möjlighet att börja expandera sitt rike utanför N platån.

#### 4.0.4.Undergången

### 4.1.Tidslinje

**22.000.fn:** De första jordbrukande människorna bosätter sig på den bördiga högplatån som senare skall utgöra det gamla rikets centrum.

**21.000.fn:** Klankrigen om åkermark börjar.

**20.000.fn:** Det gamla riket grundas.

**19.990.fn:** Drakarna anländer till det gamla rikets huvudstad.

**18.000.fn:** Kriget mot drakarna inleds

**17900.fn:** Drakarna allierar sig med N folken och drakdyrkarna.

**17800.fn:** Det gamla folket ger sig ut på räder mot N folken

**17500.fn:** Kungen blir mördad av drakarnas magi

**16000.fn:** Det gamla rikets kunskaper inom magin blir så pass starka att de kan bemöta Drakarnas anfall öppet utanför grottorna.

**15800.fn:** Den stora vändpunkten sker i det stora slaget i öknen söder om det gamla rikets huvudstad. Med hjälp av sina magiska tjänare tillfogas Drakarna en stor förlust.

**15750.fn:** N platån återövrar av det gamla riket.

**15700.fn:** Det gamla riket börjar kolonisera resten av världen med hjälp av sin magi.

**15500.fn:** Det gamla riket kontrollerar, med hjälp av sin magi, stora delar av världen. Drakarna fortsätter enträget sitt krig, dock i mindre skala.

**10000.fn:** Det gamla rikets undergång. Drakarna ser sitt tillfälle när de överlevande från det gamla riket står försvagade och går till ursinneslöst anfall för att förintä alla magikunniga som överlevde undergången.

**7000.fn:** Mäktiga magiker lyckas fånga en drakhona. De för henne till ön i västerhavet och lyckas där på magisk väg befrukta henne. De börjar odla fram en egen ras av drakar. De gör allt för att radera sig ur historien, så att de kan jobba ostört.

**5000.fn:** Drakarna drar sig tillbaka hårt decimerade av över 10 000 år av krig.

**4000.fn:** Ur det gamla rikets ruiner stiger tre riken, sharmiterna, imperiet och handelsfurstarna och det gamla rikets era är till ända.

## 4.2.Intressanta händelser

### 4.2.1.Kriget mot drakarna

# 5. Invånare

Det gamla rikets demografi skiljer sig mycket genom de olika epokerna. Från den monoetniska kulturen i dess forntid på högplatån till dess nästan världsomfattande multikulturella imperium innan undergången.

## 5.1. Det gamla folket

### 5.1.1. Historia

### 5.1.2. Seder

### 5.1.3. Världsuppfattning

### 5.1.4. Speldata

#### 5.1.4.1. Utgångsvärden

Grundegenskaper	UV	13-15	16-20	21-30	31-45	46-60	61-75	80-
<b>Fysiska</b>								
Sega muskler	1/0	-2	0	0	0	-1	-2	-3
Explosiva muskler	0/0	-2	0	0	0	-1	-2	-3
Vighet	0/0	+1	0	0	-1	-2	-3	-4
Kondition	0/0	+1	0	0	0	-1	-1	-2
Immunförsvar	0/0	-1	0	0	0	-1	-1	-2
Läkekött	0/0	+1	0	0	0	-1	-2	-3

Grundegenskaper	UV	13-15	16-20	21-30	31-45	46-60	61-75	80-
<b>Mentala</b>								
Koncentration	0/0	-1	0	0	+1	0	0	-1
Uthållighet	0/1	0	0	0	+1	0	0	-1
Smärttålighet	0/0	+1	0	0	0	0	0	0
<b>Intelligenser</b>								
Logisk/Matematisk	-1/-1	+1	+1	0	0	-1	-1	-2
Visuell/Spatial	0/0	-1	0	0	0	0	-1	-2
Lingvistisk	-1/-1	-1	0	0	0	0	0	-1
Musikalisk	0/0	-1	0	0	0	0	0	0
Kroppslig/Kinestetisk	1/1	-1	0	0	0	0	0	0
Intrapersonell	0/0	-2	-1	0	+1	+1	0	0
Interpersonell	0/0	-2	-1	0	+1	+1	0	0
<b>Sinnen</b>								
Syn	0/0	0	0	0	0	-1	-2	-3
Hörsel	0/0	+1	0	0	0	-1	-2	-3
Känsel	0/0	+1	0	0	0	0	-1	-2
Smak	0/0	+1	+1	0	-1	-1	-2	-3
Lukt	0/0	+1	+1	0	-1	-1	-2	-3

#### 5.1.4.2.Social klass

Tabellen nedan används för att bestämma rollpersonens sociala klass. Viktigt att påpeka är att fördelningen mellan klasserna inte är samma i verkligheten som i tabellen, till exempel är inte 2% av befolkningen adel eller 20% storbönder. Sannolikheten har ökats på dessa klasser för att det skall vara lite vanligare bland rollpersonerna.

1T100	Klasstillhörighet	UBN	KN	UN
01-02	Fredlös/tiggare	0	0	2
03-05	Statare	2	2	3
06-24	Drängar/pigor	3	3	4
25-70	Självägande bönder	4	4	5
71-90	Rika bönder	5	5	5
91-95	Storbönder	5	5	6
96-98	Lågadel	6	6	6
99-100	Adel	7	6	7

Klasstillhörigheten avgör mer än bara hur mycket pengar, utrustning och utbildning rollpersonen börjar spelet med. Det finns även sociala spelregler som till stor del styrs utifrån klasstillhörigheten. Här följer en beskrivning

och rollspelsråd av de olika sociala klasserna som finns inom den Tharaniska landsbygdsbefolkningen.

### **Fredlös/tiggare**

Detta utgör det absoluta bottenkiktet bland landsbygdsbefolkningen, de har inga som helst ägor eller möjligheter till försörjning och är därmed utelämnade till andras nåd. Antingen är rollpersonens familj fredlösa, vilket innebär att de blivit förvisade från sin gård på grund av något brott, eller är de tiggare som blivit av med sin gård på grund av någon form av olycka (En brand eller liknande.).

### **Statare**

### **Drängar/pigor**

### **Självvägande bönder**

### **Rika bönder**

### **Storbönder**

### **Lågadel**

### **Adel**

## **5.1.4.3.Släktdrag**

<b>1T100</b>	<b>Släktdrag</b>
01-02	Gudarnas ovänner 30% chans att automatiskt misslyckas med viktiga handlingar och +25 på alla fummelslag.
03-04	Magin flyter stark i släktens ådror, 50% chans att rp har blivit erbjuden en plats på kungliga magikerakademin och 50% större chans att bli antagen på någon magiskola.
05-06	Något utseendedrag går i släkten (t.ex. stor näsa, lätt för att bli solbrända) 75% chans att rp har det.

**1T100      Släktdrag**

- 07-08      Goda arbetare, +2 i kapitalnivån
- 09-10      Dåliga arbetare -2 i kapitalnivån
- 11-12      Speciellt personlighetsdrag går i släkten(t.ex. snåla, snälla)  
75% chans att rp har det. I sådana fall måste rp sätta ett värde  
på 1-3 eller 18-20 i personlighetsdraget.
- 13-14      Gott hantverkskunnande i släkten, rp kan få bra hantverkhjälp för  
halva priset och får +1 i grundnivån på en hantverksfärdighet.
- 15-16      Dåligt rykte, inga tidigare vänner/kontakter, Interpersonell  
intelligens -1, Rykte: 3/-5 Familjens rykte: 15/-25.
- 17-18      Gott rykte, x2 tidigare vänner/kontakter, Interpersonell  
intelligens +1, Rykte: 3/5 Familjens rykte: 15/25.
- 19-20      Släkten är adlad p.g.a. hjältemodig handling, rp tillhör den  
sociala klassen adel.
- 21-22      Släkten är fredlös p.g.a. neslig handling, rp tillhör den  
fredlösa sociala klassen.
- 23-24      Släkten har en ärftlig sjukdom, 75-(IMF\*5)% chans att rp har den.
- 25-26      Stor andel vänsterhänta i släkten, 75% chans att rp är det.
- 27-28      Släkten dyrkar en annorlunda, men dock laglig, religion. Rykte:  
1/-2 Familjens rykte: 5/-5. 1T2 färre tidigare vänner/kontakter  
från byn och 1T2 fler tidigare vänner/kontakter från någon annan  
ort.
- 29-30      Släkten är känd som stora hatare av skogsdemonerna, Rykte: 3/5  
Familjens rykte: 15/25.
- 31-32      Släkten ligger i fejd med en annan släkt.
- 33-34      Släkten är känd för sina goda kontakter med skogsdemonerna,  
Rykte: 3/-5 Familjens rykte: 15/-25.
- 35-36
- 37-38
- 39-40
- 41-42
- 43-44
- 45-46
- 47-48
- 49-50
- 51-52
- 53-54
- 55-56
- 57-58
- 59-60
- 61-62
- 63-64
- 65-66
- 67-68
- 69-70
- 71-72
- 73-74



1T100	Släktdrag
-------	-----------

75-76	
-------	--

77-78	
-------	--

79-80	
-------	--

81-82	
-------	--

83-84	
-------	--

85-86	
-------	--

87-88	
-------	--

89-90	
-------	--

91-92	
-------	--

93-94	
-------	--

95-96	
-------	--

97-98	
-------	--

99-00	
-------	--

#### 5.1.4.4.Familj och släkt

Antal syskon modifikation: 2

#### 5.1.4.5.Huvudhand

1T100	Huvudhand
-------	-----------

01-90	Höger
-------	-------

91-97	Vänster
-------	---------

98-99	Dubellhänt
-------	------------

00	Ambidextriös
----	--------------

#### 5.1.4.6.Uppväxtskolning och uppväxtfärdigheter

#### 5.1.4.7.Uppväxthändelser

<b>1T100</b>	<b>Händelse</b>
01	Rp stal något i byn och åkte fast. Halvera antalet tidigare vänner och kontakter.
02	Rp stoppade en tjuv i byn. Kn +1, +1T2 tidigare vänner och kontakter.

#### 5.1.4.8.Tidigare vänner och kontakter

#### 5.1.4.9.Befolkningsgrupps specifika händelser

# 6.Språk

## 6.1.Det gamla språket

Mamma - Ma

# 7.Politik

## 7.1.Rättsväsende

### 7.1.1.Att ställas inför rätta

#### 7.1.1.1.Rådet

#### 7.1.1.2.Brott

Lagboken specificerar ett antal handlingar som anses vara brottsliga, hur allvarliga dessa är och vilka straffpåföljer som bör tillämpas för dem. Rådet är tvunget att handla utifrån vad som står i lagboken på dessa punkter.

Ur en regelteknisk synvinkel har alla brott en brottsnivå (BN) och en straffaktor (SF). Brottsnivån talar om hur allvarligt lagboken anser att brottet är och straffaktorn hur lätt lagboken anser att det skall vara att bli dömd för brottet.

<u>Brott</u>	<u>BN</u>	<u>SF</u>	<u>Straff</u>
Mindre stöld	5	-2	Ersättning/Prygel
Stöld	9	-2	Ersättning/Böter/Prygel
Större stöld	12	-2	Ersättning/Böter/Fängelse
Mord	18	+1	Fängelse/Avrättning
Mord på adlig eller kungensman 25		+2	
Fängelse/Landförvisning/Avrättning			
Motstånd mot adlig eller			

kungensman	13	0	Böter/Fängelse
Misshandel	11	-1	Gatlopp/Fängelse
Samrörighet med			
skogsdemon	20	+3	Landsförvisning/Avrättning
Religionsbrott	15	-1	Böter/Fängelse
G. Religionsbrott	23	-3	Fängelse/Avrättning
Dyrkan av moder			
jord	28	-10	Avrättning
Otrohet	15	+1	Prygel
Våldtäkt	10	+4	Böter/Prygel
Landsföräderi	20	-5	Landsförvisning/Avrättning
Fylleri	4	+5	Böter/Prygel

#### **7.1.1.3. Anklagare och försvarare**

#### **7.1.1.4. Bevis**

#### **7.1.1.5. Skyldig?**

#### **7.1.2. Straff**

## 8.Armen

### 8.1.Flottan

### 8.2.Säkerhetstjänsten

### 8.3.Livgardet

### 8.4.Milisen

### 8.5.Kavaleriet

### 8.6.Infanteriet

### 8.7.Jägarförbanden

## 9.Ekonomi

### 9.1.

# 10. Teknologi och vetenskap



# 11. Flora och Fauna

# 12.Kultur

# 13. Religion

# 14. Magi