

# Innehållsförteckning

1.Tharania.....	4
2.Faktaruta.....	5
3.Geografi.....	6
3.1.Städer.....	6
3.1.1.Palanthius.....	6
3.1.2.Saltvad.....	6
3.1.3.Trûdmûte.....	6
3.1.4.Esk.....	7
3.1.5.Merin.....	7
3.1.6.Varnid.....	7
4.Historia.....	8
4.1.Tidslinje.....	8
4.2.Intressanta händelser.....	8
4.2.1.Kriget mot skogsdemonerna.....	8
5.Invånare.....	9
5.1.Sharmiterna.....	9
5.1.1.Speldata.....	10
5.1.1.1.Utgångsvärden.....	10
5.2.Stadsbor.....	10
5.2.1.Speldata.....	11
5.2.1.1.Utgångsvärden.....	11
5.3.Landsbygdsbefolkning.....	11
5.3.1.Historia.....	12
5.3.2.Seder.....	12
5.3.3.Världsuppfattning.....	12
5.3.4.Speldata.....	12
5.3.4.1.Utgångsvärden.....	13
5.3.4.2.Social klass.....	13
5.3.4.3.Släktdrag.....	15
5.3.4.4.Familj och släkt.....	16
5.3.4.5.Huvudhand.....	16
5.3.4.6.Uppväxtskolning och uppväxtfärdigheter.....	17
5.3.4.7.Uppväxthändelser.....	17
5.3.4.8.Tidigare vänner och kontakter.....	17
5.3.4.9.Befolkningsgrupps specifika händelser.....	17
5.4.Bergsmännen.....	17
5.4.1.Speldata.....	18
5.4.1.1.Utgångsvärden.....	18
5.5.Naturens väktare.....	18
5.5.1.Speldata.....	19

5.5.1.1.Utgångsvärden.....	19
5.6.Örnfolket.....	19
5.6.1.Speldata.....	20
5.6.1.1.Utgångsvärden.....	20
6.Språk.....	21
6.1.Tharmûth.....	21
6.2.Tharaniska.....	21
6.3.Kra.....	21
7.Politik.....	22
7.1.Rättsväsende.....	22
7.1.1.Att ställas inför rätta.....	22
7.1.1.1.Rådet.....	22
7.1.1.2.Brott.....	23
7.1.1.3.Anklagare och försvarare.....	24
7.1.1.4.Bevis .....	24
7.1.1.5.Skyldig?.....	24
7.1.2.Straff.....	25
7.1.2.1.Ersättning.....	25
7.1.2.2.Böter.....	25
7.1.2.3.Prygel.....	25
7.1.2.4.Gatlopp.....	25
7.1.2.5.Fängelse.....	25
7.1.2.6.Avrättning.....	26
7.1.2.7.Landsförvisning.....	26
8.Arme och polis.....	27
8.1.Flottan.....	27
8.2.Säkerhetstjänsten.....	27
8.3.Livgardet.....	27
8.4.Milisen.....	27
8.5.Kavaleriet.....	27
8.6.Infanteriet.....	28
8.7.Jägarförbanden.....	28
9.Ekonomi.....	29
9.1.Handelsbolagen.....	29
9.1.1.Nordväst Thachandariska handelskompaniet.....	29
10.Teknologi och vetenskap.....	30
11.Flora och Fauna.....	31
12.Kultur.....	32
13.Religion.....	33
13.1.De gamla gudarna.....	33
13.2.Ceronismen.....	33
13.3.Moderjord.....	33
13.4.Andedyrkan.....	33
14.Magi.....	34

14.1. Den kungliga magikerakademin.....	34
14.1.1. Att bli antagen.....	34
14.1.2. Första dagen.....	35

# 1.Tharania

Uppe i de nordvästra delarna av Thachandaria ligger kungadömet Tharania. Det är ett rikt och välorganiserat rike, styrt av det gamla rikets arvtagare, sharmiterna. Bland det första en besökare lägger märke till är de stora rasmotsättningar som finns inom landet. Där man på ena sidan har de utstötta och fattig, så som bergsmän och bönder. För att på andra sidan finna överklassens sharmiter som styr landet med ett fascistiskt järngrepp. En annan konflikt som på senare år blivit ytterst märkbar är kriget mot skogsdemonerna. Hela landet genomsyras av hat och fruktan för dessa mystiska varelser som bebor Tharnias stora skogar. Det är omkring dessa motsättningar många äventyr i Tharania kommer kretsa runt. Men Tharania har så mycket mer än bara detta att erbjuda, vilket ni kommer upptäcka desto djupare ni tränger in i detta land.

## 2.Faktaruta

**Invånare antal:** 974 400 st

**Befolkningsfördelning:** Sharmiter 14%, stadsbor 12%, landssbygds-befolkning 67 %, bergsbor 4%, övrigt 3%.

**Språk:** Tharaniska (ersatt Tharmûth)

**Huvudstad:** Palanthius

**Teknologi:** Järnålder

**Ekonomi:** Mixad

**Styrelseform:** Autokrati

**Arme:** Feodala trupper

**Religion:** De gamla gudarna

**Area:** 256 750 Km<sup>2</sup>

**Invånare/Km<sup>2</sup>:** 3,8 st

**Export:** Koppar, järn, timmer och spannmål.

**Import:** Kryddor, tyger, glas, ädelstenar, guld, silver, smycken och vapen.

## 3.Geografi

Tharania består till större delen av lågland med böljande sädesfält. I dom sydöstra delarna finner man en utlöpare till kopparbergen som sträcker sig en bra bit in i landet, högsta toppen är Himmla Pelaren ( tm) som skjuter upp 4275 meter i skyn. Landets största skog är Storskogen (*Tarach Narath – Tm*), vilken även sträcker sig in i det södra grannlandet \_\_, där Tharaniska timmerbolag har stora intressen. Gränsen söder ut till \_\_ utgörs av \_\_ floden ( tm), vilken är mycket bred och sakta ringlar sig fram från källan i kopparbergen till kusten. Floden används som transportled, för framför allt timmer, och trafikeras av många flatbottnade pråmar.

### 3.1.Städer

Det finns sex stycken större byar och städer i Tharania. Varav huvudstaden Palanthius (nr:2) med sina 56000 invånare är den största.

#### 3.1.1.Palanthius

#### 3.1.2.Saltvad

Saltvad (nr:3) är en fiskestad med livlig handel och har 5700 invånare. Staden är byggd ovanpå ruinerna av sharmiternas provinshuvudstad för nordvästra Tachandaria. Den ödelades dock av den jättevåg som uppstod då Sharmitiska rikets försvann i havsdjupet. När Tharania sedan bildades

#### 3.1.3.Trûdmûte

När behovet för en uppsamlingsplats av shornfältens grödor växte bildades en handelsplats där så småningom Trûdmûte (nr:5) växte fram. Staden sägs vara Tharantias tråkigaste stad och har 2300 permanenta invånare. Det bor dock även nästan 1000 handelsmän och bönder där temporärt, vid vilken tidpunkt som helst, utom på senhösten då det kan röra sig om närmare 2000.

### 3.1.4.Esk

Esk (nr:1) bebos av 7500 personer, varav många är bergsmän. Staden består till största delen av hastigt uppförda stenhus i mycket dåligt skick, vilket verkligen speglar den fattigdom som råder i staden.

### 3.1.5.Merin

Merin är en uråldrig stad (nr:4) som, med sina 6800 invånare, är en livlig handelstad och depå för kopparbergets gåvor. Staden utgör knutpunkt för all landbaserad handel med övriga Tachandaria. Staden innehåller även stora fabriker för utvinning av malmen från kopparberget, vilket lett till en stor arbetskraftsinvandring av bergsbor. Staden är byggd ovanpå ruinerna av det gamla rikets provinshuvudstad för västra Tachandaria.

### 3.1.6.Varnid

Slutligen har vi varnid (nr:6) som är en stor timmer depå och har 6200 invånare.

## 4.Historia

Tharania tillhörde liksom övriga västländer de senare områden som koloniserades av det gamla riket.

### 4.1.Tidslinje

### 4.2.Intressanta händelser

#### 4.2.1.Kriget mot skogsdemonerna

De senaste tre åren har timmerhuggningen ökar dramatiskt och naturensväktare har börjat bli oroliga för stor skogen överlevnad. En protest skickades till de vises råd och kungen, men inget händer så de började sabotera för skogsbolagen.

Skogsbolagen hyr då i sin tur in legosoldater för att vakta sina redskap och lager, en natt sker så den förlösande händelsen. Under en nattlig räd uppstår strid mellan vakter och väktare och en av vakterna dödas. Dagen efter mobiliserar lokalbefolkningen milisen och ger sig ut i skogen för att utkräva hämnd. Hämnd utkrävs då man hittar en grupp väktare som mediterar med sina rotsystem djupt nedborrade i marken. Fast surrade på pålar som bytesdjur bärs sedan demonerna hem, ett hem de flesta aldrig når. På hemvägen lägger sig ett stort antal väktare i bakhåll och de flesta i milisen dödas skoninglöst.

Efter påtryckningar från skogsbolag och lokalbefolkning bildas snabbt jägartrupperna vars uppgift blir att eliminera hotet från skogsdemonerna. Nid bilder av väktarna sprids som löpeld över landet och folket lär sig snabbt att hata och frukta skogsdemonerna. Lag ändringar görs så att samhörighet med skogsdemonerna eller dyrkan av moder jord straffas hårt.

Efter flera segrar i inledning börjar väktarna lida förluster då jägarförbanden börjar lära sig deras taktik och få förståelse för gerillakrig i skogsmiljö. Väktarna tvingas dra ner på sin intensitet i kriget och mister där med initiativet.



## 5. Invånare

Tharantias invånare härstammar mestadels från sharmiterna och barbarerna. De som härstammar från barbarerna har delats upp i tre grupper, stadsbor, landsbyggdsbefolkning och bergsmän. Det bor även små grupper av alver och andra älvfolk i skogarna, då särskilt i storskogen(tharachnarath - *tharmûth*). I bergen finns mindre grupper av örmän och några mindre dvärg kolonier. I landet finns ett mindre antal oorganiserade svartfolks stammar, vilka har det svårt att hävda sig i det välorganiserade Tharania.

### 5.1. Sharmiterna

sharmiterna härstammar i rakt ned stigande led ifrån det gamla riket. De är stora och grova med människors mått sett. De lever främst i städer och stora byar, där de utgör Tharantias styrande skikt. Sharmiterna kan bli väldigt gamla till och med de med utblandat blod lever längre än andra människor.

Sharmiternas blod från de gamle har inverkat på deras ståtliga kroppsbyggnad. Männen har en medellängd på ca 190cm och kvinnorna når oftast upp till den imponerande längden av 180cm. De är grovt byggda med rejäla underarmar och riktiga "boxar nackar". Medelvikten bland männen ligger runt 90kg och för kvinnorna ca 78kg. Sharmiterna har svårt för att lagra överskotts energi i fettlager och blir därför sällan överviktiga, de förbränner istället energin igenom fysiska aktiviteter. Därför är det ingen ovanlig syn att se en familj genomföra någon slags tävling efter en middag. En sharmit med rent blod har alltid gröna ögon och de med utblandat gröna nyanser. Håret är oftast blont eller mörkare blont, de har ett mycket tjockt svall och drabbas sällan av tunnhårighet. Männen har korta bitiga frisyrer, medan kvinnorna oftast låter det växa en bit ner på ryggen. Kroppsbehåringen är mycket sparsam och sträcker sig endast till armhålor och könsorgan. Deras hud är vit men de har lätt för att bli solbrända. På grund av sin ställning som härskar folk har de utvecklat en smak för det lyxiga. Sharmiterna klär sig i lyxiga och färgstarka kläder och bär rikligt med smycken.

En sharmits sinnelag kan sammanfattas med tre ord, stolt, ädel och självupptagen. De vill att allt ska gå, enligt deras moraliska uppfattning, rätt till och hatar fuskare och myglare. Detta är antagligen förklaringen till deras hat mot svartfolken, som är en motpol till allt de står för. De ser sig själva som någon slags upphöjd varelse, skickad av gudarna till att styra och "hjälpa" de lägre stående raserna från deras egen dumhet. Visst kan de verka mer intelligenta än andra befolknings grupper, men detta beror enbart

på det faktum att de som överklass medborgare får en rejäl utbildning. Att tala med en sharmit kan vara en enerverande upplevelse då de talar till en som om man vore ett barn eller dum. För att en icke sharmit ska accepteras krävs det att personen bevisar sin förträfflighet på något sätt. De ljuger aldrig och skulle inte ens komma på tanken att anfalla någon bakifrån, inte ens ett svartfolk. Vid kontakter med sharmiter bör man bete sig på samma sätt, då de är princip fasta och aldrig gör affärer med folk de ogillar.

Sharmiterna har begåvats med ett långt liv, till och med de med "orent" blod lever i ca 200 år. Medan en fullblods sharmit kan leva upptill 600 år. Detta till trots eller kanske på grund av deras långa levnad har de en fruktansvärd dödsångest. Detta är inget de visar eller talar om, men man behöver inte vara någon psykolog för att se att den finns där. Denna dödsångest manifesteras på flera sätt

De är ättlingar till kolonisatorerna från det gamla riket och överlevde därför när det gamla riket gick under. I Thachandaria har de grundat de två rikena Nenyen och Tharania. Sharmiterna har besatt alla viktiga poster i samhället så som befäl, administration, rättsväsende och företagande. Tillexempel är så gott som alla handelsbolagen ägda av sharmiter och kartellen styrs enbart av sharmiterna.

### 5.1.1.Speldata

#### 5.1.1.1.Utgångsvärden

## 5.2.Stadsbor

Stadsborna härstammar från barbarerna som levde ett nomadiskt liv över hela Thachandaria fram till 1000-talet f.Ks. Då började en del barbarer slå sig ned i byar och odlade upp marken. Efter hand som befolkningen växte och handel mellan olika byar uppstod, bildades det handels centra och där bildades städer. I dessa centrum växte stadsborna fram som handelsmän och hantverkare. Stadsborna utgör idag Tharantias invånare i städerna där de jobbar som hantverkare, köpmän, byråkrater, tjänstemän, ody.

Som alla Tharanier är de stor vuxna, men inte riktigt så grova som övriga grupper. Männen har en medellängd på strax under 180cm och kvinnorna ligger runt 170cm. Medelvikten för männen ligger runt 75 Kg och för kvinnorna ca 60 Kg. Deras hårfärg pendlar mellan blond till mörkbrunt medan ögonen oftast är ljusa. Stadsborna är för det mesta väldigt mode medvetna, så frisyrier och klädsel skiftar där efter. Generellt sett kan man säga att riktigt långt hår är ovanligt bland både män och kvinnor. När det gäller klädseln så gränsar det ofta till det osmakligt pråliga. De har svårt för att få en riktigt mörk solbränna, dock utan att huden flås nåt nämnvärt.

Stadsborna har en tendens till divighet gentemot övriga befolkningsgrupper, utom sharmiterna, de känner sig helt enkelt lite mer civiliserade än landsbygdsinvånarna. Annars är de väldigt öppna och fördomsfria, detta beror antagligen mest på grund av att det helt enkelt är mer "konstiga" besökare i städerna. Är det något de hatar så är det svartfolken och alver, även om det inte är många stadsbor som sett någon alv eller något svartfolk. De har blivit ett slags sagovarelser, där ryktet förstorar upp verkliga händelser till helt otroliga historier.

Kärnfamiljen har spelat ut sin roll i de större städerna, läget kan liknas vid situationen i dagens Sverige. Med en viktig skillnad, det finns inget vårdnads bidrag. Detta har medfört en stor skara av ensamstående mammor på gränsen till svält. Kungen har dock givit order om utfodrings ställen för dessa mödrar, vilket för övrigt aldrig skulle hända om detta var på landsbygden. Stadsborna blir ungefär 70 år gamla och de flesta dör av någon sjukdom spridd i den sjukdomshärd en stad utgör.

### 5.2.1.Speldata

#### 5.2.1.1.Utgångsvärden

## 5.3.Landsbygdsbefolkning

Härstammar även dom från barbarerna och lever av jordbruk, fiske, skogsarbete och/eller jakt. De lever på landsbygden i små byar och utgör stommen i det Tharaniska riket, även om de inte har särskilt mycket att säga till om.

Tharantias landsbygdsbefolkning är i regel storvuxna och ståtliga med en medellängd på 180cm för männen och 170cm hos kvinnorna. Vikten ligger hos kvinnorna strax under 70 Kg och närmare 80 Kg för männen. De har ofta blont eller ljusbrunt hår och ljusa ögon. Kläderna är enkla, praktiska och slitstarka. Liksom stadsborna blir de aldrig riktigt solbrända. Med sin medellivslängd på 60 år blir landsbygdsbefolkningen i regel några år äldre än stadsborna.

De är extremt misstänksamma mot främlingar, till gränsen till fientliga (särskilt mot tungt beväpnade äventyrare.). Men vinner man bara deras förtroende så blir genast mycket trevliga och vänliga. Deras vidskeplighet är om möjligt större än misstänksamheten. Det hör inte till ovanligheten att någon som blivit skrämmd av något djur i skogen lyckas mobilisera hela byn i jakten på ett fruktansvärt monster. Så trots deras närhet till naturen är det landsbygdsbefolkningen som fruktar och hatar alverna mest i Tharania. Annars är de ärliga, arbetsamma och lite blyga.

Släkten är viktig för landsbygdsfolket, man har många ritualer som gäller släktförhållanden och släktfejder hör inte till ovanligheten. Tack vara de starka släktbanden tar man hand om de gamle och ensamstående på ett enastående sätt. Den starka känslan har mycket att göra med det faktum att kungen och rådet inte bryr sig särskilt mycket om landsbygdsbefolkningens situation, så länge man får in sin skatt och rikets säkerhet inte hotas.

### 5.3.1.Historia

### 5.3.2.Seder

### 5.3.3.Världsuppfattning

### 5.3.4.Speldata

#### **5.3.4.1.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
<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

### 5.3.4.2.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

1T100	Klasstillhörighet	UBN	KN	UN
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**

### 5.3.4.3.Släktdrag

#### 1T100 Släktdrag

- 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.
- 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. hjälte modig 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

<b>1T100</b>	<b>Släktdrag</b>
--------------	------------------

59-60	
-------	--

61-62	
-------	--

63-64	
-------	--

65-66	
-------	--

67-68	
-------	--

69-70	
-------	--

71-72	
-------	--

73-74	
-------	--

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	
-------	--

#### 5.3.4.4.Familj och släkt

Antal syskon modifikation: 2

#### 5.3.4.5.Huvudhand

<b>1T100</b>	<b>Huvudhand</b>
--------------	------------------

01-90	Höger
-------	-------

91-97	Vänster
-------	---------

98-99	Dubellhänt
-------	------------

00	Ambidextriös
----	--------------



#### 5.3.4.6.Uppväxtskolning och uppväxtfärdigheter

#### 5.3.4.7.Uppväxthändelser

1T100	Händelse
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.

#### 5.3.4.8.Tidigare vänner och kontakter

#### 5.3.4.9.Befolkningsgrupps specifika händelser

### 5.4.Bergsmännen

Som stadsborna och landsbygds befolkningen härstammar även bergsmännen från barbarerna, men de har levt ett ganska isolerat liv uppe i bergen. Därför har de utvecklat vissa särdrag ifrån övriga folkgrupper med barbariskt ursprung i Tharania. De lever uppe i den utlöpare av kopparbergen som går in i landet, där lever de som jägare och samlare. På senare år har de börjat utnyttjas av gruvbolagen, som gruvarbetare till minimala löner. De är den grupp som har det sämst ställt av de stora befolknings grupperna i Tharania. Vilket har lett till en utbred alkoholism och djupa depressioner.

Bergsfolket skiljer sig en del från övriga Tharanier utseendemässigt. Männen är ca 185cm långa och kvinnorna ca 175cm vilket gör dem till de längsta bland barbar ättlingarna. Det är bl.a. detta och den mörka hår och ögonfärgen som skapat legender om att de har högmäns blod i sina ådror. Håret som oftast är mörk brunt eller svart hålls långt av både män och kvinnor. Ögonen har som sagt oftast mörka färger och är lite insjunkna i det

ovala huvudet. Det hårda livet i bergen har skänkt dem en senig men ändå grov kropp, vikten hos männen ligger strax under 80Kg och kvinnornas närmare 65Kg. Bergsmännen klär sig i grova och varma pälsat från bergsgetter och tatuerar sina kroppar med sot. Som övriga Tharanier blir de inte solbrända.

Bergsfolket är kända för sin brutalitet och grymhet mot folk de inte gillar. Även om historierna är överdrivna så är de dock väldigt kalla mot personer de inte tycker bra om. Det har faktiskt hänt att hårda arbetsledare i gruvorna har blivit rejält misshandlade. Som om inte detta var nog så präglas de också av en extrem misstänksamhet och ovänlighet riktad mot främlingar av annan ras än deras egen. Detta är mycket på grund av alla gånger de blivit lurade, särskilt då av sharmitiska gruvägare. Det enda som kan öppna upp de annars tillbaka dragna och hemlighetsfulla bergsmännen, är en av de stora fester de brukar ha. Där dricks det oerhörda mängder alkohol och sjungs. Festerna varar tills ingen står på benen längre, vilket brukar inträffa någon gång runt soluppgången.

Från att varit ett stolt jägarfolk har bergsfolket mer och mer glidit över till att bli ett liveget gruvarbetarfolk. Över hälften av folket jobbar nu i gruvorna. Orsaken till detta är alla jägare som svämmar över bergen och bedriver en hänsynslös rovjakt, till skillnad från bergsmännen som respekterar ekosystemet och tar hänsyn till djurens behov. Rovjakten har lett till en dumpning av priserna på pälsar, kött och ägg, så det har blivit svårt att försörja sig på jakt. Men förutom detta så har djurstammarna även minskat i storlek. Det hårda livet i bergen och gruvorna gör att medellivslängden ligger på ca 55år.

### 5.4.1.Speldata

#### 5.4.1.1.Utgångsvärden

## 5.5.Naturens väktare

Det finns ett fåtal naturens väktare, eller skogsdemoner som de kallas av människorna, i Tharania. I sumpträsket bor ett femtiotal och i skogarna bor ett tusental, särskilt då i storskogen (tharachnarath – *tharm th*). skogsdemonerna är illa omtyckta i Tharania på grund av att de motarbetar exploateringen av skogarna. Detta har lett till att skogsbolagen har satt ett

pris på 5sm per par av demonöron man lämnar in. Allt detta har i sin tur lett till oroligheter mellan naturens väktare och Tharantias övriga invånare.

De ser humanoida ut med inslag av det som de vaktar och vårdar, med andra ord den miljö de lever i. Till exempel får en barrskogslevande väktare mossa över sin kropp. Deras kropp är spensligt och smidigt byggd, de är runt 150 centimeter långa och väger ungefär 40 kilo. De har oftast långt vildvuxet hår och kroppen täcks av en tunn finhårig päls. På baksidan finns en svans som har lika långt och vildvuxet hår som det dom har på hjässan. Svansen är i skälva verket ett rotsystem genom vilket de suger upp näring ur marken. Väktarna skadar nämligen inget i naturen, de livnär sig genom energi från solen och det de suger upp med hjälp av sitt rotsystem.

De är ganska pratglada och älskar att berätta historier och sjunga vackra sånger. Trots sin öppenhet tycks de ändå hela tiden vara på sin vakt och lämnar ogärna ryggen fri. De säger aldrig något förhastat och kan till och med stanna upp i en konversation för att tänka efter och formulera sig korrekt. Detta kan kännas frustrerande för en ovan eftersom en diskussion med en väktare tenderar att dra ut på tiden. Men detta bör respekteras eftersom de ogillar folk som rusar fram utan att betänka konsekvenserna av sitt handlande. Naturens väktare känner ett oerhört hat mot de som förstör naturen och jagar dessa ”onda” varelser. De utgår från att de är godheten materialiserad och anser att de innehar den totala sanningen.

När moderjord skapade naturens väktare satte hon endast ett begränsat antal själar till värden och gav dessa odödlighetens gåva. Även om deras kroppar åldras väldigt sakta så bryts denna ned med åren och själen åter föds (detta tar dock ett par tusen år.).

### 5.5.1.Speldata

#### 5.5.1.1.Utgångsvärden

## 5.6.Örnfolket

Uppe i de ensligaste delarna av kopparbergen lever örnfolket. De livnär sig som jägare och samlare, men har på grund av sin avskildhet på senare år fått problem att finna lämpliga boplatser. Vilket lett till att dom flyttat längre och längre upp i kopparbergen och börjat bli ganska ovanliga i Tharania. En anan orsak är jakten på deras ägg, som är gyllene till färgen och sägs kunna bota de flesta sjukdomar.

Örnfolket är långa, männen ca 200cm och kvinnorna ca 190cm. Dock är de väldigt lätta, med smala ben och grova armar och bröst. Vikten ligger runt 60Kg hos kvinnorna och 75Kg bland männen, trots den låga vikten är de för tunga för att flyga, de kan dock glidflyga kortare sträckor. De ser ut som en blandning av människa och örn, med fjädrar på armar och ryggen. Håret är vildvuxet och de mörka ögonen vilda. Ansiktet är lång smalt som en fågels. Händerna har endast tre fingrar. Deras lillfinger och ringfinger har istället utvecklats till en kraftig klo som de sprättar upp sina byten med. De går klädda i pälsar från nedlagda byten.

Det finns inte mycket att säga om örnfolkets personlighet, vilket till stor del beror på det faktum att de till en stor del handlar instinktivt. Generellt sett är de skygga, misstänksamma och tystlåtna.

De blir endast mellan 30 och 35år gamla och är könsmogna vid 10år åldern.

### 5.6.1.Speldata

#### **5.6.1.1.Utgångsvärden**

## 6.Språk

Det officiella språket i Tharania är Tharmûth, men det talas numera mest av adeln, byråkrater och kungligheter. Den stora massan talar istället Tharaniska som är ett väst thachiskt språk, härstammande från de babariska språken.

### 6.1.Tharmûth

Detta språk härstammar ursprungligen från det gamla rikets språk och har förändrats förvånansvärt lite sedan det gamla rikets undergång.

### 6.2.Tharaniska

### 6.3.Kra

Örnmännens språk, vilket så gott som endast talas av det utdöende släktet örnmän som lever i kopparbergens ödemarker. Språket saknar skriftspråk och

## 7.Politik

Landet regeras av en kung eller drottning, tronen ärvs av den äldste närmaste släktingen med rent sharmitiskt blod. Regenten har en grupp rådgivare som kallas et virath (de vise tm). Rådgivarna är utvalda av regenten, men mäktiga personer och organisationer kan ofta övertyga regenten om en kandidats lämplighet. Rådet består av tolv medlemmar och har i uppgift att ge regenten råd och förslag rörande styret av landet. Om nio medlemmar (75%) av rådet röstar mot regenten i en fråga går hans/hennes vilja ej igenom.

Landet är uppdelat i sex förläningar som styrs av en feodalherre, vilken utses av rådet. En förläning är sedan uppdelad i ännu mindre områden, t.ex. Byar. Hur denna uppdelning skall ske är upp till den styrande i förläningen. Ledaren/ledarna för ett sådant mindre område väljs av invånarna och tillvägagångssättet skiljer sig markant från område till område.

### 7.1.Rättsväsende

Tharanias rättsväsende styrs av en lagbok som härstammar från det gamla riket.

#### 7.1.1.Att ställas inför rätta

Om en person arresteras eller anklagas för att ha utfört något brott måste denna anklagelse prövas av ett råd bestående av erkänt kloka människor. Inför detta råd för sedan den anklagande eller en ställföreträdare för den anklagande fram sin anklagelse och de bevis som han/hon anser finnas. Detta följs sedan av att den anklagade, alternativt en ställföreträdare för den anklagade, för fram sin ståndpunkt. Efter att hört båda parter överlägger rådet och beslutar om den anklagade är skyldig eller inte och om de finner honom/henne skyldig hur pass hårt straffet skall bli. Lagboken reglerar på ett ungefär straffskalan, men det finns ett visst utrymme för rådet att reglera hur hårt en person skall straffas. Den anklagande kan även han/hon straffas om rådet finner anklagelsen helt orimlig och onödig.

##### 7.1.1.1.Rådet

Rådet har uppenbarligen mycket makt i det Tharaniska rättssamhället. Varje förläning har en skyldighet att ställa samman ett råd bestående av fem

personer. Detta förläningsråd har hand om alla prövningar som rör grövre brott, mindre brott tas hand om ett lokalt råd i den aktuella byn.

Hur dessa två råd tillsätts är upptill varje förläning och by att bestämma. Generellt brukar ett förläningsråd tillsättas av feodalherren, vilket innebär att de råden så gott som enbart består av Sharmiter. I byrådet brukar det istället röra sig om personer med stor respekt bland befolkningen som sitter i rådet, här ligger antalet Sharmitiska medlemmar runt 2-3 stycken.

Har då rådets sammansättning någon större betydelse kan man fråga sig? Det har det i allra största grad. Varje rådsmedlem, oavsett hur vis han/hon anses vara, har sina fördomar om andra befolkningsgrupper och sociala klasser. Då det är rådet som enhälligt beslutar om den anklagade skall frias eller fällas spelar deras uppfattning om den anklagade väldigt stor roll, även om det i lagboken står att det skall döma utifrån de bevis som framläggs utav anklagare och försvarare.

### 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.

<b><u>Brott</u></b>	<b><u>BN</u></b>	<b><u>SF</u></b>	<b><u>Straff</u></b>
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

Som redan sagts utgörs rättegången utav att den anklagande eller dennes ställföreträdare presenterar bevis och resonemang för varför den anklagade bör straffas. Detta följs sedan upp med att den anklagade eller dennes ställföreträdare presenterar bevis och resonemang för varför den anklagade bör frias. Spelet mellan dessa är av ganska stor vikt för rättegångens utgång. Rent regeltekniskt gör anklagaren och försvararen ett färdighetsslag i juridik och anklagarens resultat jämförs mot försvararens. Slutligen divideras differensen med fem och talet blir presentationsbonusen (PB), ett av värdena som sedan kommer påverka huruvida den anklagade blir friad eller fälld.

### 7.1.1.4. Bevis

Den, normalt sett, viktigaste påverkan av rättegångens utgång är de eventuella bevis som visas upp av anklagaren och försvararen. Bevis kan röra sig allt från vittnen till en tappad sko.

### 7.1.1.5. Skyldig?

En rad faktorer avgör om en person finns skyldig.



Om  $BN < BN + SF + PB + Bevis + \text{rådets inställning} + 1T5-5ob$  så är anklagad funnen skyldig

### **7.1.2.Straff**

Det finns en mängd olika straff som kan utdelas.

#### **7.1.2.1.Ersättning**

Ersättning utdöms uteslutande vid stölder och innebär helt enkelt att den dömden skall ersätta den han/hon stulit från med, till stöldgodset, likvärdiga föremål eller dess värde i pengar. Kan den dömden inte ersätta den bestulne får han/hon jobba hos den bestulne tills dess skulden kan anses avskriven.

#### **7.1.2.2.Böter**

Böter

#### **7.1.2.3.Prygel**

Prygel innebär helt enkelt att den dömden får stryk offentligt, vanligtvis på ett torg eller någon annan välbesökt plats. Syftet med straffet är tudelat, dels att förnedra den dömden till en sådan grad att han/hon inte vågar upprepa sitt brott och dels att varna resten av invånarna för att den dömden inte är att lita på. Eftersom

#### **7.1.2.4.Gatlopp**

#### **7.1.2.5.Fängelse**

De flesta fängelserna är arbetsläger (de ligger oftast i bergen), där den straffade får jobba av sin strafftid. Bevakningen vid dessa läger är medelmåttig och det är relativt enkelt att rymma från dom. Besvärliga fångar i arbetsläger, eller vid grövre brott, skickas den dömden till ett riktigt

fängelse där fångarna låses in i celler, för att sedan släppas ut när strafftiden är över. Skulle den dömda vara en notorisk återförbrytare eller var väldigt besvärlig i fängelset skickas han/hon till en råtthåla. Råtthålorna är fruktade av Tharantias befolkning och det är vanligt att skrika ”Må du hamna i råtthålorna!” till en person man är arg på. En råtthåla är alltid beläget i de nedersta delarna av ett fängelse och utgörs av en grop i golvet med ett kraftigt galler över. Där nere sitter sedan fången fastkedjad för att sakta tyna bort.

#### **7.1.2.6.Avrättning**

#### **7.1.2.7.Landsförvisning**

## 8.Arme och polis

Den Tharaniska armen är uppdelad i sju olika vapenslag. Alla elitstyrkor är väl utrustade och milisen är dåligt utrustad. Det finns en stor och skicklig officerskår som enbart består av Sharmiter.

### 8.1.Flottan

Detta är den svagaste delen av Tharanias försvar, vilket kan tyckas märkligt med tanke på vilken stor handelsnation det är. Handelsförbunden har dock sina egna militära fartyg. Flottan består av trettioalet galärer, nio stycken större segelfartyg och runt hundra mindre båtar. I flottan ingår även 2500 marinsoldater.

### 8.2.Säkerhetstjänsten

Säkerhetstjänsten är uppdelad i en inrikes och utrikes del. Den har 150 pioner och byråkrater till sitt förfogande.

### 8.3.Livgardet

Denna hundra man starka trupp består av soldater som valts ut för sin lojalitet mot kungen och duglighet i strid. Deras uppgift är att skydda kungen mot både inre och yttre fiender. En kärna på tio man utgör den innersta cirkeln och är de mest hårdförda soldaterna i riket.

### 8.4.Milisen

Varje by har en skyldighet att träna sin befolkning i strid, de mest utmärkande blir sedan med i milisen. Milisen består av 25000 man och kan snabbt ökas till 50000 i kristider, träning i större enheter sker två gånger per år.

### 8.5.Kavaleriet

Detta är Tharanias slagkraftigaste trupp och består av 1500 riddare. Ansvaret för detta truppslag ligger hos förläningsherrarna.

## 8.6. Infanteriet

Det 8000 soldater starka infanteriet utgör stommen i Tharantias arme och fungerar som gränsvakter och feodala poliser i fredstid.

## 8.7. Jägarförbanden

Dessa förband finansieras bland annat av skogsbolagen och har som främsta uppgift att jaga skogsdemonerna i rikets skogar. De består totalt av 500 soldater tränade i skogsstrid och specialiserade på strid mot skogsdemonerna.

## 9. Ekonomi

Tharania har en mycket stark och utvecklad ekonomi, trots att landet i mångt och mycket är en feodalstat. De finns många mäktiga företag i landet, då främst inom områden som malm, timmer, handel och jordbruk. Handelsbolagen är de mäktigaste i västra Tachandaria.

### 9.1. Handelsbolagen

Det finns ett antal handelsbolag i Tharania, men de sex största dominerar större delar av marknaden. De bildade för ett antal år sedan en kartell för att stärka sin ställning i västra Tachandaria, vilket det lyckats med och de utgör nu en av de största maktfaktorerna i området.

#### 9.1.1. Nordväst Thachandariska handelskompaniet

Ägare:

Huvudsäte: Palanthius, Tharania

Ekonomisk styrka: Mycket Stark

Militär styrka: Mycket Starka

Handelsvaror: Timmer, vapen och jordbruksprodukter

# 10. Teknologi och vetenskap

Teknologiskt sett är man i Tharania förhållandevis välutvecklade, stora vetenskapsmän är det dock ont om. Utvecklingen har snarare drivits av handelsbolagen som fört in teknologi från andra länder.

Landets största vetenskapsman är nog Helthûr Glûnthôr, en sharmit som revolutionerade boktryckarkonsten genom skapandet av lösa typer. En annan storhet är den sharmitiska adelsdamen Chelithês ath HûthenSchaff, som med sin Encyklopedia Tharania ingående beskrev Tharantias fauna, djurliv, befolkningsgrupper och geografi. Längre bak i tiden har vi Ecklam Graugrumsan, som var en stor filosof och bergsman, vilket inte gynnade hans ställning direkt. Ecklam dog i fängelsehållorna, dit han skickats för sina tankar om den enskilde personens frihet.

# 11. Flora och Fauna

## 12.Kultur

Tharania har alltid varit ett kulturellt torrt land. År xxx försökte dock kung blabla råda bot på detta och grundade de vises cirkel, vilken fick till uppgift att verka för ett stärkande av landets kultur.



## 13. Religion

Den officiella och störst utbredda religionen är dyrkan av de gamla gudarna. På senare år har dock ceronismen även gjort sitt intåg i Tharania, främst i och omkring Merin. På landsbygden och i bergen förekommer även en andedyrkan, på landsbygden sker detta ofta i kombination med de gamla gudarna. Att tillbedja moderjord är enligt Tharanisk lag förbjudet och straffas hårt.

### 13.1. De gamla gudarna

### 13.2. Ceronismen

### 13.3. Moderjord

### 13.4. Andedyrkan

# 14.Magi

Liksom övriga riken som har sin härkomst från det gamla riket och dess kolonier för Tharania en restriktiv politik vad det gäller magianvändning. Magi får endast nyttjas av hovets magiker och deras nyttjande hålls under sträng uppsikt.

## 14.1.Den kungliga magikerakademin

Den kungliga magikerakademin ligger i Palanthius kungliga stadsdel och utgör centrumet för alla magianvändning i Tharania. Akademin sköter kostnader betalas av kungen, i utbyte mot dess magikers tjänster. Magikerakademin har även fått i uppdrag att förvalta det kungliga biblioteket, vilket innebär att akademien får många besökare från andra akademiska fält.

Varje år tar skolan emot hundra nya elever, men magins konst är svår och när grundutbildningen är slut, efter fem år, återstår vanligtvis endast runt fyra elever. Undervisningen sker i grupper om fem personer, men lovande kadetter har även förmånen att studera privat hos någon av mästarna, detta sker dock ytterst sällan.

Av alla de som hoppar av utbildningen gör nästan hälften det långt ifrån frivilligt. Dödsolyckor är vanligt, runt en fjärdedel av alla som börjar dör, lika många skadar sitt psyke till den grad att deras anhöriga inte längre känner igen dem. Resterande avhopp beror helt enkelt på att eleverna ger upp eller blir tillsagda att de inte har någon framtid som magiker.

### 14.1.1.Att bli antagen

Varje år vid vårdagjämningen utförs intagningen till den kungliga magikerakademin. Den kraft av pånyttfödelse som ligger i våren tros göra det enklare för novisen att tämja magins krafter, vilket är orsaken till tidpunkten för antagningen. Då vårdagjämningen närmar sig strömmar tusentals unga män och kvinnor, under festliga former, till Palanthius i hopp om att antas till akademien. Då utbildningen är gratis ser många fattiga här sin enda chans till att komma upp sig i samhällets sociala hierarki.

Under antagningsproceduren får de sökande utföra en mängd tester för att bedöma deras akademiska och magiska förmågor. Testerna görs under hela dagen från det att solen går upp till den går ner, redan här görs den första utgallringen då inte alla hinner göra testerna. Därför bör man ställa sig i kö vid akademien redan dagen innan för att vara säker på en testplats. Hur svårt det är att komma in varierar dock lite från år till år, beroende på vilken konkurrens det är om platserna.

Rent regeltekniskt skall den sökande slå under summan av koncentration, uthållighet, intrapersonell intelligens och visuell/spatial intelligens med 2T10. Summan som skall understigas modifieras även av hur svårt det är att komma in det året, vilket kan innebära ett värde mellan -3 och 3 där -3 är ett ovanligt svårt år och 3 ett lätt år.

När solen gått ner ställs en lista samman över de antagna, vilken sedan utannonseras högtidligt inför de sökande på akademins torg. Det är med antingen stor besvikelse eller glädje folk sedan beger sig iväg. De flesta antagna drar runt på stadens krogar och firar. Det blir ett rejält festande då även många icke antagna försöker döva sin besvikelse och stadsvakten får en händelserik natt. Redan denna kvällen trillar de första antagna av. En orsak till detta är de bråk som uppstår mellan antagna och icke antagna. Lyckligtvis börjar inte undervisningen fören två dagar senare, detta tar dock många i akt och fortsätter sitt firande även nästa dag.

För varje dag som den sökande deltar i festligheterna får han/hon slå 1T2 slag för speciella händelser alternativt välja en bra och en dålig händelse.

<u>1T100</u>	<u>Händelse</u>
01	

#### 14.1.2.Första dagen