

ADDENDUM

MUNDANA



ANDER MINA RESOR I DET VÄSTLIGA Mûhad kom jag i kontakt med en viss Alked Ishkarun, som trots mina försök att omvända honom i rent oförstånd förnekade Daak. Ishkarun var en man som hade många intressanta saker att berätta om områdena längs den södra kontinentens kuster.

Ishkaruns färd startade i den mûhadinska huvudstaden Alkharzan och gick västerut över det blå havets södra kuster. Vid den beryktade ön Cai gjorde fartygets kapten en omväg för att undvika 'den sjukliga luften'. Huvudstaden på ön sades ha varit en viktig hamnstad innan den lades i ruiner av fruktansvärda drakar. Efter en veckas stiltje i de västra delarna av Blå havet stävade fartyget in i Söderhavet. Ishkarun berättade vidare om ett par strandhugg längs kusten för att fylla på färskvatten och frukt. Djungelkusterna längre söderut var infekterad av pirater, sjukdomsspridande insekter och farlig monster. Efter ytterligare ett par veckors kom fartyget fram till sitt mål – staden Al-Ajj.

Al-Ajj är belägen längs en klippsluttning och längst ner vid vattnet finns hamnen, där både handelsfartyg och Alforios örlogsfartyg låg för ankar. Ishkarun berättade att det i hamnen låg två handelsfartyg från Consaber och ett fartyg bemannat med de hatade tirakerna. Jag frågade Ishkarun om folken i dessa länder tillbad Daak eller om de var avgudadyrkare. Ishkarun förklarade att de hade gudar som varken han eller sjömännen på fartyget hade hört talas om. Efter ett par dagar uppehåll i Al-Ajj då fartyget lastat eftertraktade handelsvarorna, dyrbara tyger, kryddor och hantverksarbeten, fortsatte färden runt Alforios kust åt öster. Ishkarun berättade en sak som jag själv har svårt att tro att den är sann. Han berättade att de under seglingen runt den stora södra kontinenten ständigt hade solen på babords reling. Han påstod att solen stod i norr i landet Alforio, en uppgift som en läsare med minsta kritiskt sinne tar lätt på.

LÄNDER & OMRÅDEN

MUNDANA ÄR EN STOR VÄRLD som består av många vitt skilda länder och riken. De områden som presenteras i detta avsnitt är en bara del av hela Mundana. De viktigaste länderna beskrivs i avsnittet, med den mest grundläggande informationen. Dessa områden beskrivs i större detalj i tilläggsmodulen 'Mundana' och en del dessutom i speciella bakgrundsmoduler som behandlar olika specifika områden.

Alarinn

Alarinn är det enda officiella alvriket i Mundana, då inget annat alvbefolkat område vare sig är erkänt i praktiken eller har någon representation utomstades. Därmed har riket fått en särställning bland alver och betydligt mer inflytande i människokulturer, särskilt de östra områdena. Riket ligger öster om Consaber och var en gång i tiden en del av Consaber, men blev självständigt i den alarinniska frigörelsen, en händelse som ofta refereras till som historiens största duell.

Statsskick: Klanväsende, med beslutsfattande råd.

Statsöverhuvud: Medlemmarna i Husens råd tillsammans.

Invånarantal: ca 300.000 invånare.

Befolkning: Léaram 90%, Tokon 5%, Tiraker 3%, Pyar 2%.

Språk: Felya alarina. Skriftspråket är felya nai.

Huvudstad: Kinyen Sina, ca 2.500 invånare.

Religion: –

Myntfot: Järnstänger (järnstängen är värd en halv denar).

Asharien

Asharien är ett rike som är till ytan det största av de fyra stora rikena i Asharina. Asharien styrs av en överjarl, för närvarande Anstir Tyldon, som har sitt säte i rikets huvudstad Camard. Asharien kännetecknas för sitt statsskick bestående av fler mindre stadsstater förenade i en jarlaunion. Stadstaterna styrs av frijarlar och under dem stormän. Städerna i Asharien är oftast befästa och stora delar av befolkningen förväntas kunna försvara staden mot eventuella anfäll. Städerna konkurrerar sinsemellan, men främst på politisk väg genom landsrådet som består av alla frijarlar och överjarlen samt medlemmar från den samoriska läran. Landsrådet har kontroll över den nationella hären och den nationella flottan. Landsrådet beslutar också över beskattning och lagstiftning. Kommunikationerna i Asharien är förhållandevis goda med enklare vägar mellan alla städer och viktigare platser.

Statsskick: Jarlaunion med fria stadsstater.

Statsöverhuvud: Överjarl Anstir Tyldon.

Invånarantal: Drygt 190.000 invånare (icke inräknat Sunari).

Befolkning: Asharier 66%, Alver 11%, Dvärgar 9%, Tiraker 6%, Jargier 3%, Sabrier 2%, Misslor 2%, övriga 1%.

Språk: I huvudsak ashariska.

Huvudstad: Camard, ca 20.000 invånare.

Religion: Den samoriska läran (96%).

Myntfot: 1 guldmark = 160 silverdaler, 1 gulden = 6 silverdaler, 1 silverdaler = 10 koppar (silverdalern har samma värde som denaren).

Caserion

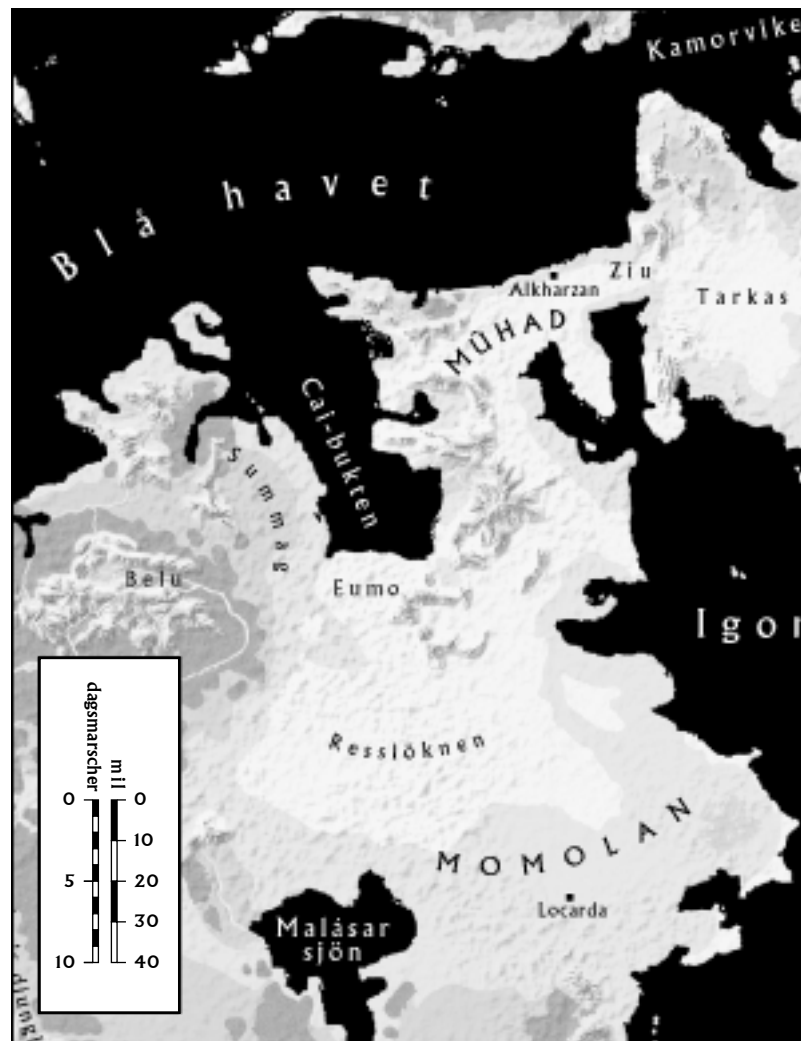
Caserion ligger öster om Asharina och väster om Thalamur. Det är en av cirefaliernas större kolonier och den samarbetar intimt med modernationen Melorion. Cirefalierna arbetar på

sedvanligt vis och har sålunda byggt upp sina städer och sin landsbygd snabbt och på ett effektivt sätt. Den cirefaliska 'jagskall-bli-bäst'-mentaliteten är stark även här, vilket gör att nationen spirar av välstånd och av en riklig handel. Klimatet i Caserion är ganska stadigt, varmt och soligt. Terrängen är förhållandevis platt och bördigt – främst genom cirefaliernas långt gångna tekniker för konstbevattnings. Cirefalierna är kanske mest kända som dels Mundanas bästa läkare men också som mycket skickliga utnyttjare av vattenvägar och ingenjörskonst när det gäller broar, kanaler och akvedukter. Karaktäristiskt för Caserion är den hårda disciplinen, de välbefästa städerna med sina flytande städer, kanalerna och effektiviteten. Utbildningsnivån generellt sett ligger högt i Caserion, som i de flesta av cirefaliernas kolonier. Just inom området medicin och krigsföring har man till och med kommit längre än modernationen Melorion.

Statsskick: Plutokrati med köpmän som råder ärkefursten.

Statsöverhuvud: Ärkefurst Mhoraz Hzarn.

Invånarantal: ca 160.000 invånare.



Befolkning: Cirefalier 90%, Dvärgar 6%, Alver 2%, övriga 2%.

Språk: Faliska, Ashariska.

Huvudstad: Marek Pomian, ca 25.000 invånare.

Religion: Cirza (97%).

Myntfot: 1 dukat = 20 floriner, 1 florin = 6 dinarer (dinaren har samma värde som den jargiska denaren).

Consaber

Då det jargiska kejsardömet sedan något sekel tillbaka inlett en fas av stagnation, har man på många håll börjat vänta på en ny dominerande maktfaktor. Fram tills nyligen har cirefalierna fyllt denna roll, men nu har en ny makt börjat stiga – konungariket Consaber. Consaber är en feodal monarki med viss demokrati som på senare tid har rest sig och blivit en internationell handelskonkurrent till Melorion och Caserion. Huvudorsaken till denna snabba framväxt är dess internationella handel, som har gjort möjlig och billig tack vare en del vetenskapliga upptäckter och uppfinningar. Det är bara en tidsfråga innan Consaber kommer i kapp Melorion. På samma sätt som den sabriska rikedomstjärnan snabbt stiger så stiger också den sabriska kulturen och allt som hör därtill snabbt uppåt. I Jargien förkastas den sabriska kulturen av daakprästerna, men det hindrar fortfarande inte att aftnar med sabriska kulturinslag sprider sig över Mundana.

Statsskick: Feodal monarki med viss demokrati.

Statsöverhuvud: Konung Constantin XIV av huset Negaidh.

Invånarantal: ca 2.000.000 invånare.

Befolkning: Perenner 45%, Conrier 31%, Tokon 12%, Dvärgar 3%, Misslor 2%, Alver 2%, övriga 5%.

Språk: Sabriska.

Huvudstad: Calnia, ca 55.000 invånare.

Religion: Lokal Daak-kyrka (95%).

Myntfot: 1 remerier = 21 nakon, 1 nakon = 3 cador, 1 cador = 4 silver, 1 silver = 4 kvartingar (ett silver har samma värde som den jargiska denaren).

Damarien

Damarien ligger i den sydvästra delen av Asharina och har åt alla håll naturliga gränser. I väster finns en lång kust mot Igonhavet och i söder skiljs den damariska ön Thummon från Takalorr av Thummonsundet. Floden Krylon utgör i sydöst gränsen mot Västmark. I norr och öster avgränsas landet av Khazimbergen. På grund av dessa naturliga gränser har Damarien alltid varit tämligen isolerat från omvärlden, vilket har lett till att kulturen har blivit ganska säregen samt att handel och ekonomi alltid har varit utvecklade. De flesta utlänningar känner till ganska lite om Damarien och är inte heller särskilt intresserade av vad som händer där. Damarien är skådeplatsen för ett hårt styre med en despotisk härskare som sakta men säkert håller på att bygga upp landets krigsmakt.

Statsskick: Monarkisk diktatur.

Statsöverhuvud: Storfurste Thamas Vitfjäder, Enväldshärskare över Damarien.

Invånarantal: ca 96.000 invånare.



Befolkning: Damarer 83%, Jargier 12%, Dvärgar 3%, Alver 1%, övriga 1%.

Språk: Jargiska.

Huvudstad: Targus, ca 8.000 invånare.

Religion: Ortodox dyrkan av Daak (95%).

Myntfot: 1 guldmärke = 160 silverdaler, 1 gulden = 6 silverdaler, 1 silverdaler = 10 koppar (silverdalern har samma värde som den jargiska denaren).

Drunok

Konungariket Drunok ligger nordöst om det jargiska kejsardömet och norr om den ashariska halvön. Speciellt utmärkande för landet är grännsforten som vaktar kungadömet från alla håll. Landet regeras från huvudstaden Arlon, av kung Gahallan III som har stor makt, men som är känd för sin rättvisa. I landet ligger också ruinastaden Ramdor. Staden sägs ha stått övergiven i många mansåldrar sedan den härjades av pesten. Ramdor är fortfarande fruktad av lokalbefolkningen, men samtidigt pratar de om alla de skatter och värdeföremål sägs finnas kvar bland ruinerna.

Statsskick: Monarki.

Statsöverhuvud: Kung Akala Gahallan III.

Invånarantal: ca 40.000 invånare.

Befolkning: Vanarer 58%, Jargier 23%, Tauper 12%, Pyralver 6%, övriga 1%.

Språk: Jargiska.

Huvudstad: Arlon, ca 5.000 invånare

Religion: Daak (70%)

Myntfot: 1 solida = 20 denarer, 1 denar = 10 cupra.

Jargiska kejsardömet

I Mundanas centrum tronar det mäktiga och sköna kejsardömet Jargien, åtminstone enligt de kejsarliga censorerna i huvudstaden Daval. Riket är ett av de mest folktätaste i Mundana och högt civiliserat. Det finns inte speciellt mycket vildmark inom kejsardömet gränser och monster utgör sålunda inga stora problem. Det finns bebyggelse nästan över allt, från små ensliga torp ute i skogarna och stora gods på landsbygden till myllrande städer där köpmän från alla världens hörn passerar. I kejsardömet finns flera monumentala städer såsom kejsardömet huvudstad Daval och det religiösa huvudsätet Tibara som är centrum för dyrkan av Daak-kulten. Kejsardömet styrs enväldigt av kejsare Jargus.

Statsskick: Kejsardöme (diktatur).

Statsöverhuvud: Kejsar Jargus.

Invånarantal: ca 6.000.000 invånare.

Befolkning: Jargier 96%, Dvärgar 2%, övriga 2%.

Språk: Jargiska.

Huvudstad: Daval, ca 425.000 invånare.

Religion: Dyrkan av Daak (99%).

Myntfot: 1 guldlibra = 12 solidor, 1 solida = 20 denarer, 1 denar = 10 cupra.

Melorion

Den stora handelsnation och arkipelag som ligger nordväst om tirakernas Takalorr, söder om Jargien och väster om Damarien heter Melorion. Öruppen är hemvist åt cirefalierna – ett gammalt människofolkslag som lever efter sina urgamla traditioner. Öarna

är mycket bearbetade och exploaterade och varenda fot tas om hand för antingen jordbruk, boskapsskötsel, timmerhantering eller gruvsdrift. Alla städer är befästa, speciellt för anfall från havet – alla städer ligger vid vatten och har stora hamnar. På ön Vambolien där huvudstaden Ciremelo finns belägen är till exempel hela ön omringad av en mur av dvärgasten, uppförd av Ghor-dvärgar för dyra pengar. Öarna är kraftigt befästa och har ytterst få gånger lyckats intas. Melorion styrs och blomstrar av handel. Handel är en ledstjärna för alla cirefalier, oavsett om de är bönder, krigare eller köpmän. Alla affärer är bra affärer och man skall alltid försöka tjäna pengar på allt – må det vara varor, transporter, beskydd eller tjänster. Cirefalierna är traditionsbunda och varje familj arbetar vanligtvis strikt med en uppgift – odla jorden, bygga skepp, vara soldat eller vara handelsman. Därför finns det en väldigt kompetens inom alla delar av samhället – mycket kunniga båtbyggare, mycket skickliga krigare eller väldigt framgångsrika handelsmän. Det är ganska sällsynt att en hel familj byter den inånga banan som familjen har haft genom flera generationer.

Statsskick: Plutokrati med en av handelsfurstarna vald ärkefurst.

Statsöverhuvud: Ärkefurst Tzar Balozin.

Invånarantal: ca 280.000 invånare.

Befolkning: Cirefalier 93%, Dvärgar 3%, Alver 2%, övriga 2%.

Språk: Faliska, Jargiska.

Huvudstad: Ciremelo, ca 40.000 invånare.

Religion: Cirza (98%).

Myntfot: 1 dukat = 20 floriner, 1 florin = 6 dinarer.

Momolan

Söder om Múhad ligger ökenlandet Momolan, med Igonhavet i öster. Momolan består mest av ändlös öken och torra områden. Vissa delar av landet består av klippiga berg. Den största delen av befolkningen är bosatt i Momolans huvudstad, Locarda. Landet har inte mycket att erbjuda, men tack vare skickliga handelsmän och de viktiga handelsvägar som passerar landet så har Momolan skapat en rikedom som få andra länder kunnat drömma om. Momolan styrs av en 'ekhbet', ett ord som närmast översätts med drottning. För tillfället styr ekhbet Sona'a med järnhand. Hon har satt igång viktiga reformer för att underlätta för manliga handelsmän att passera genom riket – för att på så vis öka vinsterna från handeln ännu mer.

Statsskick: Matriarkalisk diktatur, men stor ekonomisk frihet.

Statsöverhuvud: Ekbet (drottning) Sona'a.

Invånarantal: ca 100.000 invånare.

Befolkning: Zhaner 70%, Darkener 21%, Tiraker 9%.

Språk: Momolanska och diverse zhaniska stamspråk.

Huvudstad: Locarda, ca 30.000 invånare.

Religion: Bland annat dyrkan av ökendemoner.

Myntfot: 1 gulddirham = 33 silverdirham, 1 silverdirham = 33 koppardirham (en silverdirham motsvarar två jargiska denarer).

Múhad

Väster om Tarkas ligger gudalandet Múhad. Det är ett mytomspunnet land med många krigiska härskare som alla slåss för att besitta den gyllene tronen och bli härskare och få titeln Mhîm. Det är ett varmt land med många torra slätter i norr och öken i söder. I Múhads ökenområden ligger oaser där städer vuxit upp, men de största städerna finns längs kusten och i grönområdena.

Det är ett rikt land vars städer har gator av sten, vars kyrktak är beklädda med koppar eller guld, vars mäktigaste medborgare lever i överflöd och lyx. Det är ett land där en stor del av befolkningen är slavar eller så pass fattiga att de nästan önskade att de vore slavar. Den östra delen av Mûhad heter Ziu och är ett slags självstyrande område varifrån det mesta av den oheliga handeln styrs. I de västra delarna ligger den heliga staden Tabbah.

Statsskick: Ärftlig monarki, med lokal autonomi.

Statsöverhuvud: Gudahärskaren

Invånarantal: ca 1.200.000 invånare.

Befolkning: Zhaner 86%, Darkener 9%, Dvärgar 3%, övriga 2%

Språk: Mûhadinska.

Huvudstad: Alkharzan, ca 120.000 invånare.

Religion: Gudahärskarens lag (95%)

Myntfot: 1 gulddirham = 33 silverdirham, 1 silverdirham = 33 koppardirham.

Soldarn

Konungariket Soldarn är beläget i den sydöstra delen av Asharina. Det är ett förhållandevis välmående rike där klimatet är gynnsamt och skördarna rikliga. Soldarns läge gör att sjöfart är mycket viktigt för nationens fortlevnad, vilket har gjort att dess flotta är tämligen stark. Den nuvarande rikskonungen Sachsar den Vidsynte har stora problem med adeln i landet och riket håller sakta på att splittras i två läger och ett inbördeskrig är med stor sannolikhet inte alltför avlägset. Sachsar den Vidsyntes vilja är stark när det gäller att ena det egna landet och söker nu aktivt efter en yttre fiende.

Statsskick: Feodal ärftlig monarki.

Statsöverhuvud: Sachsar den Vidsynte av Remulans ätt.

Invånarantal: ca 90.000 invånare.

Befolkning: Soldier 64%, Cirefalier 10%, Dvärgar 9%, Alver 7%, Tiraker 6%, Misslor 3%, övriga 1%.

Språk: Ashariska med soldisk dialekt.

Huvudstad: Talon, ca 4.000 invånare.

Religion: Den Samoriska Läran (85%).

Myntfot: 1 guldmärk = 160 silverdaler, 1 gulden = 6 silverdaler, 1 silverdaler = 10 koppar (silverdalem har samma värde som denaren).

Takalorr

Den stora ön sydväst om Västmark heter Takalorr och är känd för en sak – tirakerna. Ögruppen i sig består mest av en välvuxen, varm och fuktig djungel eller sumpiga sankmarker. Bergskedjan Krotz reser sig högt över djungelns tak och är hemvist för många mindre tirakbyar och gruvsamhällen. I djungeln bor det inte speciellt många civiliserade varelser – bortsett från rykten om utstötta tiraker och även om en och annan alvstam. Det finns bara ett fåtal riktiga städer på Takalorr och huvudstaden Tiban är den största och kanske mest välkända. Runt själva Tiban är djungeln röjd och stora jordbruksområden breder ut sig. Det finns ett flertal mindre byar över hela ön där det bor olika stammar av Bazirk-tiraker som alla lever mer eller mindre autonomt.

Statsskick: Stamsamhälle.

Statsöverhuvud: -

Invånarantal: ca 350.000 invånare.

Befolkning: Tiraker 86%, Troll 9%, Asharier 2%, Jargier 1%,

Alver 1%, övriga 1%.

Språk: Sakhra.

Huvudstad: Tiban, ca 6.000 invånare.

Religion: Mahktah (95%) och schamanism.

Myntfot: 1 kulg = 20 drock, 1 drock = 6 trugg (trugg-myntet har samma värde som den jargiska denaren).

Thalamur

Thalamur är det rike som upptar hela delen av Ikamriska halvön precis öster om Rhung-sjön. Det är en magikrati som styrdes av ett råd av nio kraftfulla magiker. Numera återstår endast sju magiker i rådet då två har gått ut ur rådet med sina respektive provinser. Thalamur är, tillsammans med Consaber, den enda resten av det gamla kejsardömet Colonan och ända sedan kejsardömet fall har de båda länderna varit svurna fiender. Thalamurs historia har dominerats av konflikten med det östliga Consaber, vilka oftast uppfattas som utbrytare, rebeller och i största allmänhet representanter för det kaos som uppstår i laglöshet. Omkring fyra miljoner människor bor i Thalamur. De flesta lever av jordbruk, fiske och boskapsbruk, men en stor del lever av hantverk och handel. Man har inte särskilt stor export – den som finns går till Caserion och till Asharien och Soldarn, då dessa är svåra att stoppa med den sabriska flottan utan att denna tvingas att gå in på farliga vatten.

Statsskick: Kejsardöme, med provisoriskt rådsstyre av nio magikrater i väntan på en ny dynasti.

Statsöverhuvud: de nio Magikraterna.

Invånarantal: ca 4.000.000 invånare.

Befolkning: Neromenzer 95%, övriga 5%.

Språk: Thalaska. Eget skriftspråk.

Huvudstad: An-Thalamur, ca 90.000 invånare.

Religion: Förbjuden.

Myntfot: 1 khali = 20 sekha.

Västmark

Västmark är det fjärde stora riket i Asharina. Största delen av området karaktäriseras av träsk, sankmark, myrar, vatten, undervegetation och djungel. Klimatet är mycket varmt och fuktigt. Detta medför naturligtvis att transporter och kommunikationer är långsamma i landet. Folket lever isolerat i Västmark och nyheter färdas mycket långsamt inåt landet. Däremot så har man rikliga mängder av naturtillgångar, främst i bergen. Man använder vattnet för transporter och små flodbåtar äger nästa alla – annars kommer man ingenstans! Västmark är inget speciellt farligt ställe att visats på, men den generella bildningsnivån är tämligen låg och invånarna är lika grova i käftan som de är grova på att hugga i och arbeta hårt!

Statsskick: Rådsrepublik med självstyrande kantoner.

Statsöverhuvud: President Kamand av Xerims ätt.

Invånarantal: ca 38.000 invånare.

Befolkning: Västingar 68%, Tiraker (främst Marnakh) 24%, Alver 3%, Dvärgar 3%, övriga 2%.

Språk: Ashariska med västisk dialekt

Huvudstad: Rampor, ca 7.000 invånare.

Religion: Den samoriska läran (70%)

Myntfot: Thaler (thalern har samma värde som denaren).

MÄNNISKORASER

DET FINNS ETT ANTAL OLIKA SÄRPRÄGLADE MÄNNISKORASER i Mundana. Dessa raser har sedan genom historien stagnerat, spritt sig och expanderat eller i västa fall dukat under till förmån för andra raser. De raser som dominerar Mundans värld år 2967 e.D. beskrivs kortfattat här – med information såsom utseende, generella drag och egenheter. Mer utförlig information om de olika raserna står att finna i andra bakgrundsmoduler till Eon.

Cirefalier

Den cirefaliska rasen är en av de äldre på Mundana. De har vanligtvis en långt gången kultur och deras kunskaper är många och rika. Det är ganska ovanligt att cirefalier gifter sig med människor från andra raser och den cirefaliska rasen är därför ofta ganska särpräglad. En cirefalier är lätt ljusbrun i hyn, har ofta mörkt hår och mörkt blå eller bruna ögon. De har vanligtvis ganska markerade drag, såsom tydliga hakor, näsor och pannor. De är dessutom ganska långa, en typisk cirefalisk man är omkring 185 cm och väger ca 70 kg.

Darkener

Den väldiga södra kontinenten bebos främst av olika undergrupper till den darkenska rasen. Darkener lever i de fuktiga djunglerna och på de vida stäpperna i olika klaner, stammar och familjer. En darken är en fysiskt stark individ, med mörkt skinn som varierar från brunt till blåvart beroende på boplatz och familj. Håret är mörkt och ögonen är vanligtvis bruna eller ibland svarta. Ett annat drag är rasens läppar, vilka vanligtvis är fylliga. En typisk darkensk man är ca 180 cm lång och väger ca 85 kg.

Rauner

Rauner heter en stor ras som i majoritet bebor de norra delarna av Mundana. De är ett ganska civiliserat barbarfolk som lever på de karga stäpperna. Rauner vara kända som skickliga stigginnare, vildmarksmän och ryttare. Rasen har oftast mörkt hår, brunt eller svart och mörka ögon med veck. Männerna har ofta riklig kroppsbe håring. Ett drag är ofta de markerade höga kindkotorna. De är stora med en kraftig kroppsbyggnad som betår av en tung benstomme och stor muskelmassa. En typisk raunisk man är omkring 180 cm lång och väger ca 90 kg.

Tauper

Tauperna är kanske de mest udda bland de större raserna. De påträffas vanligtvis i de norra delarna av Mundana, men det är vanligt att små enklaver av tauper återfinns i många städer långt från deras hemland. Tauper är mycket sällan uppblandade med andra människoraser. De är ofta respekterade och nästan fruktade då de besitter stor vishet och kunskap om många olika saker. Det ryktas dessutom om att tauperna lever längst bland de mänskliga raserna. En taup är vanligtvis lång och har en ganska ranglig kroppsbyggnad. De har helt vit hud och de blir aldrig solbrända. Deras ögon saknar iris – det enda som syns är två svarta pupillrar i de helt mjölkvita ögonen. Håret är vanligtvis antingen grått, vitt eller i mer sällsynta fall, kolsvart. De har en ganska sparsam kroppsbe håring och bland männen är skägg ett tecken på styrka. Dragen i ansiktet är vanligtvis mycket fina. En typisk taupisk man är ungefär 195 cm lång och väger ca 70 kg.

Vanarer

De flesta människor i området från Jargiska Kejsardömet i väster till Consaber i öster tillhör den vanariska rasen. Vanarerna är spridda över stora delar av Mundana och ofta uppblandade med andra människoraser. Vanarer är ljusa i hyn och kan ha en varierad uppsättning hår- och ögonfärger, även om svart hår är ganska ovanligt. Deras kroppsbyggnad är normalt ganska kraftig, men inte exceptionell på något sätt. Andra vanliga drag är tunna läppar och normal kroppsbe håring. En typisk vanarisk man är omkring 175 cm lång och väger ca 65 kg.

Veddo

På isvidderna absolut längst i norr finns veddo-folket, en seg och envis ras som kämpar mot naturen och det kalla klimatet. En veddo är ganska kort, kompakt och är mycket seg och tålig mot det ogynnsamt klimat och även mot sjukdomar och gifter. De är



Cirefalier



Darken



Vanar



Taup



Raun

Ljusa i hyn och har vanligtvis ljus hår, blont eller rött. Ögonen är också de ljusa och vanliga färger är grönt och blått. Ögonen skyddas dessutom av ett hudveck. Dessutom verkar de se mycket bra, speciellt i mörker. De är ganska rikligt kroppsbehårade. En typisk veddisk man är ungefär 165 cm lång och väger ca 75 kg.

Tosher

Tosherna är den andra stora rasen på den stora södra kontinenten. Det är en primitiv ras som lever i symbios med naturen. Mycket lite är känt om dem i 'den civiliserade världen', mer än det som har uppsnappats av handelsmän som har mött dem. Tosherna är småväxta, smidiga och snabba. De har en bra uppmärksamhetsförmåga. Det kanske mest framträdande dragen är dels att rasen verkar sakna kroppsbehåring överhuvudtaget och att de har markerade hörntänder, nästan som huggtänder i överkäken. De är mörkt bruna eller svarta i hyn och brukar vara nakna. De har nästan helt svarta ögon. En typisk toshisk man är ca 145 cm lång och väger ca 45 kg.

Zhaner

Zhanerna är en ras som lever i Múhad, Tarkas och en bit in på den södra kontinenten. Zhanerna har en sedan långt tid tillbaka

bevarad kultur och ses ofta som skickliga ökenkrigare och kunniga handelsmän. De flesta lever som nomader, men de mer välbärgade lever i städerna med sina stora basarer och handelsmarknader. En zhan har olivfärgat skinn, ungefär lika mörkt som en kraftig solbränd person. Håret är vanligtvis mörkt men ögonen är ofta ljusa (majoriteten har blå färg), vilket står som kontrast till deras i övrigt mörka drag. De besitter en seghet och en tålighet mot det varma klimat där de bor som är remarkabel. En typisk zhanisk man är ca 175 cm lång och väger ca 65 kg.



Tosh



Zhan

MINDRE UTBREDDA MÄNNISKORASER

DESSUTOM FINNS DET ETT ANTAL MINDRE UTBREDDA människoraser i Mundana, nedan beskrivs de som figurerar i området kring Jargien, Asharina och Consaber. Dessa raser kan i sig vara mycket viktiga för sitt närområde men har vanligtvis inga större ambitioner att flytta utanför sitt nuvarande område. Detta är bara ett litet axplock utav alla de mindre människoraserna som finns i Mundana.

Kraggbarbarer & Eyrentigrinnor

I Kraggbergen, Khazimbergen och i Grolimbergen lever ett släkte av storväxta och fysiskt imponerande människor. De lever mest för sig själva, även om de har handelskontakter med både människor och dvärgar. Dessutom verkar de ha en väldig respekt för misslorna. Både männen och kvinnorna är storväxta, med stor muskelmassa och kraftig kroppsbyggnad. De är ljusa i hyn och har alla typer av färger på både hår och ögon. En typisk kraggbarbar är ungefär 210 cm lång och väger ca 130 kg. En typisk tigrinna är ca 180 cm lång och väger ca 75 kg.

Adasier

Adasierna lever i södra Jargien, i det beryktade Maazenträsket. De lever av fiske och av handel med värdefulla växter och örter från träsket. De har en lätt grönaktig hy och rudimentär simhud mellan fingrarna och tårna. De verkar bara ha hår på huvudet och det är nästan alltid svart, långt och rakt. Ögonfärgerna är vanligtvis mörka. En typisk adasisk man är ca 165 cm lång och väger ca 60 kg.

Kamorianer

Kamorianerna lever i det skogsbeväxta Kamor, norr om det jargiska kejsardömet. Den

kamorianiska rasen är resliga, smidiga och håriga. De har nästan djuriska sinnen och förmågor. Deras hy varierar från ljus till mörk och deras hår från rött, blont, brunt till svart. Samtidigt som kamorianerna nästan ser ut som den vanariska rasen så finns det många utmärkande drag som gör troligt att de i själva verket i princip utgör en egen art. Ett utmärkande drag är deras korta medellivslängd, bara omkring 50 år. En typisk kamorianisk man är ca 180 cm lång och väger ca 85 kg.



Eyren



Kragg

ALVER

ALVER ÄR EN RAS SOM BESTÅR AV MÄNNISKOLIKNANDE VARELSER. Skillnaderna utseendemässigt är inte så stora om man bortser från att alla alver har spetsiga öron. Men skillnaderna är djupare än bara utseendet. Alver lever länge på grund av en förbannelse, enligt de gamla skrifterna. Många alver är därför bittra och tillbakadragna, speciellt de äldre individerna. Andra generella egenskaper som alver innehar är att de har mycket bra syn i mörker och att de är omgivna av en mycket stark känsla av 'närvaro', som främst åstadkoms med blicken.

Pyar

Pyar är de alver som har mest kontakt med andra raser. Man hittar Pyar-alver över hela världen. De bor ofta i egna byar mitt i människornas värld och erkänner människornas lagar. Vissa Pyar-alver bor inne i de stora städerna och har hantverksbodar eller skolor där. Pyar-alverna reser och handlar mycket. Pyar är ungefär 170 cm långa. De har den största variationen av hår- och ögonfärg och passar ganska bra in i det mänskliga samhället i övrigt.

Kiriya

Kiriya är godmodiga, öppna och har en trevlig personlighet. Detta har gett dem status som diplomater eller medlare i konflikter mellan alver och andra raser. Deras musik är också det som man oftast förknippar med alvmusik. Kiriya är ca 175 cm långa och ljushåriga, männen är något längre och kvinnorna något kortare jämfört med en vanlig människa. Klädseln är oftast luftig och ljus, och de misstas ofta för skogsandar när de dansar i kvällsskymningen.

Thism

Thism är den största av de sex stammarna. De är ganska väl spridda över världen, men håller sig för sig själva i större skogar och bygger hus i toppen av bok- och ekträden. De är mycket avogt inställda till dvärgar och det är ofta Thism som drar igång de stora krigen mot dvärgarna. Thism är ca 190 cm, ganska smalt byggda och väger ungefär 70 kg. De är oftast blonda eller brunhåriga, och ögonen är oftast klarblå.

Sanari

Sanari representerar det intellektuella synsättet. Deras djupa hängivelse åt vetenskap, matematik och magi har gjort dem till den mest kraftfulla stammen. De är inte speciellt många men de är mäktiga och det finns få trollkarlar som kommer upp i Sanaris magiska kunskap. Sanari är utåt mest kända för sin otroliga arkitektur och för lyfalisvärden av alvglas som de tillverkar. De föredrar att dra sig samman i små 'städer' byggda i sten som verkar skimra om natten. Sanari är 175 cm långa och alltid svarthåriga. Kvinnorna är längre än männen. De har rikt utsmyckade kläder som mest skulle hindra deras rörelser i strid – en situation de aldrig hamnar i då de använder magi eller allierade Thism istället.

Léaram

Léaram lever huvudsakligen i Alarinn, ett hed- och kustlandskap öster om Consaber, av fiske, färskötsel och jordbruk. De föredrar att använda svärd framför båge. De är också de alver som har den strängaste hederskodexen. Léaram sätter mycket

stort värde på skicklighet och anser ofta att rustning och sköld är för okunniga barbarer eller veka stadsbor. De bäst smidda alv vapnen kommer från Léaram och carwelansvärdet är det absolut vanligaste vapnet näst efter en större dolk. Manliga Léaram har ofta skäggväxt och viss kroppsbehåring och har en längd på ca 180 cm, medan kvinnor har en längd på ca 150 cm. Léaram har brunt till svart hår. Ett fåtal har rött hår – ett skönhetsdrag enligt Léaram.

Henéa

Henéa-stammen är den farligaste stammen, inte bara för att de är dugliga krigare, utan för att de är mästare på att gömma sig. De är normalt mycket skygga och drar sig hellre tillbaka än anfäller. När de anfäller sker det så gott som alltid ur bakhåll eller med fällor. Henéa är på tillbakagång. De finns i ett fåtal stora och mörka skogar på Mundana och pressas allt mer tillbaka av människornas civilisation. Henéa-alver är ca 140 cm långa och brun- eller svarthåriga. De föredrar skogsgröna eller bruna kläder, eller oftare inga kläder alls. Istället har de en kroppsmålning; ofta i brunt, svart och grönt för vuxna, och klara blå, gula och röda färger för barn och havande kvinnor.



DVÄRGAR

DVÄRGAR ÄR EN RAS HUMANOIDER som generellt är korta, breda och starka. De lever oftast under jord i stora gruvkomplex där de bryter malmen och skapar metallföremål. Alla dvärgar dyrkar dvärgaguden Vontar. Dvärgar är på många håll kända för att vara buttra, arroganta och stolta, vilket stämmer ganska bra in på de flesta dvärgar. En dvärg är ca 120 cm lång och väger 40–50 kg. Dvärgar är tämligen krigiska av sig. Så gott som alla dvärgar bär vapen och de brukar dessutom ha tunga rustningar.

Klan Ghor

Klan Ghor är den till antalet största dvärgklanen. Ghors enorma boningar under bergen är resultatet av årtusendens gruvdrift. Hela samhällen är inredda i gamla orter som vidgats och säkrats till veritabla städer under jord. Klan Ghors största tillgång är deras suveräna stenarbeten – har man en gång tagit sig innanför Ghors portar kommer all mänsklig arkitektur verka vara amatörrarbete. Ghordvärgarna är också mycket kompetenta ölbryggare och är därför kända för sitt mycket starka öl kvasr som är mycket eftertraktat. Ghor är ganska neutrala och 'nyttigt' dvärgiskt misstänksamma. Ghor säljer främst kvasr, stenbyggnadstjänster, glas och metaller, bearbetade som oberabeta.

Klan Roghan

Roghan-klanen är till antalet den näst minsta. Roghan-dvärgar har vanligtvis inga större fästen, även om det förekommer här och var i Mundana. De har vanligtvis istället ett flertal mindre gruvkomplex som fungerar som smedjor och hem för ett par hus. Det finns vanligtvis ett stort antal sådana här 'småfästen' inom ett begränsat område. Roghan är mästare på smideskonsten – inga legerade metaller i världen kan mäta sig med det som kommer ur Roghans smedjor. Roghan är mer hetsiga till humöret än till exempel Ghor. Roghandvärgar är också kända för att vara förhållandevis skrytsamma och arroganta, då de oftast anser sig själva vara överlägsna alla andra raser, inklusive andra dvärgar.



Klan Zolod

Dvärgarna i Zolodklanen är de som har mest kontakter med människor. Zolod bor i berg eller i byar som ofta ligger ganska nära människornas bosättningar. Klan Zolod är de mest resande dvärgarna och är handelsmän mellan de övriga klanerna och människor. Medan Ghor och Roghan enbart finns på ett fåtal ställen på Mundana finns Zolod utspridda och i princip överallt – deras boningar består oftast i ett fåtal hus, kanske två till fem stycken och de lever främst på just sin handel med andra raser och klaner. Zolods små gruvsamhällen finns nästan i alla världens berg, medan förädlingen av malmen till metall oftast sker hos Roghan eller Ghor. Klan Zolods dvärgar är ganska rationella jämfört med de övriga klanerna och är också de som håller minst på stoltheten.

Klan Drezin

De bor långt borta, i enorma grottsalar under Drezinmassivet, i området som kallas Drezins domäner. Drezin är den klan som är minst utspridd – de finns bara på ett fåtal platser i Mundana. De är också den minsta klanen numerärt. Drezin är de bland dvärgarna som har nått längst vad gäller magikunskaper. De samarbetar ibland till och med tillsammans med både frakktiraker och andra mörkrets förkämpar, vilket gör att de övriga klanerna inte sällan föraktar Drezindvärgar.



TIRAKER

TIRAKER ÄR ETT SAMLINGSNAMN på en fysiskt sätt mycket kraftfull ras av humanoider. De ser också bra i mörker. De flesta andra raser föraktar eller avskyr tirakerna, som ses som barbarer, plundrare och avskum. Det finns tre olika ätter av tiraker: Ätten Frakk är de mest primitiva och fruktade. Ätten Bazirk finns mest på ön Takalorr där de livnär sig som handelsmän, fiskare och pirater. Slutligen finns ätten Marnakh, som återfinns på många platser i Mundana – ofta som en accepterad del av människosamhällena.

Gürder

Gürderna är en småväxt tirakras som är ganska mångtaliga. En typisk gürd är mellan 110–130 cm lång och väger 30–50 kg. Deras hud är svart och ganska hårig. Gürderna brukar oftast gå omkring i trasiga tygresten som är hafsigt ihopsydda av tirak-kvinnorna. De är nattvarelser som de övriga i rasen. De är ganska ointelligenta men lyder order från tirakerna och trukherna. I strid använder Tirakerna gürderna som spejare och som ulvridare. Gürder inte är fege i strid – de är snarare dumdristiga.

Tiraker

De egentliga tirakerna är liksom gürderna mörkhyade och håriga. De är kraftigt byggda och blir vanligen 170–190 cm långa med en vikt på 80–100 kg. De brukar gå klädda i praktiska och slitstarka kläder. De använder ofta pansar. De är minst lika intelligenta som en människa, men de saknar ofta den sorts bildning som människor uppskattar. Utseendemässigt skiljer de sig från människorna genom att de har ett par rejäla betar i underkäken och att deras långa fingrar avslutas av ett par klor. En tirak brukar gå svagt framåtlutad. Deras armar är också något längre.

Trukher

Trukherna är ett mellanting mellan en tirak och ett grotttroll. En trukh är vanligtvis mellan 200–220 cm lång och väger bortåt en 110–150 kg, varav en stor del är muskler. De är inte riktigt lika snabbtänkta som tirakerna, men detta tar de igen i råstyrka. Det bör påpekas att trukherna inte på något sätt är ointelligenta – bara en smula långsamma. Trukherna är mörkhyade och ganska håriga. De brukar gå klädda i slitstarka kläder. En trukh har inte riktigt samma rörlighet som en tirak men det kompenseras av deras stora kroppshydda. Trukherna är med rätta fruktade motståndare.



ÖVRIGA RASER

DET FINNS EN MÄNGD ANDRA RASER och varelser i Mundana. Vanligare förekomster är till exempel troll, vättar, vulfen, minotaurer, arachnider, insektioder, ödlemänniskor och misslor. Just misslorna beskrivs lite mer ingående redan i denna bok, då dessa ofta finns i människosamhällena och att det är mycket möjligt gestalta en missla som rollperson.

Misslor

En typisk missla är ungefär 120 cm lång och väger ca 30 kg. Hårfärgen varierar från ljusblont till mörkbrunt och ögonfärgen är gröna eller bruna. De är spensliga i förhållande till människor och ser ofta yngre ut än vad de är. Kläderna är enkla och robusta och ofta mindre versioner av människors kläder. Misslor misstas, på grund av sina spetsiga öron, för att vara

alver, något som de är ganska irriterade över. Misslorna är lite smått naiva och har en ganska egensinnig logik. De saknar exempelvis helt förmåga att förstå ironi. Misslor ser gästfrihet som det viktigaste budet. Oavsett vem som gästar dem (med undantag för tiraker och troll) bjuder de på så mycket mat som huset klarar av, man får en varm och skön sängplats och värden anstränger sig verkligen för att gästerna ska trivas.

KALENDERN

ALLA KULTURER ANVÄNDER SIG AV NÅGON TYP AV KALENDER för att planera sitt år. Även kulturer som inte bryr sig om att räkna åren gör detta. I detta appendix beskrivs de vanligaste sätten att namnge år, månader och veckor. Dessutom ges ett frivilligt tillägg till magireglerna som beskriver så kallad magisk influx från rotationen av tidens hjul.

Året

Mundanas solår råkar överensstämna med ett månår. Månvarvet är 28 dagar långt, och det går tolv sådana varv på ett år. Alltså är året 336 dagar långt eller 48 veckor. Varje månvarv delas in i fyra faser om sju dagar – varje sådan sjudagarsperiod motsvarar en vecka. Beroende på vilken kultur man kommer från brukar dessa olika tidsmått ha olika stor betydelse. Se tabell AD-1 för en sammanfattning av de olika tidsmått.

Månaden

Varje ny månad börjar med fullmåne. I legenderna berättas att det inte alltid har varit på detta sättet. Hur otroligt det än låter anses i forntiden månens gång inte stämt överens med månadens längd!

Fullmånen inträder natten till den nya månaden i varje månad. Nymånen framträder natten till den 15 dagen i varje månad. Midvintersolståndet inträffar den första dagen i januari. Vårdagjämningen inträffar den första dagen i mars. Sommarsolståndet inträffar den första dagen i juli. Höstdagjämningen inträffar den första dagen i oktober.

Namn på månaderna och veckodagarna

Det finns naturligtvis många namn för månaderna. De coloniska är kanske den vanligaste. De jargiska namnen används i det jargiska kejsardömet och även till viss del Consaber. Den gammaldags ashariska används i princip bara i Asharina.

Det finns naturligtvis även många sätt att namnge veckodagarna. I tabellen tas tre av de vanligaste systemen upp. Den jargiska metoden är i princip den enda som används i det jargiska kejsardömet. Den gammaldags ashariska används i princip bara i Asharina och av barbarerna i norr.

Månadens dagar

Eftersom det går exakt fyra veckor på en månad så är alla månadernas kalendrar densamma. Vanligen namnger man veckan efter vilken fas månen befinner sig i. Se tabell AD-2.

De olika kronologiska måttens förhållande

1 år	=	336 dagar
1 år	=	48 veckor
1 år	=	12 månader
1 månad	=	4 veckor
1 månad	=	28 dagar
1 vecka	=	1 månfas
1 vecka	=	7 dagar

Tabell AD-1: De olika tidsenheternas inbördes förhållande.

Vecka	Sön	Mån	Vig	Mitt	Åsk	Fre	Lör
Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7
Avtagande	8	9	10	11	12	13	14
Nytändning	15	16	17	18	19	20	21
Växande	22	23	24	25	26	27	28

Tabell AD-2: Månadernas indelning i veckor, veckodagar och datum.

	VINTER	NOVEMBER							DECEMBER							JANUARI									
		Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi	Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi	Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi			
		Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7	Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7	Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7
		Avtagande	8	9	10	11	12	13	14	Avtagande	8	9	10	11	12	13	14	Avtagande	8	9	10	11	12	13	14
		Nytändning	15	16	17	18	19	20	21	Nytändning	15	16	17	18	19	20	21	Nytändning	15	16	17	18	19	20	21
		Växande	22	23	24	25	26	27	28	Växande	22	23	24	25	26	27	28	Växande	22	23	24	25	26	27	28
	VÅR	FEBRUARI							MARS							APRIL									
		Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi	Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi	Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi			
		Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7	Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7	Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7
		Avtagande	8	9	10	11	12	13	14	Avtagande	8	9	10	11	12	13	14	Avtagande	8	9	10	11	12	13	14
		Nytändning	15	16	17	18	19	20	21	Nytändning	15	16	17	18	19	20	21	Nytändning	15	16	17	18	19	20	21
		Växande	22	23	24	25	26	27	28	Växande	22	23	24	25	26	27	28	Växande	22	23	24	25	26	27	28
	SOMMAR	MAJ							JUNI							JULI									
		Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi	Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi	Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi			
		Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7	Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7	Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7
		Avtagande	8	9	10	11	12	13	14	Avtagande	8	9	10	11	12	13	14	Avtagande	8	9	10	11	12	13	14
		Nytändning	15	16	17	18	19	20	21	Nytändning	15	16	17	18	19	20	21	Nytändning	15	16	17	18	19	20	21
		Växande	22	23	24	25	26	27	28	Växande	22	23	24	25	26	27	28	Växande	22	23	24	25	26	27	28
	HÖST	AUGUSTI							SEPTEMBER							OKTOBER									
		Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi	Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi	Domi	Luni	Mari	Mer.	Goedi	Veni	Sabi			
		Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7	Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7	Fullmåne	1	2	3	4	5	6	7
		Avtagande	8	9	10	11	12	13	14	Avtagande	8	9	10	11	12	13	14	Avtagande	8	9	10	11	12	13	14
		Nytändning	15	16	17	18	19	20	21	Nytändning	15	16	17	18	19	20	21	Nytändning	15	16	17	18	19	20	21
		Växande	22	23	24	25	26	27	28	Växande	22	23	24	25	26	27	28	Växande	22	23	24	25	26	27	28

STJÄRNKARTA

MUNDANAS HIMMEL ÄR BESTRÖDD MED ETT STORT ANTAL STJÄRNOR. Det finns två olika sorters stjärnor: fixstjärnor och vandringsstjärnor. Fixstjärnorna har sin bestämda plats på firmamentet, medan vandringsstjärnorna vandrar över altet i vackra bågar. De starkast lysande fixstjärnorna bildar vackra stjärnbilder som tolkats på olika sätt genom tiderna.

Vandringsstjärnor

Till vandringsstjärnorna räknas en lång rad stjärnor som rör sig över himlavalvet. En del astrologer anser att även solen och månen skall räknas till vandringsstjärnorna. De viktigaste vandringsstjärnorna anges till höger:

Vandringsstjärnan
Aftonstjärnan/Morgonstjärnan
Stridsstjärnan
Fågelstjärnan
(Solen)
(Månen)

