
BONUSKAPITEL

TABELLER

FAMILJETABELL

sida 2-3

HÄNDELSETABELL

sida 4-8

KARAKTÄRSDRAG

sidan 8

ÄTTETABELLER

sida 9-17

STATUS & BÖRD

sidan 18

Familjetabellen

För att se om rollpersonens familj är speciell på något sätt kan spelaren slå ett slag på familjetabellen nedan. Alla thalaskiska rollpersoner (som är medborgare) får göra ett slag på tabellen. Resultatet ger dig något att spinna vidare på. Var kreativ och hitta gärna på ytterligare detaljer. Om spelledaren godkänner det kan spelaren få välja ett resultat från tabellen i stället för att slå.

1T100 Rollpersonens familj	
01-20	Rollpersonens familj är ganska normal.
21-23	Familjen har stora skulder som föräldrarna inte har råd att betala. De lånar pengar så länge av andra familjer inom ätten men i slutändan måste allt betalas tillbaka. Dessutom kan skulderna locka till sig utpressare och personer med krav på pengar eller tjänster.
24-26	Familjen är mycket omtalad då en av medlemmarna är mycket känd. Spelledaren avgör vem i familjen som är berömd och varför.
27-29	Familjen är mycket rik. Slå ett gratis slag på tabellen för Förmögenhet och ett på Egendom. Observera att det är familjen som äger egendomen, men rollpersonen äger den framslagna förmögenheten.
30-32	Familjen är skandalomsusad. En eller flera ur rollpersonens familj är mycket omtalade på ett negativt sätt. Familjenamnet kräver förmodligen rentvagnig.
33-34	Flera ur rollpersonens familj är eller har varit äventyrare. Fabulera ihop en kortfattad historia om rollpersonens äventyrliga släktingar - kom ihåg att det är släktingarna som har äventyrat och inte rollpersonen. Spelledaren har naturligtvis vetorätt som vanligt.
35-37	Flertalet medlemmar i familjen som rollpersonen är uppväxt i är hemliga medlemmar av Allvetandets brödraskap och utför religiösa ceremonier till gudarnas ära samt strävar efter att nå fulländning. Om detta skulle komma ut skulle det bli skandal, familjens medlemmar fängslade och avrättade och rollpersonen (även om han inte deltog i ceremonierna) skulle vara under Rakhoris uppsikt och bli misstrodd i politiska sammanhang.
38-39	Inom rollpersonens familj finns det de som är medlemmar av sekten 'De urgamla'. Detta är en väl bevarad hemlighet och om rollpersonen vet om det så ser de till att han håller tyst om det.
40-42	Rollpersonen har ett syskon (eller en kusin) som har varit försvunnen sedan Colonan och Pereine gjorde uppror gentemot staten. Det ryktas att personen sitter fängslad i Consaber.
43-45	Rollpersonen är familjens svarta får. Rollpersonen är antagligen inte alls lika högt ansedd som den övriga familjen. Som familjens svarta får gör rollpersonen allt annorlunda och 'fel'. Rollpersonen passar helt enkelt inte in bland sina släktingar.

1T100 (fortsättning)	
46-48	Rollpersonen är hatad av en eller flera medlemmar av familjen, men ganska väl omtyckt av de övriga familjemedlemmarna. Spelledaren eller spelaren) bestämmer hur allvarlig konflikten i familjen är. Slå 1T100 för att avgöra vem det är som tycker illa om rollpersonen. Om rollpersonen inte har en släkting av den indikerade typen så måste man slå om. Spelledaren (eller spelaren) bestämmer varför rollpersonen är hatad.
1-10	Fadern hatar rollpersonen.
11-20	Modern hatar rollpersonen.
21-27	Fadern och modern hatar rollpersonen.
28-37	En syster hatar rollpersonen.
38-47	En bror hatar rollpersonen.
48-54	Alla syskon hatar rollpersonen.
55-61	Farföräldrarna hatar rollpersonen.
62-68	Morföräldrarna hatar rollpersonen.
69-75	En kusin hatar rollpersonen.
76-85	Partnern hatar rollpersonen. Slå om detta resultat om rollpersonen är ogift.
86-95	Svärföräldrarna hatar rollpersonen. Slå om detta resultat om rollpersonen inte är gift eller förlovad.
49-51	Rollpersonen är hatad såpass mycket att det råder en mycket kylig stämning mellan denne och dennes släktingar. Rollpersonen är inte välkommen i deras gemenskap och kan inte förvänta sig någon hjälp från familjen. Exakt vad som gjort att familjens hat är så starkt är upp till Spelaren och Spelledaren.
52-54	Rollpersonen är illa omtyckt av föräldrarna, men inte av syskonen. Kanske är det något som inträffat tidigare, eller kanske bara för att rollpersonens tankar och ideal inte överens stämmer med de konservativa föräldrarnas. Det är även möjligt att föräldrarna helt enkelt tycker bättre om de andra barnen då dessa är mer som föräldrarna önskar.
55-57	Rollpersonen är inte född inom sin familj utan har blivit adopterad. Vilka de riktiga föräldrar är kan variera, slå 1T100 och kontrollera:
1-20	Rollpersonens riktiga föräldrar blev mördade i en konflikt mellan ätterna.
21-60	Rollpersonens riktiga föräldrar dog i en tragisk olycka och rollpersonen togs om hand utav nära vänner till föräldrarna.
61-80	Rollpersonens riktiga föräldrar är sedan rollpersonens barndom försvunna.
81-94	Rollpersonens riktiga föräldrar flydde landet av någon anledning.
95-100	Rollpersonen visade upp underliga förmågor som barn och föräldrarna stal rollpersonen och sade att barnet var deras. Slå ett slag på tabellen för Övernaturliga egenskaper (R1-37) för att se vilken typ av förmåga som rollpersonen har. Olämpliga resultat (såsom föremål av olika slag) slås om.

1T100 (fortsättning)	
58-60	Rollpersonen är älskad av hela sin familj. Rollpersonens välmående, framgång och karriär går före allt annat. Rollpersonen är mycket bortsämd och kan be sin familj om vad som helst och de kommer antagligen att försöka göra rollpersonen till viljes.
61-63	Rollpersonen är älskad av sin familj, men hatad av sina syskon. Rollpersonens välmående och framgång går före allt annat till syskonens förtvivlan. Rollpersonen är mycket bortsämd och kan be sina föräldrar om nästan vad som helst.
64-66	Rollpersonens familj har en mycket känd förfader som har ett namn som är legendariskt genom hela riket. Det kan ha varit en av de visaste magikraterna, en kraftfull general, en legendarisk dödsdansare eller en känd upptäcktsresande. Rollpersonen kan få lättare i vissa sociala situationer då han nämner sin förfaders namn.
67-68	Rollpersonens familj har en uppgift som gått i deras led under en mycket lång tid. Det kan vara alltifrån att se över ättens ägor, vårda de sjuka eller vakta någon typ av föremål som lämnats i deras vård. Det förväntas att rollpersonen kommer överta denna uppgift då dennes föräldrar eller syskon ej längre kan utföra den. Exakt vilken typ av uppgift det är bestäms av spelaren och spelledaren.
69-72	Rollpersonens familj ligger i en djup och allvarlig blodsfejd mot en familj inom en av ätterna. Slå 1T100 på tabellen nedan för att se vilken ätt. Blir det samma ätt som rollpersonen är av så är konflikten inom ätten. 1-11 Abhixia 12-22 Arginakus 13-33 Cartika 34-44 Harim 45-56 Kobinku 57-67 Myrdinor 68-78 Sala 79-89 Vaganda 99-100 Zadhaz
73-75	Rollpersonens familj sägs ha en förbannelse kastad över sig som löper vidare ned i ättleden. Folk i familjens närhet som känner till legenden om förbannelsen betraktar vanligen familjen med stor misstänksamhet. Det är mycket svårt att få folk ingifta i familjen då få vill låta sina söner och döttrar kastas under förbannelsen grepp. Exakt vad förbannelsen gör och om det överhuvudtaget finns en sådan är upp till spelledaren.
76-78	Rollpersonens familj är drabbad av en ärftlig sjukdom. Detta kan vara allt från en nedbrytande fysisk åkomma till sinnessjukdom. Exakt hur sjukdomen artar sig är upp till Spelledaren. Alla slag för att se om Rollpersonen blivit gift är två nivåer svårare (+Ob2T6). Se tabell R1-19.

1T100 (fortsättning)	
79-82	Rollpersonens familj är en kända som skickliga musiker och alla familjemedlemmar kan hantera ett flertal instrument samt sjunga många av rikets sånger. Detta har smittat av sig på rollpersonen som får 1T6+4 enheter att placera på Sjunga, Dansa, Berättarkonst och Musik.
83-85	Rollpersonens familj är kriminell. En eller flera personer i rollpersonens familj har varit fängslade eller sitter i fängelse. Slå 1T6 för varje familjemedlem (ej för rollpersonen). Om resultatet blir '1' så sitter denna familjemedlem i fängelse. Den kvarvarande strafftiden är Ob2T6 år (slå för varje familjemedlem som sitter i fängelse). På grund av ryktet som familjen har så har rollpersonen en nivå svårare (+Ob1T6) på de flesta sociala färdigheter om personerna vet vilken familj Rollpersonen hör till. Detta gäller endast i samröre med Medborgare. Om rollpersonen kan visa sig annorlunda än sina släktingar kommer denna modifikation att försvinna.
86-89	Rollpersonens familj är mycket strikt och håller hårt på etikett och grace. Rollpersonen har övat på alla de seder och manér som är viktiga i det thalaskiska samhället. Rollpersonen får 1T6+2 enheter att höja Etikett.
90-92	Rollpersonens familj är mycket udda på ett eller annat sätt. Spelaren bestämmer tillsammans med spelledaren hur pass udda familjen är. Exempel kan vara kannibalism, sinnessjukdomar eller samlarmani. Familjen kanske har en far som kan tala med djuren, en syster som har rymt till skogs och en broder som inte tål solljus.
93-95	Rollpersonens föräldrar och kanske något äldre syskon tillhör ett hemligt sällskap där förbjuden magi studeras – kanske olika typer av demonologi och nekromanti utan statligt tillstånd. Rollpersonen har chansen att lära sig dessa magivägar om han är magiskt skolad. Om detta skulle komma ut skulle det väcka stor uppståndelse och ett flertal familjemedlemmar skulle bli fängslade eller avrättade.
96-98	Rollpersonens familj stöder Reformatorens tankar på ett öppnare och friare samhälle. Om rollpersonen delar denna åsikt avgör hur omtyckt han är eller ej av sin familj. Om rollpersonen är av någon av de mer konservativa ätterna så kan detta leda till att hela familjen är utstött av ätten.
99-100	Slå två gånger på tabellen, ignorera detta resultat om det kommer upp igen.

Ersätter Tabell R1-21 Familjetabellen.

Händelser

Under rollpersonens tidigare liv har ofta speciella händelser inträffat som påverkat rollpersonen. Det är ofta upp till spelaren (med spelledarens överinseende) att bestämma detaljerna och de exakta omständigheterna runt händelsen. Till exempel när i rollpersonens liv det skedde, och var. En del resultat på händelser kan även ge särskilda föremål, förmåner och förmågor. Vissa händelser är mer negativa visar på mörkare delar i rollpersonens förflutna. Resultat 1-20 på tabellen visar att man skall slå på en av de specifika

ättetabellerna. Bläddra fram till sidan 9 och leta därifrån reda på rollpersonens ätt och slå ett slag på den tabellen.

Observera att slagen på ättetabellerna är få och väldigt ättespecifika och om det kommer för många slag på den tabellen kan det bli motsägelsefulla resultat. Men spelledaren kan också bedöma att minst ett av händelseslagen bör slås på den särskilda ättetabellen.

Observera att en rollpersons karaktärsdrag (med undantag från Rykte) aldrig kan höjas över 18 eller sänkas under tre (3).

1T100 Händelser	
1-20	Slå på specifik ättetabell.
21	Adopterat barn. En god kamrat till rollpersonen har avlidit och hans sista vilja var att rollpersonen skulle ta hand om och fostra hans barn. Slå 1T6/2 för att se deras antal (minst ett barn) och 1T6+7 för att se deras ålder.
22	Arvtagare. Rollpersonen har ärvt ett dyrbart föremål av en avlägsen släkting. Om det är ett föremål av stor vikt eller endast ett simpelt arvgods är upp till spelledaren. Rollpersonen fick dock i arvet särskilda förhållningsregler för hur föremålet skulle förvaras eller tas om hand. Exakt hur dessa artar sig är upp till spelledaren. Slå 1T100 på tabellen nedan för att se vilken typ av föremål rollpersonen ärvde.
1-4	Benflöjt
5-8	Ceremoniell rustning
9-12	Danarthisk offerdolk
13-16	Förseglad urna
17-20	Gobeläng
21-24	Guldinfattad draktand
25-28	Ikhal (thalaskisk luta)
29-32	Jakthorn
33-36	Juvel
37-40	Kam i silver
41-44	Kristallkula
45-48	Låst skrin
49-52	Magiska skrift
53-56	Medaljong
57-60	Mumifierat lik
61-64	Nyckel av ben
65-68	Silverkranium
69-72	Silverring
73-76	Silverspegel
77-80	Släktvapen
81-84	Snidad trästav
85-88	Svart pil
89-92	Teleskop
93-96	Timglas
97-100	Tortyrredskap
23-24	Bankett. Rollpersonen har en stor vana av att delta vid större bjudningar och har lärt sig precis hur man skall föra sig för att visa sin bästa sida. Tre enheter läggs för att höja färdigheten Etikett. Dessutom får Rollpersonen höja sitt rykte med ett (+1) då många känner till honom.

1T100 (fortsättning)	
25-26	Barn. Rollpersonen har fått ett oäkta barn på halsen antingen med en annan medborgare eller någon av folket. Folk tisslar och tasslar bakom ryggen på rollpersonen men har inga direkta bevis. Om rollpersonen är kvinna så har hon ett faderlöst barn att ta hand om.
27-28	Berömmelse. Rollpersonen är berömd för något som hänt eller något som rollpersonen är duktig på. Höj karaktärsdraget Rykte med +1T6 och specialisera det mot vad han är berömd för. Detta kan vara allt från att ha vågat utmana en Primas beslut, uppvisat skicklighet i en stridskonst, begått grymma dåd gentemot folket eller publicerat ett verk med magiteori.
29-30	Brott. Rollpersonen har utfört en olaglig handling. Det kan ha varit så att han stulit från någon, misshandlat eller dödat någon. Det finns de som känner till rollpersonens brott och kan försöka använda det för att sätta dit honom eller utpressa honom. Rollpersonen får använda två enheter (+2) att höja färdigheten Skumraskaffärer.
31-33	Bröllop. Rollpersonen har funnit en maka eller make och är numer gift. Exakt hur kärleken är mellan dem två kan variera. Slå 3T6 Amor för maken/makan för att se hur älskad rollpersonen är. Slå 1T100 på tabellen nedan för att se under vilka omständigheter rollpersonen och dennes maka/make träffades, eller bestäm själv.
	1-10 Träffades under en gemensam resa.
	11-20 Träffades under en formell tillställning.
	21-30 Träffades under studietiden.
	31-100 Giftermälet arrangerades av familjerna och de hade inte träffat varandra innan.
34-35	Dansmästare. Rollpersonen har gått som lärling hos en dansmästare och lärt sig ett flertal traditionella danser (se sida 66). Rollpersonen får 2T6+2 enheter för att höja färdigheterna Dansa, Musik och Förföra.
36	Duell. Rollpersonen har utkämpat en duell och överlevt. Om han vann eller inte är upp till spelaren och spelledaren likaså vem motståndaren var. Använd 1T6+1 enheter för att öka en valfri vapenfärdighet <Vapen> eller färdigheten Besvärjelse om det var en magisk duell. Dessutom får rollpersonen två enheter (+2) att placera på Stridsvana.

1T100 (fortsättning)	
37-38	Expedition. Rollpersonen har deltagit i en expedition. Vad för typ av expedition beror på rollpersonen. Det kan vara en militär, handels eller utforskningsexpedition. Det är upp till spelledaren att beskriva hur expeditionen gick, kanske försöker rollpersonen fortfarande slutföra den eller sätta samman en ny expedition med samma mål. Använd 1T6+4 enheter att höja Geografi, Historia och Kulturkännedom.
39	Farlig förbindelse. Rollpersonen har blivit förälskad i en person av folket. Slå Amor gentemot den personen med 1T6+12. Rollpersonens kan möjligtvis ha personen som konkubin men den älskade kan komma bli utsatt av fiender till rollpersonen.
40	Filosof. Rollpersonen har studerat filosofi under en längre tid och skapat en egen filosofisk grundtanke som han även lyckats förklara för andra och fått erkännande. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Filosofi och öka Rykte med två (+2).
41	Fornfynd. Rollpersonen har antingen genom en expedition eller ett arv kommit över ett fynd från det Coloniska imperiets, eller Danarths dagar. Detta föremål kan vara allt från ett vapen, en hjälm eller rustningsdel, stentavlor med urgamla inristningar, ett konstföremål, ett smycke eller liknande. Fornfyndet är värt en stor summa pengar för samlare (minst Ob3T6x1000 silver) men att ha det i sin ägo är likaså stor status och om rollpersonen öppet visar att han ha det så ökar dennes Rykte med ett (+1).
42-43	Fängelsevistelse. Rollpersonen har blivit dömd för ett brott och suttit 1T6 år i fängelse. Spelaren bestämmer om rollpersonen var skyldig eller om han blev falskt anklagad och dömd. Exakt vad brottet gällde och vad han var anklagad för är upp till spelledaren och spelaren. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Skumraskaffärer. Höj dessutom karaktärsdraget Rykte med två (+2) och specialisera 'Brottsling'.
44	Författare. Rollpersonen har skrivit ett litterärt verk som spritt sig bland lärda kretsar runtom i landet och läses högt invid eldstäderna. Exakt vad verket handlar om är upp till Spelaren. Rykte höjs med två (+2).
45-46	Förgiftad. Någon har försökt att förgifta rollpersonen eller så fick han i sig giftet av misstag och det var menat till någon annan. Hur som helst så blev rollpersonen svårt sjuk och svävade farligt nära döden men återhämtade sig slutligen. Rollpersonens TÅL sänks permanent med två (-2) efter händelsen. Rollpersonen har studerat växtlära för att kunna upptäcka gift i tid samt snabbt ta reda på motgift om han skulle bli förgiftad igen. Höj färdigheten Växtlära med 1T6+2 enheter och specialiseringen 'gift' måste köpas för dessa enheter.

1T100 (fortsättning)	
47-48	Förnedring. Rollpersonen har råkat ut för en händelse i sitt tidigare liv som gör att rollpersonen känner ett mycket stort hat gentemot någon speciell person eller grupp. Slå 1T100 för att avgöra vad rollpersonen hatar: 1-5 Alver 6-10 Círefalier 11-15 Det motsatta könet 16-20 Dvärgar 21-25 Gierasherna 26-30 Köpmän 31-35 Perenner 36-45 Rakhori 46-60 Magikraten 61-65 Raunlänningar 66-70 Reformatörerna 71-75 Sabrier 76-80 Silverskärän 81-90 En specifik ätt 91-100 En specifik person. Slå ett slag på tabellen för kontakter på sidan 94 i Spelarens bok för att avgöra vem denna person är. Slå dock inte för relationens natur.
49	Förrädare. Rollpersonen har förrått sin familj eller sin ätt. Det kan ha varit missförstånd eller att han blev lurad. Men likaså kan det ha varit en akt av hämnd, girighet eller övertygelse. Förräderiet var ett gravt sådant, resulterade kanske i någons död eller att värdefull kunskap gick förlorad. Om det skulle bli känt att rollpersonen har förrått familjen eller ätten så kommer hans liv och rykte vara i fara. Eventuellt finns det folk som känner till rollpersonen och har en hållhake på honom.
50-51	Försvunnen familjemedlem. Någon i rollpersonens familj har försvunnit av någon naturlig eller onaturlig anledning. Kanske föll personen ned i en fors och tros vara drunknad, kanske kom personen inte hem från en resa eller flydde hemifrån av någon anledning. Slå 1T100 för att avgöra vem som är försvunnen. Om den indikerade familjemedlemmen inte lever så skall det slaget slås om. 1-20 Fadern 21-40 Modern 41-50 Både fadern och modern 51-65 En syster 66-80 En broder 81-88 Alla syskon 89-96 Hela familjen förutom rollpersonen 97-100 Slå två gånger på denna tabell.
52	Hederssvärd. Rollpersonen har begått ett hjåltedåd eller någon form av moralisk akt som gjort att han blivit belönad av riket och skänkt ett thalaskiskt hederssvärd under rituella former (även om han inte är soldat). Rollpersonen får öka sitt Rykte med två (+2).

1T100 (fortsättning)	
53-54	Karta. Rollpersonen har kommit över en gammal karta som sägs leda till runier efter det coloniska imperiet eller Danarth. Enligt de fakta som rollpersonen fått fram så bör dessa vara utforskade och ej plundrade. Spelledaren måste bestämma om skattkartan är äkta och om ruinerna går att finna.
55-56	Kartsamling. Rollpersonen ärvde en samling kartor och har sedan dess försökt rita så många egna kartor som möjligt. Utöver kartsamlingen får rollpersonen 1T6+3 enheter för att höja Geografi specialiserat mot Göra kartor (en enhet krävs för specialiseringen).
57-58	Krossat hjärta. Rollpersonens hjärta har blivit krossat efter en olycklig kärleksrelation. Rollpersonens Amor minskar med två (-2).
59-60	Kännedom om väntande arv. Rollpersonen har fått reda på att han eller hon kan förvänta sig en större förmögenhet i arv från en släkting då denne dör. Så fort detta inträffar får rollpersonen överta samtliga tillgångar. Slå ett slag på tabellen för Egendom (R1-30/R1-31) med en +50 modifikation på tämningarna. Dessutom skall det slås ett slag för Förmögenhet. Även om förmögenheten inte blir så stor så kan arvet också innehålla saker som ett bibliotek, ett alkemiskt laboratorium, dyrbara ättklenoder och liknande. Släktingen tar då och då hjälp av rollpersonen om han behöver få något gjort, och så länge som rollpersonen gör bra ifrån sig så står han kvar i testamentet som enda arvtagare.
61-62	Kärleksdrama. Rollpersonen har haft en mycket olycklig kärlekshistoria. Rollpersonen är olycklig och har fortfarande djupa känslor för den andra parten. Slå 1T100 för att avgöra vad som gäller eller välj något lämpligt: 1-10 Den andra parten anser sig sviken och hatar nu rollpersonen över allt annat. 11-20 Den andra parten blev genom en olyckshändelse dödad av rollpersonen. 21-30 Den andra parten blev mördad. 31-40 Den andra parten förförde och utnyttjade rollpersonen för sina egna syften och kasserade honom sedan. Trots detta kan rollpersonen inte släppa sin älskade ur tankarna. 41-50 Den andra parten tål inte rollpersonen, trots rollpersonens heta känslor. 51-60 Den andra parten älskar fortfarande rollpersonen, men någon yttre omständighet håller dem isär. 61-70 Den andra parten är spårlöst försvunnen. 71-80 Den andra parten sitter fängslad för ett brott som begåtts. Om parten är skyldig eller inte är upp till spelledaren och spelaren – eventuellt sitter parten inne för rollpersonens skull. 81-90 Den andra parten dog i barnsäng, galenskap eller efter en nedbrytande sjukdom 91-100 Den andra parten begick självmord.

1T100 (fortsättning)	
63-64	Längre resa. Rollpersonen har gjort en längre resa till havs eller till land och har upplevt flera främmande kulturer. Därför får rollpersonen 1T6+2 enheter som skall användas för att höja ett valfritt Språk och 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Kulturkännedom. Spelledaren kan dessutom vara givmild med vilka typer av föremål som rollpersonen får köpa från början om spelaren vill ha exotiska föremål från den besökta kulturen.
65-66	Mentor. Under rollpersonens uppväxt hade han en mentor som lärde rollpersonen allt han kunde och visste. Slå ytterligare ett slag på tabellen för familjens huvudnäring (vilket symboliserar den kunskap rollpersonen lärt sig av sin mentor) på sidorna 66-67 och ta del av enheterna.
67-68	Möte med skaldmästare. Rollpersonen blev fascinerad av en känd skald som passerade genom staden eller godset där rollpersonen befann sig. Rollpersonen snappade upp några historier och får 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Berättarkonst.
69	Mött väsen. Rollpersonens har stött på ett väsen av något slag. Detta kan vara alltifrån en Sagitaur, ett bergstroll, en drake, ett skugglandsväsen, en demon eller något liknande. Mötet gjorde ett stort intryck på rollpersonen och han forskar nu i denna typ av väsen, teorierna om dem och deras ursprung. Rollpersonen får 1T6+4 enheter att placera på färdigheter som spelare anser är lämpliga då det gäller forskning i och omkring det nämnda väsendet och dess historia.
70-71	Nepotism. Rollpersonen känner rätt personer inom armén eller tribunalerna. Om han försöker avancera inom ett av dessa områden så får han välja att ignorera ett av avancemangslagen. Dessutom får rollpersonen en kontakt antingen inom armén eller tribunalerna som har 1T6+12 i Resurser och har relationen 'vän'.
72	Omsjungen. Det finns en populär ballad där rollpersonen är omsjungen som huvudperson eller biperson. Exakt varför balladen har uppkommit är upp till spelledaren. Rollpersonen får öka sitt Rykte med två (+2).
73-74	Påhälsning. Rollpersonen har fått besök av en släkting som är rådgivare åt en rik handelsman. Han lär rollpersonen att köpslå och grunderna i handel. Rollpersonen får 1T6+2 extra enheter för att höja Handel och Övertala.
75-76	Räddat livet på någon. Slå fram en kontakt vars liv rollpersonen har räddat. Den räddade personen anser sig stå i skuld till rollpersonen, så det är inte nödvändigt att slå fram relationens natur. Exakt hur det gick till när rollpersonen räddade livet denne är upp till spelaren och spelledaren.
77-78	Sparkad av häst. Rollpersonen ser på hästar med mycket stor respekt – det krävs mycket för att rollpersonen skall sätta sig på en häst. Rida är svårlärd – förbättringslag måste slås med Ob2T6 istället för Ob3T6.

1T100 (fortsättning)	
79-80	Stor strid. Rollpersonen har varit med i en riktigt stor strid där flera personer dog (alltifrån ett våldsamt bråk i en kvädeshall till ett fältslag). Det var nära att rollpersonen strök med, men det enda menet är ett långt ärr någonstans på kroppen eller en annan typ av krigsskada som spelaren väljer. Rollpersonen får två (+2) enheter för att öka Stridsvana.
81-82	Studietid. Rollpersonen har tillbringat några månader på en akademi eller hos en läromästare och studerat en viss gren av vetenskap eller kreativ utlevelse. Spelaren får använda 1T6+1 enheter på vardera av de två färdigheter som lärs ut. Slå 1T100 för att avgöra vilket område rollpersonen studerar. 1-5 Administration: Bokhållning, Ledarskap 6-10 Alkemi: Alkemi, Teoretisk magi 11-15 Botanik: Jordbruk, Växtlära 16-20 Dans: Dansa, Musik 21-25 Filosofi: Filosofi, Historia 26-30 Geografi: Geografi, Kulturkännedom 31-35 Geologi: Bergskunskap, Metallurgi 36-40 Handel: Handel, Övertala 41-45 Himlavalvet: Astronomi, Räkning 46-50 Historia: Heraldik, Historia 51-55 Juridik: Lagkunskap, Förhöra 56-60 Magi: Alstra <aspekt>, Besvärjelse 61-65 Medicin: Anatomi, Läkekonst 66-70 Ockultism: Ockultism, Teoretisk magi 71-75 Skådespel: Berättarkonst, Skådespel 76-80 Språk: <Språk>, <Skrift> 81-85 Sång: Musik, Sjunga 86-90 Taktik: Krigsföring, Krigsmaskiner 91-95 Vapenskola: <Vapen>, Undvika 96-100 Zoologi: Djurlära, Djurträning
83	Svuren lydnad. Rollpersonen har svurit sin lydnad till en person, organisation, sekt eller någon typ av väsen. Detta kan vara allt från att han svurit att tjäna kantonens primas till att ha köpt sig liv genom att svära sin lydnad till en demon eller drake. Om rollpersonen bryter mot detta löfte och det blir känt kan det få allvarliga konsekvenser. Karaktärsdraget Lojalitet ökas med ett (+2) och specialiseras mot det som rollpersonen svurit sin lydnad till.
84-85	Sångmästare. Rollpersonen har gått som lärling hos en sångmästare och lärt sig ett flertal traditionella sånger och skådespel (se sidorna 66-68). Rollpersonen får 2T6+2 enheter att höja färdigheterna Berättarkonst, Musik och Sjunga. Rollpersonen måste dessutom specialisera färdigheten Sjunga mot en av de traditionella sångerna (se sidan 66).
86	Träffat magikraten. Rollpersonen har träffat magikraten för sin ätt ett flertal gånger på tu man hand. Magikraten och rollpersonen har kommit väl överens och rollpersonen blev imponerad av dennes nästintill övermänskliga kunskap och vishet. Öka därför karaktärsdraget Lojalitet med två poäng (+2) samt specialisera det mot Magikraten.

1T100 (fortsättning)	
87-88	Tränat djur. Rollpersonen har ett tränat djur i sin ägo vilket är mycket troget rollpersonen. Djuret kan vara allt från en stridstränad broskhund, en dresserad varg eller en svartkorp som kan användas som budbärare. Djuret följer rollpersonen troget var rollpersonen än går. Använd 1T6+1 enheter för att höja Djurträning.
89	Unik kunskap. Rollpersonen har fått reda på något som få känner till. Det kan vara en demons sanna namn, en hemlig väg genom Mitheraskogen eller var Rakhori har sitt högsäte. Det finns säkerligen de som vill åt denna kunskap (eller hindra att rollpersonen sprider den) och kan tänka sig att jaga rollpersonen för att få tag på den (eller likvidera rollpersonen). Likaså finns det de som skulle betala stora summor pengar samt skänka generösa gentjänster om informationen skulle komma fram. Exakt hur rollpersonen kommit över denna kunskap och vad det är för typ av kunskap bör vävas in i rollpersonens bakgrundshistoria.
90-91	Vanhedrad. Rollpersonen har under ett möte mellan ätterna blivit förnedrad och hånad utav en person eller grupp personer. Exakt vad som skedde är upp till spelledaren och spelaren men rollpersonen har nu en fiende som har Resurser 2T6+6 samt fått sitt Rykte ökat med ett (+1) specialiserat mot hånad.
92	Vildmarken. Rollpersonen har till skillnad från de flesta andra thalaskiska medborgare spenderat en längre tid i vildmarken och där lärt sig leva av naturen. Rollpersonen får 1T6+4 enheter att fördela på Spåra, Växtlära och Överlevnad. BIL sänks med två (-2).
93-94	Vunnit tävling. Rollpersonen har vunnit en tävling. Om detta beror på skicklighet eller tur är upp till spelaren. Rollpersonen har fått rykte om sig att vara mycket skicklig inom tävlingens område (Rykte +2). Slå på 1T100 tabellen nedan för att ta reda på vilken typ av tävling rollpersonen vann. De flesta tävlingar mellan thalaskiska medborgare är sådana som har att göra med kunskap och argumentation. Bakom tävlingens namn står en färdighet. Den färdigheten får rollpersonen höja med 1T6+1 enheter: 1-6 Berättande (Berättarkonst) 7-12 Danser (Dansa) 13-18 Filosofier (Filosofi) 19-24 Historia (Historia) 25-30 Jaga (Jakt) 31-36 Kalligrafi (Skrift) 37-42 Magi (Teoretisk magi) 43-48 Medicin (Anatomi) 49-54 Retorik (Övertala) 60-66 Rida (Rida) 67-72 Skytte (Båge) 73-78 Spela instrument (Musik) 79-84 Stjärnskådning (Astrologi) 85-90 Sånger (Sjunga) 91-96 Växtkunskap (Växtlära) 97-100 Ätter & familjer (Heraldik)

1T100 (fortsättning)	
95	Väktare. Rollpersonen är utsedd till att vakta en plats eller ett föremål (vanligen ett föremål då det är svårt att vakta en plats då man är ute och äventyrar). Exakt vad det är för plats eller föremål är upp till spelledaren att bestämma - likaså varför rollpersonen är satt att vakta det. Väktare kan också vara ett kall som exempelvis att se sig som 'Abhixias beskyddare' eller dylikt. Rollpersonen får använda 1T6+2 enheter att höja Speja.
96-97	Äventyr. Rollpersonen har varit ute på ett vilt och spännande uppdrag. Slå ett slag på tabellen för förmögenhet för att avgöra hur stor rollpersonens byte blev från detta uppdrag. Dessutom får rollpersonen höja karaktärsdraget Rykte med en poäng (+1).

1T100 (fortsättning)	
98	Överlevt katastrof. Rollpersonen har överlevt en katastrof som släckte många andra liv. Det kan ha varit ett skeppsbrott, en brand, naturkatastrof, pest eller svält. Rollpersonen får ett rykte om sig att vara en överlevare (Rykte +1) men troligtvis har katastrofen märkt rollpersonen för livet. Rollpersonen får höja en lämplig färdighet med fyra enheter (+4). Färdigheten bör ha varit avgörande för rollpersonens förmåga att överleva katastrofen.
99-100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag på huvudtabellen. Slå om ifall detta resultat kommer upp igen.

Ersätter Tabell R1-38 Händelser

Karaktärsdrag

Det finns vissa karaktärsdrag som är mer uttalade hos thalasker än andra folkslag, i synnerhet den låga Tro som finns bland dem. Det finns likaså en stark lojalitet och respekt till staten och de styrande. Hos Medborgarna är lojaliteten vanligen specialiserad mot ätten eller riket. Thalaskerna är dessutom generöst folk även om de till en början är misstänksamma gentemot främlingar.

Självklart kan dessa karaktärsdrag variera, ingen människa är den andra lik, men de kan fungera som bra riktlinjer för gemene man. Vill spelaren slå fram sina karaktärsdrag och följa de mallar som finns så kan han slå 2T6+1 för de låga karaktärsdragen och 2T6+6 för de höga.

Lojalitet: Abhixias låga lojalitet är främst riktad mot övriga ätter då de känner sig svikna och nedvärderade. Kobinkus medlemmar brukar vända kappan efter vinden och kämpar ständigt mot de andra ätterna och även inom den egna ätten efter den politiska makten. Vaganda, Cartika och Harim har en osedvanlig hög lojalitet, både att medlemmarna är lojala mot varandra men även nästintill fanatiska gentemot Thalamur som rike. Folket på Thalamurs östsidan har en låg lojalitet till sina herrar då de känner sig svikna och hunsade.

Heder: Abhixia, Harim och Kobinku är alla ätter där hedern inte sätts högt. Falskspel, brutaliteter och olagliga metoder används för att målet skall nås.

Amor: Ätten Cartika har en låg amor då de anser att köttets lustar kan vara förledande och farliga att följa. Hos ätten Sala och Zadhaz hyllas dock kärleken och erotikerna i både kreativt skapande och eldiga danser. Likaså är folket på västsidan kända för att vara mycket kärleksfulla och lustdrivna.

Aggression: Hos ätten Harim finns en brinnande vrede som kokar under ytan. De känner sig svikna av sin forna magikrat och har sett sin makt raseras. De vill hämnas och återta sin provins. Det thalaskiska folket på västsidan har inte sett mycket av krig eller konflikter och håller sig från våld.

Tro: Genom hela riket är Tro ett mycket lågt karaktärsdrag. Gudar ses som ondskefulla ting och dyrkas inte.

Generositet: Inom ätterna Sala och Zadhaz är generositeten mycket hög och det bjuds på mat, vin och uppvisningar. Det thalaskiska folket på västsidan är även de generösa och när de övervunnit sin misstänksamhet så erbjuder de gärna främlingar mat och hjälp vid tider av nöd.

	Lojalitet	Heder	Amor	Aggression	Tro	Generositet
Abhixia	Låg	Låg	–	–	Låg	–
Arginakus	–	–	–	–	Låg	–
Cartika	Hög	–	Låg	–	Låg	–
Harim	Hög	Låg	–	Hög	Låg	–
Kobinku	Låg	Låg	–	–	Låg	–
Myrdinor	–	–	–	–	Låg	–
Sala	–	–	Hög	–	Låg	Hög
Vaganda	Hög	–	–	–	Låg	–
Zadhaz	–	–	Hög	–	Låg	Hög

Karaktärsdrag inom de olika thalaskiska ätterna

	Lojalitet	Heder	Amor	Aggression	Tro	Generositet
Folket (västra)*	–	–	Hög	Låg	Låg	Hög
Folket (östra)**	Låg	–	–	–	Låg	–

* Detta symboliserar folket på Thalamurs västkust
 ** Detta symboliserar folket på Thalamurs östkust

Karaktärsdrag hos det thalaskiska folket

ÄTTETABELL: ABHIXIA

1T10	Abhixia
1	Den stora vandringen. Rollpersonen följer med medlemmar från ätten när de beger sig ut på 'Den stora vandringen'. Rollpersonen har en egen stor luxuös vagn inredd med sovslaf, skåp, fällar och en kamin. Dessutom har rollpersonen två (2) extra kontakter runtom riket.
2	Gierasherna. Rollpersonen är en medlem av Gierasherna och strävar efter fysisk fulländning. Experimenten har lämnat spår på rollpersonens kropp, huden har blivit svagt genomskinlig på sina ställen, blodådrorna allt tydligare och rollpersonen omges av en unken lukt om han inte döljer den med diverse parfymer och oljor. Än så länge går de fysiska förändringarna att dölja så länge som det inte blir allt för noga skärskådningar av rollpersonen. Rollpersonen får TÅL+3 och STY+2.
3	Hämnare. Rollpersonen är jagad av en person från folket som hävdar att rollpersonen använt denne till medicinska och alkemiska experiment - om det är så eller att personen endast tagit miste mellan rollpersonen och någon annan från ätten Abhixia är upp till spelaren. Hämnaren är kraftigt förvriden men har blivit starkare och tåligare och har en skrämmande förmåga att komma undan. Han väntar på rätt tillfälle för att komma åt rollpersonen och antingen tortera honom till döds eller bara döda honom rakt av.
4	Kongelerade filament. Rollpersonen har Ob2T6 kongelerade filament av valfri typ som kan användas av en magikunnig person eller fungera som valuta i byteshandel.
5	Magiskt föremål. Rollpersonen äger ett magiskt föremål tillverkat genom alkemi. Föremålet är gjort för att passa rollpersonen. Spelaren samt spelledaren får diskutera fram exakt vilken typ av föremål det är.
6	Mutad av Alean. När Alean mutade sig till platsen som magikrat så var rollpersonens familj (eller rollpersonen) en av de som blev skänkt alviska gåvor. Exakt vad gåvan är kan variera men den har alviskt ursprung och kan vara allt från ett vapen, ett värdefullt smycke till en formelsamling.
7	Skadad i laboratoriet. Rollpersonen har blivit skadad i ett laboratorium då ett alkemiskt experiment gick fel. Även om rollpersonen inte sysslar med alkemi så kan han ha befunnit sig i ett av ättens laboratorium. Skadan kan vara utav en brand, syra som sprutade eller en giftig gas som spred sig. Rollpersonens kropp har blivit vanställd på ett område, slå ett slag på träfftabellen för att se vart. Dessutom så har inte Rollpersonens kropp återhämtat sig helt från det misslyckade experimentet och har TÅL-2.

1T10	(fortsättning)
8	Torn. Rollpersonen har fått ett mindre fyrkantigt stentorn i sin äga. Tornotypen är vanlig hos ätten Abhixia och är konstruerad utav en av deras historiskt mest kända arkitekter. Exakt var i riket tornet är beläget är upp till spelledaren.
9	Vholsaka-mineralen. Rollpersonen har kommit över en större mängd av den gulbruna, sträva, mineralen och kan antingen använda den till experiment, studera den eller sälja den för stora pengar (den är minst värd Ob3T6x1000 silver om den skulle säljas till Gierasherna). Om rollpersonen har mineralen i sin råa form och arbetar med den utan skyddshandskar kan han komma att få hallucinationer och mutationer.
10	Växtlära. Rollpersonen har en stor samling gifter och droger till sitt förfogande (Ob3T6 doser). Han får dessutom 1T6+2 enheter att höja färdigheter Växtlära. Spelaren bör få välja relativt fritt men spelledaren har självklart vetorätt om det är något som inte passar.



ÄTTETABELL: ARGINAKUS

1T10	Arginakus
1	Anklagad för stöld. Rollpersonen är anklagad för att ha stulit värdefulla skrifter från en lektor inom ätten – inga bevis har gått att finna men ryktet går och få litat nu på rollpersonen. Om rollpersonen stal skrifterna eller om han blev ditsatt är upp till spelaren och spelledaren. Rollpersonens rykte ökar med två (+2) specialiserat mot 'tjuv'.
2	Besökt högmagisk plats. Rollpersonen besökte en högmagisk plats men något gick fel. De magiska urladdningarna slet i rollpersonens själ och filamenten slingrade sig runt honom. Rollpersonen lider nu av en 'stor' verklighetsabnorm förändring av en aspekt som spelledaren väljer. Se sidan 142 i Spelledarens guide för information om de verklighetsabnorma förändringarna.
3	Extra studietid. Rollpersonen har fått tid att studera på en av ättens skolor eller under en av deras skickligaste Lektorer. Placera 1T6+4 enheter på valfria Kunskapsfärdigheter eller Mystiska färdigheter.
4	Kalligrafi. Rollpersonen har tränat länge under de kalligrafiska mästarna för att bemästra skönskriftens nobla konst. Han är nu kunnig att skapa vackra slingrande anfanger, klassiska sigill och symboler som kan dölja många undermeningar. Rollpersonerna har fortfarande långt kvar till mästarnas klass men har en god grund att stå på. Rollpersonen får 1T6+4 enheter att placera på Hantverksfärdigheten: Kalligrafi.
5	Komplott mot magikraten. Rollpersonen har blivit medveten om en mindre grupp personer inom ätten som forskar i magikrat Jualla Bizar Alayas förflutna och giftmordet mot hennes familj för mer än 50 år sedan. Dessa menar att något inte står rätt till och att den familj som var anklagad för dådet var oskyldig. Rollpersonen har inga bevis mot personerna om han skulle vilja peka ut dem för magikraten men inom ätten vet man att Jualla blir ytterst upprörd när någon börjar rota i hennes förflutna.
6	Raunslätterna. Rollpersonen har begivit sig på en lång resa till de nordliga raunslätterna och där studerat gamla coloniska lämningar och även haft samröre med det raunländska ryttarfolket. Rollpersonen får 1T6+3 enheter att placera på Kulturkännedom och Geografi. Eventuellt kan spelledaren låta rollpersonen ha kommit över föremål från den raunländska kulturen.
7	Resor in i skugglandet. Rollpersonen har deltagit på en av ättens expeditioner in i det gäckande skugglandet. Rollpersonen har nu bättre insikt i hur skugglandet fungerar än de flesta andra och kan i vildmarken ana när gränserna mellan de båda världarna är svaga.

1T10	(fortsättning)
8	Språkforskare. Rollpersonen har studerat ett främmande språk som finns utanför Thalamurs gränser, exempelvis Sabrisk eller Asharisk. Rollpersonen får 1T6+3 enheter att höja <Skrift> och <Språk>.
9	Trollsmide. Rollpersonen har i sin ägo ett föremål som är smitt av de numer utdöda bergstrollen (utdöda i alla fall i Thalamur). Smidet är vackert och övernaturligt till sitt utseende och uppenbart inte mänskligt. Exakt vilken typ av föremål det rör sig om är upp till spelaren och spelledaren men det kan vara alltifrån ett spådomsobjekt såsom en spegel till ett vapen eller en rustning. Ett vapen av bergstrollsmide gör +Ob1T6 i skada och har Bryt x1,5. En rustning smidd av bergstroll skyddar +2 på både Hugg, Kross och Stick.
10	Ärorik ansiktsmask. Rollpersonen har fått arva en vacker ansiktsmask av brons vilken traditionellt ättens medlemmar bär på sig när de rör sig i offentliga sammanhang. Masken är ett konststycke i sig och har många utsökta detaljer och eventuellt även inlägg av ädelmetaller. Exakt hur masken är formad är upp till spelaren men den är mycket karaktäristisk och dyrbar.



ÄTTETABELL: CARTIKA

1T10	Cartika
1	Artefakt från Danarth. Rollpersonen har kommit över en urgammal artefakt från Danarths tid. Exakt vad det rör sig om är upp till Spelaren och Spelledaren men det är ett föremål av historisk betydelse om även det kanske inte är så värdefullt i sig. Det kan vara allt från en offerkalk, en silvermedalj, ett underligt vapen eller stentavlor med danarthisk skrift.
2	Byråkratisk skicklighet. Rollpersonen följer ättens stolta historia och har studerat byråkratin och rikets lagar. Rollpersonen får 1T6+4 enheter att fördela på Bibliotekskunskap, Bokhållning och Lagkunskap.
3	Fruktan. Antingen är det Rollpersonens handlingar eller så är det ett rykte som spridits men vanligt folk fruktar honom. Det berättas sagor om att du äter barn, skändar gravar, har samröre med demoner och dödar urskillningslöst. Öka rykte med +2 med specialisering mot 'Fruktad'. I vissa sociala situationer när han har att göra med folket får rollpersonen en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag. När det är situationer där han hotar, skrämmer eller beordrar folket är svårighetsgraden en nivå enklare (-Ob1T6).
4	Kannibal. Rollpersonen har studerat gamla danarthiska skrifter och läst om den rituella kannibalismen som skedde och gav styrka och kunskap till dem som brukade den. Han blev mer och mer fascinerad och till slut kunde han inte stå emot utan började praktisera sitt mörka värv. Får rollpersonen en chans att äta människokött utan att bli påkommen så måste han slå ett normalt slag (Ob3T6) mot VIL för att motstå sina lustar. Har det gått längre än en månads tid sedan han åt människokött senast är slaget mycket svårt (Ob5T6).
5	Kontakt inom Rakhori. Rollpersonen har en kontakt inom Rakhori som är skyldig rollpersonen en tjänst. Kontakten är en Arbach och verkar öppet i det thalaskiska samhället. Han tar dock gärna emot tips från rollpersonen om denna känner till lagbrytare av olika slag och dessutom kan han ordna fram diverse information så länge som det sköts på ett bra sätt.
6	Militär tradition. Rollpersonens familj bär på en stolt militär tradition med många kända befälhavare som har skyddat riket mot inkräktare. Även om kunskap värderas som det högsta så är det även viktigt att kunna använda militär styrka för att bevara makten. Rollpersonen har tränats i taktik och strategi eller själv forskat sig till det i gamla böcker. Använd 1T6+3 enheter för att höja Krigsföring och Krigsmaskiner.

1T10	(fortsättning)
7	Rikt giftemål. Rollpersonen är numera gift och hade turen att få en maka eller make med stora ekonomiska tillgångar. Rollpersonen har Ob2T6x1000 silver extra från start.
8	Svurit lydnad. Rollpersonen har mött Sanguis thal Qatada och svurit honom sin lydnad. Magikraten har med sin skickliga retorik förklarat för Rollpersonen vad som behövs för att göra Thalamur till ett starkt och mäktigt rike och övertygelsen finns nu i rollpersonens hjärta. Lojaliteten till magikrat Sanguis thal Qatada slås med 1T6+12.
9	Symboler. Rollpersonen följer den gamla traditionen och ristar in symboler i sin kropp för att utvärda smärtan och stärka sitt sinne. Rollpersonen är antingen väldigt fanatiskt, mentalt disciplinerad eller har börjat gilla känslan, för hela kroppen, samt ansiktet, är nu täckt med dessa inristningar, eventuellt ifyllda med svart kalisrot. Rollpersonen får en extra kolumn Smärta och +1 i VIL på grund av sina makabra mentala övningar.
10	Väldsam konflikt. Rollpersonen har fått fiender i ätten Abhixia och blev utsatt för ett lönnmordförsök, det misslyckades, men en av rollpersonens vänner eller tjänare avled istället. Exakt vilka det är som gjort detta inom Abhixia är upp till Spelledaren och även om rollpersonen inte har några bevis så har han sina aningar.



ÄTTETABELL: HARIM

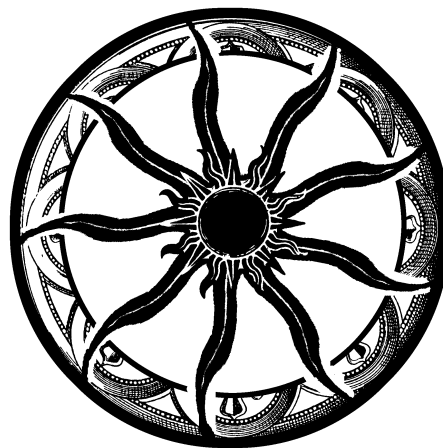
1T10	Harim
1	Blodtörst. Under strid så sköljer en våg av blodtörst över rollpersonen och han blir uppfylld utav stridens intensitet och raseri. Detta gör att han har mycket svårt att hejda sin hand från att döda en motståndare om han har chansen. Vid de tillfällen då rollpersonen vill hejda sig från att släcka en motståndares liv så måste han lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot VIL – om inte så anfaller han för att döda. Denna blodiga vildsinthet är något av ett släktdrag inom ätten Harim och betydligt mer vanlig än vad man kan tro.
2	Expedition till Colonan. Rollpersonen har deltagit i en expedition in i Colonan för att återhämta gamla ättklenoder, gräva upp skatter som inte hans att ta med när provinsen gjorde uppror, kartlägga bergspass, skövla, bränna, plundra, ta fångar eller liknande. Under denna expedition blev rollpersonen fångad och torterad av coloniska soldater. Rollpersonen lyckades dock fly men hyser nu ett brinnande hat gentemot Colonans befolkning. Höj Aggression med två (+2). På grund av den grava tortyren så sänks Rollpersonens TÅL med ett (-1).
3	Livgarde. Rollpersonen har en samling på 1T6+1 soldater som lyder under ätten Harim som sitt personliga livgarde. Rollpersonen behöver naturligtvis inte alltid resa omkring med sitt livgarde men kan kalla på dem om det behövs. Exakt varför rollpersonen fått ett livgarde är upp till spelaren och spelledaren. Kanske är det någon äldre släkting som fruktar för rollpersonens liv eller så har rollpersonen lyckats förhandla till sig ett. Personerna som ingår i livgardet och deras relation till rollpersonen och varandra är upp till spelaren och spelaren att besluta om.
4	Magikratens tal. Magikrat Reubin Xirhamir Jesbin har under ett ättemöte hållit ett brinnande tal om ätten Harim och dess forna stolthet. Detta tal berörde rollpersonen djupt och rollpersonens Lojalitet gentemot ätten ökas med två (+2).
5	Rasism. Rollpersonen har växt upp i en mycket rasistisk miljö och känner ett brinnande hat och förakt gentemot alla folk som inte är neromenzer, och i synnerhet gentemot perenner och dvärgar. I sociala sammanhang då rollpersonen tvingas att umgås med individer av dessa folkslag så har han en nivå svårare (+Ob1T6) på de flesta sociala färdigheter. Denna händelse fungerar endast om rollpersonen är av det neromenziska folkslaget – om inte så får han slå om.

1T10	(fortsättning)
6	Seianhäst. Rollpersonerna har lyckats tämja en av de dödliga seianhästarna (se Monster i Mundana sidan 45) eller på annat sätt kommit över den. Som riddjur är hästen mycket effektiv då den kan ta sig fram i det kuperade thalaskiska landskapet på områden där vanliga hästar inte kommer fram eller måste resa ytterst långsamt. Dock så är den ett vildsint rovdjur och är svår att hålla med andra hästar då den ser dem som bytesdjur. Höj dessutom Djurträning med 1T6+2 enheter.
7	Slavhandlare. Rollpersonen har kontakter med cirefaliska slavhandlare och har tjänat pengar på att sälja krigsfångar, perenner och annat avskum. Rollpersonerna börjar spelet med Ob6T6x100 silver extra och kan även ta hjälp av sina cirefaliska kontakter om det gäller transporter över havet eller liknande.
8	Stridsvana. Rollpersonen har varit med om en del konflikter och stridigheter och får därför 1T6+2 enheter att höja Stridsvana.
9	Uppror. Rollpersonen har blivit utsänd av sin familj att stävja uppror med hjälp av en mindre trupp av ättens soldater. Rollpersonen får 1T6+4 enheter att fördela på Krigsföring och Ledarskap.
10	Vapenkonst. Rollpersonen har blivit upplärd utav en av de skickligaste kämparna inom ätten och tränat på att bruka ett vapen med största möjliga effektivitet. Rollpersonen får 1T6+3 enheter att höja valfri vapenfärdighet, eller stridskonst. Dessutom får han ett ättevapen av kvalitetsstål specialsmit just för honom.



ÄTTETABELL: KOBINKU

1T10	Kobinku	1T10	(fortsättning)
1	Colonisk bosättning. Rollpersonen har varit på en expedition högt upp i det Ikamriska bergsmassivet och där undersökt en gammal colonisk bosättning. Rollpersonen får 1T6+3 enheter att höja färdigheten Historia.	7	Ritualen. Rollpersonen har deltagit i en av ritualerna i ättegodset i khorskogen och där studerat den svarta mystiken. Något gick dock fel under ritualen och rollpersonen blev överhöljd av syner och intryck vilket för evigt har förvridit hans sinne. Rollpersonen får en fobi, se sidan 58 i Spelarens bok för inspiration. Dessutom får rollpersonen ibland syner och minnesglimtar när han minst anar det vilket gör att han kan ha svårt att skilja på verklighet och fantasi.
2	Fiende inom ätten. Rollpersonen har skaffat sig en ärkefiende inom ätten vilken gör allt för att försvåra och sabotera för rollpersonen. Fienden attackerar inte rollpersonen direkt men om han skulle få chansen att se till så att rollpersonen försvinner skulle han inte tveka att ta den. Exakt hur fiendskapen uppstod är upp till spelaren och spelledaren att diskutera fram. Slå fram fiendens resurser med 1T6+12 och Spelledaren väljer även vilket sysselsättning fienden har.	8	Spådom. Efter ett flertal spådomsriter har rollpersonen fått en begränsad insikt i tidens lopp vilket gjort att han kan förutse saker precis innan de inträffar. Detta symboliseras med att rollpersonen får +3 i Tur. Dessutom får rollpersonen 1T6+2 enheter att höja färdigheten Spådom.
3	Fruktad släkting. Rollpersonen har en mycket fruktad släkting som är känd för att vara hänsynslös och livsfarlig. Släktingen tros ligga bakom ett flertal lönnmord och alla som ställt sig i släktingens väg har blivit kuvade, besegrade, förnedrade eller försvunnit. Rollpersonen jämfälls ofta med släktingen och många fruktar för att gå emot honom. Däremot så har de svårt att lita på honom då de tror att han när som helst kan vända kappan efter vinden. I sociala situationer när släktskapen är relevant får rollpersonen en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag mot sociala färdigheter. Situationer där han hotar, skrämmer eller beordrar personer kan svårighetsgraden en nivå enklare (-Ob1T6). Om rollpersonen inte lever upp till detta rykte så kan modifikationerna komma att försvinna tillsammans med ryktet.	9	Styrd av fruktan. Rollpersonen har fått utföra ett flertal uppgifter för ättens magikrat Matron Liselle. Detta kan röra sig om allt från att leverera meddelanden till att spionera på andra ätter eller medlemmar inom den egna ätten. Matron Liselle tolererar inte misslyckanden och rollpersonen vet att om han skulle misslyckas med en av sina uppgifter så skulle hela hans politiska karriär kunna vara över eller att hans liv skulle kunna vara i fara. Den ständiga pressen har tårt på rollpersonens vilja vilket gör att VIL sänks med ett (-1). Däremot har rollpersonen en stor tjänst utkräva för alla de uppgifter han utfört åt magikraten.
4	Gifttålig. Rollpersonen känner till de faror som finns i det thalaskiska maktspillet och vet även att förgiftning är ett vanligt sätt att slå ut sina motståndare. Rollpersonen har därför sedan unga år inmundigat olika typer av gift i små doser för att stärka kroppens försvar mot detta. Rollpersonen får därför en nivå enklare (-Ob1T6) på alla slag mot TÅL när det har med gift att göra.	10	Utpressad kontakt. Rollpersonen har en hållhake på en person som har en hög nivå i den thalaskiska politiken. Detta kan vara en lektor eller kanske till och med en primas. Rollpersonen kan använda denna hållhake för att kräva denne på en stor tjänst. Exakt vilken hållhaken är får spelledaren och spelaren diskutera fram.
5	Lönnmördare. Rollpersonen har kontakt med en fruktad och skicklig lönnmördare som släckt flera liv i familjens tjänst. Rollpersonen har hjälpt lönnmördaren vid ett flertal tillfällen och denne är nu skyldig rollpersonen en tjänst. Anteckna kontakten 'Lönnmördare' med 1T6+12 Resurser och relationen 'Skyldig tjänst'.		
6	Mördare. Rollpersonen har av en eller annan anledning låtit mörda en medborgare. Den exakta situationen som ledde fram till detta är upp till spelledaren och spelaren. Den mördade medborgarens familj och vänner försöker finna vem mördaren är och rollpersonen kan aldrig känna sig säker.		



ÄTTETABELL: MYRDINOR

1T10	Myrdinor
1	Dresserad Ferkak. Rollpersonen har likt ättens magikrat lyckats dressera en Ferkak (se Monster i Mundana sidan 18) och har nu den likt ett troget husdjur. Ferkaken är relativt intelligent för att vara ett djur och kan fungera som 'vakthund' och liknande och eventuellt flyga med meddelanden till en särskild plats. Rollpersonen får 1T6+2 enheter att höja djurträning och ett av dessa poäng måste specialiseras mot 'Ferkak'.
2	Familjeliv. Rollpersonen har träffat och förälskat sig i en person av folket och har ett hemligt liv med denna. Rollpersonen besöker nattetid sin älskade och är borta i flera dagar i sträck för att spendera tid med denna i all enkelhet. Det är inte otroligt att de har barn ihop. Rollpersonen gör sitt bästa för att bevara denna hemlighet kanske för att det inte skulle accepteras av familjen, att personen av folket inte vill bli tagen som konkubin eller att rollpersonen vill hålla personen undan det politiska maktspelet.
3	Fördummad. Rollpersonen har gjort ett dumt eller illa genomtänkt uttalande som dröjt sig kvar i folks sinnen och rollpersonen har fått ett rykte om sig att vara obildad och dum. Har rollpersonen fiender eller rivaler så använder de detta uttalande till sin fördel och rollpersonen kan ibland höra hur folk skrattar bakom ryggen på honom. Rollpersonen får höja sitt rykte med två (+2) och specialisera det mot 'obildad'.
4	Konflikt med Harim. Rollpersonen har hamnat i konflikt med medlemmar från ätten Harim och dessa har smutskastat och falskeligen anklagat rollpersonen för diverse brott. Personerna inom Harim vill av någon anledning röja rollpersonen ur vägen, exakt varför är upp till spelaren och spelledaren. Kanske är det en fråga om hämnd, svartsjuka eller ett gräl som blommat upp till stora proportioner. Rollpersonen kommer ha mycket svårare på allt socialt samspel med ätten Harim och kan räkna med en (+Ob1T6) till två (+Ob2T6) nivåer svårare i de flesta sociala situationer som berör ätten. Om konflikten skulle lösas på ett fredligt sätt skulle dessa modifikationer försvinna.
5	Lojalitet. Rollpersonen har blivit indoktrinerad med en stark lojalitet gentemot det thalasiska riket och brinner för dess fortlevnad och styrka. Han inser att alla som lever i Thalamur endast är en del i en ärorik historia och att individen måste offras för rikets fortlevnad. Rollpersonen kan bli ytterst provocerad om någon talar illa om riket och måste slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot VIL för att inte tillrättvisa personen. Rollpersonens lojalitet slås med 1T6+12 och specialiseras mot 'Thalamur'. Att dö för att bevara de thalaskiska idealen är inget som rollpersonen fruktar.

1T10	(fortsättning)
6	Rustning. Rollpersonen har blivit skänkt en ceremoniell stridsrustning i metall som är framställd utav en av ättens främsta rustningsmeder. Varför rustningen blivit skänkt till rollpersonen kan variera, kanske är det tacken för ett väl utfört uppdrag, en bröllopsgåva eller ett arv. Rustningens exakta utseende är upp till rollpersonen men den särskiljer sig med sina smakfulla utfyllningar och det är inte otroligt att den går i ättens färger (svart och sliver). Förutom sitt smakfulla utseende har den samma värden som en vanlig rustning av samma typ.
7	Soldater. Rollpersonen känner en grupp på 1T6+4 soldater inom armén som ser upp till honom. Dessa tvekar inte att hjälpa rollpersonen om han kallar på dem och kan fungera både som livgarde och slagstyrka. Hur det kommer sig att rollpersonen kom att få en sådan god kontakt med soldaterna är upp till spelaren och spelledaren.
8	Stridsvana. Rollpersonen har varit med om en konflikter och stridigheter och får därför 1T6+1 enheter att höja Stridsvana.
9	Taktiker. Rollpersonen har fått studera de främsta generalerna och deras taktiska metoder samt studerat den nya armén och dess taktiska fördelar. Allt från regelrätta fältslag, logistik, belägringar och försvarsstrid ingår i dessa kunskaper och rollpersonen får 1T6+3 enheter att höja Krigsföring samt två (+2) enheter att placera på Krigsmaskiner.
10	Vapenkonst. Rollpersonen har blivit upplärd utav en av de skickligaste kämparna inom ätten och tränat på att bruka ett vapen med största möjliga effektivitet. Rollpersonen får 1T6+3 enheter att höja valfri vapenfärdighet, eller stridskonst. Dessutom får han ett ättevapen av kvalitetsstål specialsmitt just för honom.



ÄTTETABELL: SALA

1T10	Sala	1T10	(fortsättning)
1	Attackerad. Rollpersonen blev misstagen för att vara en av reformatörerna (om han är en av reformatörerna så var attacken inget misstag) utav en okänd individ och denne attackerade rollpersonen. Attacken skedde oväntat och rollpersonen han aldrig uppfatta vem som anföll honom, den som attackerade gjorde det dock med magi och detta tyder på att det var en medborgare. Rollpersonen överlevde dock men blev svårt skadad och har ännu inte återhämtat sig. TÅL och STY sänks med ett (-1) vardera. Rollpersonen har eventuellt en ledtråd till vem attackeraren kan vara, ett vittne, en minnesbild, ett föremål eller liknande.	7	Inkomst. Rollpersonen har en stadig inkomst varje månad, detta kan vara genom ett arv eller genom en lyckad affärsverksamhet som rollpersonen driver. Rollpersonen får Ob2T6x100 silver varje månad och har en sparad förmögenhet på Ob4T6x100 silver.
2	Blodsforskare. Rollpersonen har forskat i blodets hemligheter och den tro som finns inom ätten att blodet påverkar landet. Ett flertal experiment har gjorts för att visa på om en hatisk persons blod besudlar naturen och riket medan en lycklig person gör naturen lycklig och grönskande. Under en av dessa forskningsexpeditioner tömde rollpersonen en fånge på blod (en person som ändå skulle avrättas) men det visade sig sedan att han var oskyldig. Förutom eventuella samvetskval som rollpersonen fått så har folket i rollpersonens hemtrakter fått höra historien och i deras munnar så beskrivs han som sadistisk, hänsynslös och blodtörstig.	8	Språkforskare. Rollpersonen har studerat ett språk från utlandet, exempelvis jargiska eller sabrisk. Rollpersonen får 1T6+3 enheter att placera på <Skrift> och <Språk>.
3	Gods. Rollpersonen har en större byggnad till sitt förfogande antingen i en stad eller på landsbygden. Godset är mycket ståtligt och rollpersonen har mest troligt ärvt det efter någon rik släkting eller fått det som belöning.	9	Staty. Rollpersonen har stått modell för en staty som numer är rest i en av Thalamurs större städer. Statyn är mycket magnifik och på statyns bas så finns en hyllningsdikt till rollpersonen. Hur det kommer sig att rollpersonen fick en staty är upp till spelaren och spelledaren men exempelvis kan det vara som tack för ett utfört uppdrag, en födelsedagspresent eller bröllopsgåva eller kanske var rollpersonen stenhuggarens musa. Rollpersonen får höja sitt rykte med ett (+1).
4	Handelsman. Rollpersonen har studerat handeln i riket och de metoder man gör för att finna lämpliga handelsvaror samt köpa och sälja dessa. Rollpersonen får placera 1T6+4 enheter på färdigheterna Handel, Räkning och Övertala.	10	Älskare. Rollpersonen är en älskare till en högre uppsatt person i det thalaskiska samhället. Vem det är och hur länge förhållandet varat är upp till spelledaren och spelaren men det finns en passion mellan dem. Den högre uppsatta personen är dock gift och skulle affären komma ut så skulle denne och rollpersonen hamna i trångmål. Med tanke på personens makt så kan rollpersonen be om en liten tjänst då och då.
5	Hemlig identitet. Rollpersonen har en hemlig identitet vilket gör att han kan röra sig bland folket obemärkt. Detta gör att rollpersonen kan snappa upp rykten hos folket som sällan når medborgarnas öron. I sin garderob har rollpersonen ett stort antal klädedräkter och smink vilket hjälper honom att anta olika roller. Rollpersonen får 1T6+3 enheter att placera på Förklädnad och Skådespel.		
6	Hållhake på magikraten. Rollpersonen har hört talas om, eller på annat sätt snappat upp, att magikrat Catzoran do Thukor har ett förhållande med en cirefalisk kurfurstinna. Rollpersonen har inga bevis men om sådana skulle kunna ordnas så skulle rollpersonen kunna få en hållhake på magikrat Catzoran do Thukor.		



ÄTTETABELL: VAGANDA

1T10	Vaganda
1	Bunden av ed. Rollpersonen har svurit en ed till magikrat Im-Berefel Ra'Drach do Kampa, en ed som inte får brytas. Om rollpersonen skulle bryta eden och detta skulle komma ut så skulle han ses som en edsbrytare och få skulle kunna lita på honom. Im-Berefel ger ibland rollpersonen mindre uppdrag via sina språkrör och rollpersonen har order om att meddela honom allt som händer i sin och sina vänners närhet.
2	Förbjuden magi. Rollpersonen har inte kunnat hålla sig från att börja forska i de förbjudna magivägarna. Kanske har han börjat studera nekromanti utan statens kännedom (eller förbjudna delar inom nekromantin) eller börjat lära sig ritualer för att nedkalla demoner. Rollpersonen har kommit över skrifter om denna förbjudna typ av magi och i dessa finns det ett flertal ritualer och alkemiska processer som han kan lära sig. Rollpersonen får 1T6+3 enheter för att höja Teoretisk magi. Om rollpersonen gör en magiker får han dessutom 1T6+4 magnituder som är knutna till demonologi eller nekromanti.
3	Galenskap. Rollpersonen har upplevt något skrämmande och fasansfullt som för evigt etsat sig fast vid hans själ. Han betar sig ibland lite underligt och får ibland anfall då minnesbilder målas upp för hans sinnen. Under dessa anfall måste han lyckas med ett mycket svårt slag mot VIL (Ob5T6) för att fungera normalt. Det är möjligt att han inte själv minns vad han fruktar och att upplevelsen var så kraftfull att han förträngt alltihop. Kanske var det ett möte med en demon, forskning om den mörka skogens ande eller en brutal akt han själv utförde då han var besatt. Exakt hur denna galenskap uppvisar sig får spelaren och spelledaren diskutera fram – huvudsaken är att karaktären skall vara spelbar.
4	Gravplundrare. Rollpersonen har i sin jakt på kunskap sjunkit så lågt att han har plundrat ett gammalt gravvalv tillhörande en av ätterna. Där hittade han förvisso gamla stentavlor med information som han letade efter men en ande hemsöker nu rollpersonen och plågar honom i hans drömmar. På särskilda platser kan anden uppenbara sig i reflektioner och spegelbilder och det har även hänt att andra sett snabba glimtar av den. Rollpersonen får 1T6+1 enheter för att höja ockultism samt 1T6+3 enheter för att höja valfria mystiska färdigheter.
5	Mindre bibliotek. Rollpersonen har ett mindre bibliotek i sin ägo och han har spenderat en längre tid att studera böckerna. Rollpersonen får höja sin BIL med två (+2) och placera 1T6+2 enheter på valfria kunskapsfärdigheter.

1T10	(fortsättning)
6	Morbid. Rollpersonen har läst många gamla verk som författats av personer inom ätten och blivit fascinerad av döden. Får han en chans att bevittna en avrättning eller studera nyligt döda personer så kommer han ta den. För att motstå frestelsen så måste rollpersonen lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot VIL. Det finns till och med en risk att rollpersonen blir så besatt han själv börjar döda folk för att uppleva dödsögonblicket på riktigt nära håll. Eller att han bedriver akter där han själv kan närma sig döden – såsom att han kväver sig själv eller tömmer sig på blod.
7	Studier av andeplanet. Rollpersonen har forskat om andeplanet och lärt sig färdigheten Andeförnimmelse och kan nu känna av spöken, andar och demoner som finns i närheten. Rollpersonen får 1T6+3 enheter att placera på färdigheten.
8	Talar i tungor. Rollpersonen faller ibland ihop i konvulsioner samtidigt som kraftfulla visioner spelas upp i hans sinne. Under denna tid så talar han i tungor och yttrar saker på äldre danarthiska. Någon eller något tycks tala genom honom. Vad detta väsen är för något är upp till spelledaren.
9	Udda experiment. Rollpersonen har deltagit i ett annorlunda experiment och detta påverkade rollpersonens kropp och själ. Spelaren får slå ett slag på tabellen för Övernaturliga egenskaper på sidan 45 i regelboken för att se vilken effekt kraften hade. Slag som blir inte passer slås om och i slutändan ligger det på spelledaren att välja vad som är lämpligt.
10	Viljestyрка. Rollpersonen är en forskare i det okända och övernaturliga och dessa ting skrämmer honom föga, snarare finner han dem intressanta och förunderliga. Vid tillfällen då rollpersonen måste slå slag mot sin VIL och det har med det övernaturliga att göra så är dessa slag en nivå lättare (–Ob1T6).



ÄTTETABELL: ZADHAZ

1T10	Zadhaz
1	Dekadansens filosofi. Rollpersonen har studerat filosofen Derfel Khanir Rhadals verk om den totala utlevelsen och mer och mer tagit efter den filosofin. Rollpersonen hänger sig åt allehanda lustar, droger, eskapader och är inte rädd att prova något nytt då detta är vägen till upplysning. Hur intresserad rollpersonen verkligen är av filosofin är upp till spelaren, kanske är han endast en livsnjutare som ser filosofin som en ursäkt eller så hoppas han verkligen på att nå upplysning i dekadansens gränstrakter. Rollpersonen får 1T6+4 enheter att placera på Supa och Förföra. För mer information om filosofin se sidan 61 i Thalamur.
2	Dödsdansare. Rollpersonen har blivit tränad av en dansmästare i den fruktade dödsdansen. Han har lärt sig att svinga dubbla klingor i virvlande dansrörelser samtidigt som historiska slag utkämpas och en berättelse formas av hans kropp. Rollpersonen får 1T6+4 enheter att placera på färdigheten Dansa och om spelledaren tillåter på stridskonsten 'Thalaskisk dödsdans'.
3	Förförare. Rollpersonen har insett erotikens makt och kan använda många knep för att få personer av det motsatta könet (och ibland samma kön) på sin sida och ned i sin säng. Rollpersonen får 1T6+3 enheter att höja färdigheten Förföra.
4	Förförd av L'meas. Rollpersonen (man som kvinna) har blivit helt förhäxad av magikrat Igar Augus undersköna konkubin L'meas. Förälskelsen och åtrån brinner hett i rollpersonens hjärta och var blick som L'mes skänker är en njutning i sig. L'meas ber ibland rollpersonen om hjälp och i utbyte skänker hon honom en smekning, en kyss på kinden eller ord av tack och detta ser rollpersonen som belöning nog. Rollpersonen får slå sin Amor riktad mot L'meas med 1T6+12 och specialisera som 'Förälskad'.
5	Magikratens förändring. Rollpersonen har flera gånger varit nära ättens magikrat Igar Augus och misstänker att något inte står rätt till. Ibland så är han klar och lycklig, ibland faller han in i djupa tankar och ångest. Någon yttre makt tycks plåga honom, något som inte ens hans konkubin L'meas tycks kunna trösta honom ifrån. Rollpersonen har under sina samtal med Igar funnit att han är en sympatisk person. Rollpersonens Lojalitet till magikraten höjs med två (+2).
6	Poet. Rollpersonen är känd som en stor poet och har publicerat ett flertal poetiska skrifter som spridit sig runt riket. Rollpersonen bes ofta recitera sina verk och har ett flertal beundrare. Rollpersonen får höja sitt rykte med två (+2) specialiserat mot 'poet'. Dessutom får rollpersonen använda 1T6+3 enheter för att höja berättarkonst.

1T10	(fortsättning)
7	Silverskären. Rollpersonen är medlem i den dekadenta sammanslutningen som omnämns som Silverskären. Han deltar i luxuösa middagar, erotiska maskerader och perversa utsvävningar. Exakt hur rollpersonen trivs i sin roll är upp till spelaren och spelledaren, kanske njuter han fullt ut av frigörelsen eller så försöker han hålla sig från den men blir ständigt lockad av det som erbjuds. Personer från den inre och hemliga cirkeln har börjat uppskatta rollpersonens förmåga och ger honom ibland enklare uppdrag att utföra.
8	Skandal. Rollpersonen har varit med om en skandal som befläckt hans namn. Kanske är det en historia av passion, feighet, utklassning eller något liknande men rollpersonen betraktas som en misslyckad usling. Vad värre är att det finns en medlem inom den egna ätten som eldar på dessa rykten gentemot rollpersonen och kanske är denna person även den som ligger bakom skandalen. Rollpersonen får sitt rykte höjt med två (+2) och har till dess att skandalen svalnat en nivå svårare (+Ob1T6) på alla sociala situationer.
9	Skepp. Rollpersonen har kommit över ett mindre skepp med besättning och dessa kan han använda för att antingen transportera handelsvaror, kanske hyra ut tjänsterna till ett handelshus, eller färdas med över Mundanas hav. Exakt hur han kom över skeppet är upp till spelaren och spelledaren.
10	Sångmästare. Rollpersonen har blivit undervisad av någon av rikets främsta sångmästare och lärt sig ett flertal sånger och sångtyper. Sånger som berättar om det heroiskt förflutna, sorgsna elegier och eldiga kampsånger. Rollpersonen får 1T6+4 enheter att placera på färdigheten sjunga.



Status (börd)

Thalamur är inte ett feodalt rike och har inte samma system med adelsmän och ärftliga titlar som största delen av övriga Mundana. Dock så kan det vara intressant att ta reda på hur inflytelserik och mäktig rollpersonens familj är. Spelledaren bör överväga om slag skall få slås på denna tabell överhuvudtaget eftersom detta kan rubba spelbalansen och ge en driftig rollperson oerhört mycket makt.

Mycket kommer att bero på spelledaren och hur han väljer att porträttera familjen och dess välvilja mot Rollpersonen. Spelledaren bör dessutom se till så att ju mer fördelar rollpersonen får av sin familjs status desto mer måste han slita för att göra familjen nöjd och ett större mål blir han i det politiska maktspelet och får fler och fler fiender.

Det bör poängteras att bara för att man kommer ifrån en familj med många mäktiga och högt uppsatta medlemmar så kan man inte automatiskt dra nytta av deras maktsfär utan man måste hålla en god relation till dem och hjälpa samt stödja dem. Många gånger kommer en person som drar nytta av familjenamnet i sin egen vinning tvingas gå i familjens ledband och utföra diverse uppdrag åt dem.

Har man sin familj bakom sig så får man stora fördelar på grund av familjenamnet och att personer vet att familjen står bakom rollpersonen. Med tillräckligt mäktig familj kan man hota och tvinga långt mäktigare personer än sig själv till underkastelse. Har man hög Status som thalaskisk rollperson så har man lättare att nå högre titlar såsom språkrör, stavbärare och lättare att ta sig in i tribunalerna samt armén. Detta kan vara allt från att vissa intagningsprov ignoreras helt till att svårighetsgraderna sänks, se under rubriken nepotism på sidan 14 för inspiration. Nedan beskrivs några sätt att använda sin status i det thalaskiska samhället.

Använda familjenamnet: Rollpersonen kan använda sitt familjenamn vid tillfällen för att få sin vilja fram detta kan ge modifieringar till sociala färdigheter som Övertala, Förhöra, Ledarskap, Förföra och annat som Spelledaren kan finna lämpligt. Dessutom kommer både personer inom Rakhori, andra ätter och armén se till att inte stöta sig med rollpersonen och mindre förseelser kommer automatiskt bortses ifrån om dessa inte kan användas för att fälla rollpersonen eller dennes familj.

Tjänster: Rollpersonen kan be sin familj om en tjänst då och då. Ju större tjänst desto mer kräver dock familjen i motprestation. En liten tjänst kan vara allt från att ordna fram hemliga dokument, att få lättare antagningsprov till armén eller tribunalerna, bortse från mindre förbrytelser, likvidera personer av folket och liknande. Större tjänster kan endast de mäktigare familjerna tillhandahålla och dessa kräver en anledning för att utföra dem samt en motprestation. Större tjänster kan innebära att fångar släpps helt och hållet, förbjudna magiska skrifter kommer rollpersonen tillhanda, likvidera mindre viktiga medborgare, att rollpersonen automatiskt blir intagen på en särskild skola eller kommer in i tribunalerna. Våldiga tjänster bör man sällan be om och familjen kommer kräva en vettig förklaring och rollpersonen kommer troligtvis få arbeta hela sitt liv för familjen för att betala tillbaka tjänsten. Våldiga tjänster kan vara allt från att låta ättesoldater anfalla ett visst område, lönnmörda högt uppsatta personer inom tribunalerna, låta rollpersonen få tillträde till Thalamurs mest hemliga platser och liknande ting.

1T100 Status (börd)

1-75	Låg status. Rollpersonens familj har ett inflytande i tribunalerna och kan dra i trådarna för att påverka det thalaskiska samhället. Någon inom familjen är säkerligen Primas och några är troligen lektorer. Rollpersonen kan använda familjenamnet för att öppna dörrar och få reda på information. Han kan be sin familj om en liten tjänst då och då utan att det är att kräva för mycket. Om rollpersonen använder familjenamnet så kommer folk att dra öronen till sig och lyssna på rollpersonen men utöver det ger det inga modifieringar.
76-95	Hög status. Rollpersonens familj har ett stort inflytande över tribunalerna och kanske även armén. En handfull medlemmar i familjen är Primaser och andra är lektorer. De kan dra i trådar för att påverka det thalaskiska samhället till familjen och rollpersonens fördel. Rollpersonen kan använda familjenamnet för att öppna dörrar, få fram information, rekvirera utrustning och liknande. Han kan be familjen om mindre tjänster och även någon större tjänst då och då. Om rollpersonen använder familjenamnet så kan han under vissa situationen få en nivå lättare (-Ob1T6) på lämpliga Sociala färdigheter.
96-100	Furstlig status. Rollpersonens familj har ett mycket stort inflytande över det thalaskiska samhället, tribunalerna och armén. Ett flertal medlemmar är primaser och lektorer. Kanske är detta även magikratens ursprungsfamilj. Rollpersonen kan använda familjenamnet för att öppna dörrar, få fram information, ta ättens soldater i sin tjänst och liknande. Han kan be familjen om ett flertal mindre tjänster, ibland större tjänster och om det skulle krisa våldiga tjänster. Om han använder familjenamnet så kan han under vissa situationen få två nivåer lättare (-Ob2T6) på lämpliga Sociala färdigheter.

Ersätter Tabell R1-26 Börd



Dessa tabeller och ikoner är sammanställda av Petter Nallo och är ett extrakapitel till boken Thalamur.