

Arzak

Den lilla byn är omgiven av en tre meter hög palissad och ligger intill den breda och vilda Gurthûra-floden. Ungefär 200 personer bor i byn och huvudnäringen är fiske, jakt, spannmålsodling och djuruppfödning. Byn är i stort sett självförsörjande även under dåliga år. Den närliggande marken är bördig och flodens röda lera lämpar sig utmärkt för att göra lergods. De senaste åren har byns välstånd ökat. Mer mark har börjat odlas upp och två stycken fiskdammar har anlagts intill en liten å som rinner ut i Gurthûra-floden. Sedan man utrotat grannbyn Urudux uppströms för 13 år sedan existerar det inte längre några kända yttre hot mot byn. Även om byn fortfarande är mycket isolerad så har kontakten med omvärlden ökat. Flahträd skickas med floden ned till den lilla handelsplatsen Burzuk vid flodens mynning.

Jordbruket och andra lågstatussysslor sköts av byns slavar och gûrder, många av dem forna invånare i Urudux. Övriga bybor är oftast hantverkare, jägare eller fiskare även om många sysslar med lite av varje. Allting i byn ägs kollektivt och den enskilde bybon har få egna ägodelar. Undantaget är Wagrikk Gekhath som bor utanför byn i sitt befästa plantage. Byteshandel och tjänster och gentjänster är utbrett. Kontanter är inte särskilt vanliga utan man handlar oftare med pärlor, bärnsten och andra vackra föremål. Två gånger i månaden leder Fima en handelskaravan till Burzuk och tar då emot beställningar ifrån alla bybor. De flesta husen är ganska enkla och byggda av trä med tunna, flätade väggar av lertätad vass. Att bygga mer beständiga byggnader anses ofta onödigt med tanke på det varma klimatet och de kraftiga värregnen som alltid brukar rasera något hus. Byborna har omvänd dygnsrytm och sover under större delen av den heta dagen för att istället jobba under den svala natten då byn vaknar till liv på allvar.

Klanen Zaarzi är byns ledande familjs och största maktfaktor. Nästan alla är släkt eller koplade till dem på något vis.

1. Slavinhägnaden

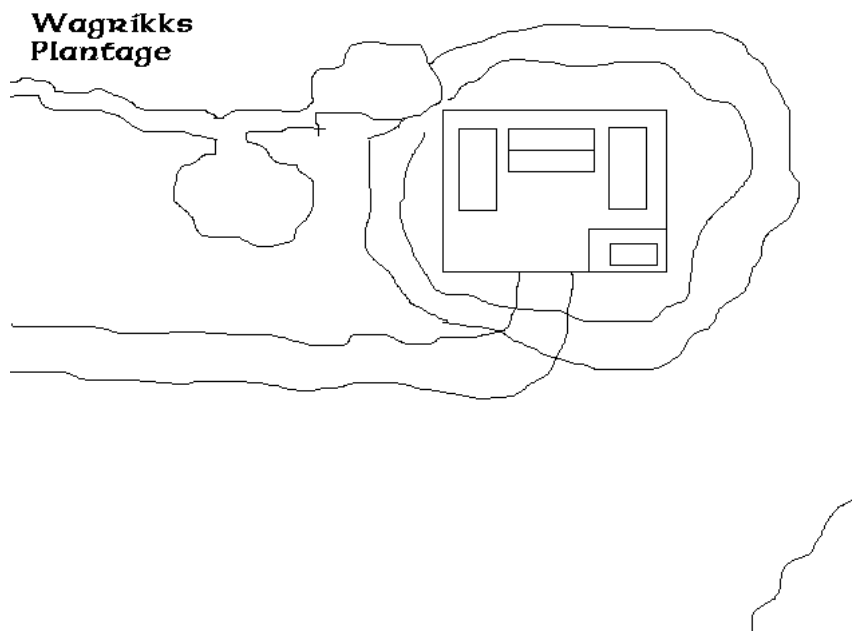
Byns slavar bor i detta inhägnade hus som är föga mer än en grop i marken med ett tak på. Utanför finns ett flertal pålar där man kan spanna upp olydiga slavar för att piskas eller bränna sig i det starka soljuset. Ungefär 25 slavar bor här, de flesta gûrder. Slavförmannen Zatukk Gulbete bor i närheten.

2. Långhuset

I långhuset bor byns ledare och här finns även byns sprit- och vapenförråd. Här brukar rådet mötas när de känner för det. Långhuset är byns största byggnad med en rejäl stengrund, men i övrigt byggt i trä. Huset är välbyggt och rejält och fungerar också som enkel handelsbod. Sedan flera år bor byns trokka och rådets ledare Fima Zaarzi här med sin familj.

3. Templet

Templet är en rund byggnad helt i sten och den äldsta i hela byn. Det sägs att den byggdes redan under Weezaaks tid men ingen vet säkert. Huset är större än det verkar och det finns ett stort källarplan som få förutom schamanen själv någonsin har beskådat. Här finns också byns relikksamling väl inlåst. Insidan ligger i ett ständigt mörker och är väldigt enkel och spartansk. Väggarna är täckta av målningar gjorda av tidigare schamaner som berättar om byns historia. I ett närliggande litet trähus har schamanen sin lilla örtbod och örtagård.



Plantaget

En kvarts rask promenad utanför byn ligger de två fiskdammarna och intill dem på en liten kulle Wagrikks plantage. Byns krigare brukar turas om att vakta dammarna som lätt lockar till sig rovdjur och samtidigt hålla ögonen på den märklige Wagrikk. Att han inte tar en lika aktiv roll i bygemenskapen som de andra rådsmedlemmarna anses som ganska märkligt. Han verkar

dessutom mer eller mindre har gjort anspråk på marken runt sitt plantage vilket är ännu märkligare.

Spelledarpersoner

Doxath Zaarzi (Doxath = "Den galne, den orädd")

En ungefär 2,5 lång trukh på säkert 200 kg. Drygt 30 med en kropp täckt av mörka tatueringar och ärr. Äger byns enda ringbrynjeskjorta.

Byns binderakk och en av dess främsta medlemmar. Sitter med i rådet och är ansvarig för alla byns jägare. Far till Fimas senaste barnakullar och lyder Fima blint. Inte alltför snabbtänkt men kompetent som binderakk.

Nihtgrikkor Zaarzi (Nihtgrikkor = "Vistand")

Även kallade mormor Niht. Byns äldsta medlem, högt respekterad. Rynkig, men väldigt klar i huvudet och alltjämt en ståtlig person. 190 cm lång och 85 kg tung, med långt järngrått hår. Bleka tatueringar syns på hennes magra armar.

En levande legend, sagoberättare det närmaste en lärare som byn har. Har varit pirat på de sju haven och upplevt många äventyr som hon gärna berättar om. Rådsmedlem och en mycket bestämd gammal dam.

Wagrikk Gekhath (Gekhath = "Den klipske")

En fet, medelålders tirak ständigt leende. Går klädd i mycket märkliga kläder och talar med viss brytning. Bär väldigt många smycken och luktar konstigt. Är tunnhårig och har ett litet pipskägg. 185 cm lång och en bra bit över 100 kg tung.

Byrådens nyaste medlem är den märklige Wagrikk. Mystisk men tydligen väldigt rik. Han är ofta bortrest i affärer och är bosatt på ett stort plantage en bit utanför byn. Anses vara excentrisk och lite farlig, få har sett hans plantage och ännu färre har varit hemma hos honom.

Fima Zaarzi

En frodig, välformad kvinna av stort format. Vacker och fruktsam. Ser ut att vara drygt 20 men är äldre. Bär vackra kläder och smycken. Knappt två meter lång och 120 kg tung.

Byns inofficiella ledare och byrådens ordförande. Mycket respekterad och slipad. Så populär att hon kan välja och vraka ibland byns män. Numera heltidsmamma, ständigt omgiven av olika barnakullar.

Ragimaz den målade

Byns energiske unge schaman, örtekunnige och tatueringare. Kortväxt och täckt av tatueringar och mystiska målade märken. Det långa, mörka håret är flätat i en mängd små flätor och behängt med små ben och bjällror. Knappt 180 cm lång och 80 kg tung

Ragimaz har bara varit schaman i ett fåtal år men är full av idéer och ambitioner. Han predikar Maktahs budskap betydligt energiskare och annorlunda än byns förre schaman Wagalunz Kråkfjäder som blev dödad av ett grot troll för fyra år sedan. En duktig talare och ovanligt kunnig även på de mest underliga områden. Anses vara lite galen, vilket inte nödvändigtvis är en nackdel för en schaman. Medlem i rådet.

Zatukk Gulbete

Byns slavförman är en allvarsam trukh av obestämbar ålder som sällan skrattar. Han är kort för att vara trukh men nästan lika bred som han är lång och otroligt stark. Våldigt fruktad av slaverna och mest känd för att ha bitit huvudet av en uppkäftig gûrd. Ungefär 185 cm lång och 150 kg tung.

Doxath den yngre

Doxath är son till byns binderakk och omåttligt bortskämd. Tanken är att han ska gå i sin fars fotspår även om han inte är särskilt bra något annat än att mobba de som är mindre och svagare än honom. Han brukar dra omkring med ett gäng hantlangare och försöka mucka gräl. 2,3 meter lång och 170 kg tung.

Gurgel

En av byns spritbrännare och mest märkliga invånare. Har druckit för mycket av sin egen motbjudande sprit och brukar ha de mest märkliga hallucinationer och infall. Brygger dock väldigt stark sprit och har därför en viss status i byn
1,96 meter 100 kg.

Närområdet

Även om det finns en krans av uppodlad mark runt byn så är vildmarken aldrig långt borta. Tät djungel växer på båda sidor om floden och vilda djur stryker omkring byns murar nattetid. Att ge sig ut på egen hand är bara dumt. Stora träskmarken breder ut sig längs Gurthûra och dess bifloder. Här lever många märkliga djur och insekter och det finns fickor med dödlig kvicksand.

Ruinerna av Urudux

Ett par dagars kanotpaddling uppströms längs en biflod ligger ruinerna av byn Urudux som en gång i tiden var en allvarlig konkurrent till Arzak. Fimas mor Vizna ledde en stor grupp krigare genom hemliga djungelstigar i ett överraskande anfall i gryningen. Det blev en stor strid som många ännu talar om. De överlevande fördes som slavar till Arzak och byn lämnades att förfalla. Idag anser många att den är hemsökt och få har satt sin fot i ruinerna sedan attacken.

Ulvandsklanens by

Vid ruinerna av Urdux har en ny by växt upp bebodd av den hårdförda Ulvtandsklanen som leds av Takki den Visa och hennes många döttrar. En ovanligt stor andel av byns invånare är kvinnor. By är ungefär dubbelt så stor som Arzak och relationerna er emellan är trevande men goda. Byn saknar för tillfället en shaman.

Spelledarpersoner

Takki den grå, den visa

En åldrad men synnerligen hårdförd tirakkvinna med flätat grått hår och åtskilliga tatueringar och ärr. Det högra ögat har hon mist i en strid med ett grot troll.

Lazua

Kvinnlig jägare och dottersdotter till Takki. I hennes ådror flyter sannolikt en hel del trukhblod med tanke på hennes imponerande storlek och styrka. 2,2 meter lång och en vikt på ungefär 160 kg.

Burzut den blodige

Massiv trukh känd för sitt heta temperament och sitt hat mot gûrder. Har just mist sin mest värdefulla ägodel, en dryckesbägare i form av en urgröpt gûrds kalle på silverfot. 2,2 meter lång och väger uppåt 200 kg.

Urzi Blåblomster

En ung och oskyldig flicka och dessutom dottersdottersdotter till Takki. Är trött på sin överbeskyddande släkt och är sugen på nya upplevelser och äventyr. Vacker och i lämplig ålder för sin första kull men ännu har ingen fått Takkis tillstånd.

Stenborgen

En veckas marsch genom den täta djungeln åt sydöst ligger de mäktiga ruinerna av en borg byggd helt i sten. Ingen vet vem som har byggt den eller varför. Den ligger på en stor kulle och är konstigt nog inte överväxt av den otämjbara djungeln.

Burzuk

Burzuk är inte så mycket en by som en stor handelsplats. Här samlas tiraker ifrån många närliggande byar för att handla med varandra och köpmän utifrån. Antalet invånare kan växla kraftigt ifrån dag till dag. De flesta byggnaderna är enkla och tillfälliga och få personer bor här permanent. Här finns en rejäl hamn och med jämna mellanrum ankrar handelsfartyg här.

Platser i Burzuk

Gruzmaks källare

En skum jordhåla delvis under mark. Hit vågar sig bara riktiga sjöbusar och andra hårdingar. Spriten är billig men stark och maten är billig men allmänt vedervärdig. Ett bra ställe att bege sig till om man vill rekrytera en piratbesättning eller komma i kontakt med smugglare, pirater, legoknektar och lönnmördare.

Kapten Varzak Måsfjäders residens

Ett tvåvåningshus(!) med en bottenvåning av sten och en ovanvåning av trä. Ovanför dörren hänger galjonsbilden ifrån Varzaks förra skepp "Den Blå Damen". Här slappnar Kaptenen själv av mellan sina plundringståg och övriga skumraskaffärer. Få vanliga tiraker har någonsin sett insidan.

Spelledarpersoner

Zatag Bensplittrare

Brunbränd sjöman med stor buk och ett stort gråsprängt skägg. Öronen är fulla av ringar av någon blänkande, gul metall. Säger sig vara wurthize under självaste kapten Gathor Gulöga.

L'krirt'sss (Lakarr)

En stor ödla på två ben. Sitter mest och super för sig själv. Tystlåten och hemlighetsfull.

Gruzmak Svinbete

En enögd tirak med en abnormt stor hörntand. Saknar vänster öga och har väldigt buskiga ögonbryn. I allmänhet sur, butter och misstänksam.

Urback

Bågförsäljare. Lång och tanig.

Purzat den Röde

Kort och fet köpman helt klädd i rött och med ett rött tält.

Kapten Varzak Måsfjäder

En stilig och välvuxen hanne med omanligt vaxat skägg och kammat hår. Alltid välklädd i klara färger. Han styr Burzuk när han inte är ute på plundringståg med sitt skepp.

Gnällarna

Det ryktas att Varzak har en grupp klenlytt byggda blekmän som kan frambringa de mest horribla missljud inlåsta i sitt hus.

Yaga-Lukh

Det ryktas att det ska finnas en stor by söder om Burzuk som styrs av piratkaptenen Gathor Gulöga men ingen ifrån Arzak har någonsin varit i närheten.

Krotzbergen

I nordväst ligger de otillgängliga och svårforcerade Krotzbergen fyllda av troll och annat otyg. Klimatet är bitande kallt och blåsten oförlåtande. Det ryktas om en magisk plats kallade "Andegrottorna" där forntida schamaner skrev ner tirakernas historia men även vad som

skulle ske i framtiden. Flera kända schamaner levde och dog i dessa grottor och vem vet vilka skatter de kan ha lämnat efter sig?

Tibihar

Den legendariska och mytomspunna staden Tibihar påstås ligga nordöst om Krotzbergen och det ryktas om gamla vägar som skulle leda dit ifrån stenborgen. Nihtgrikkor pratar gärna om sina många äventyr i den stora staden.

Flora och fauna

Den närliggande djungeln är rik på både djur och växter. Modiga jägare ger sig på jakt efter vildsvin eller krokodiler som det finns relativt gott om. Där floden rinner ut i havet kan skickliga dykare även hitta plammusslor som kan användas vid sprittillverkning. Floden är full av olika sorters fisk och vattenlevande insekter och ormar. Djungeln är en farlig plats för den oerfarne, full av gifta djur och växter. Men vet man vad man sysslar med så kan man dra stora nytta av djungelns till synes outtömliga skafferi.

Monster och fiender

Blodsdrickare

En fruktad och legendomsusad klan ifrån bergen som leds av den mäktige shamanen Mångaröster som påstås leva i en trollkropp.

Örongnagarna

Nordväst långt uppe i bergen påstås de fruktade örongnagarna leva, primitiva och efterblivna kusiner till de normala tirakerna. Dåligt beväpnade men fruktansvärda i sitt raseri är de kända för att äta upp öronen först på tillfångatagna fiender. Under hårda vintrar händer det att de kommer ner ifrån bergen för att plundra.

De små

Enligt legenden lever dessa varelser djupt in i skogen åt öster. De är mäterliga smygare och jägare och föredrar att lägga sig i bakhåll beväpnade med bågar och förgiftade pilar. De påstås ha nära kontakt med jaktens ande. Småväxta och klena men listiga och hänsynslösa dödar de alla som närmar sig deras territorium.

Blekmännen

Bleka halvmän som pratar konstigt men har mycket pengar. Kommer ifrån fjärran länder med löften, märkliga vapen och mycket prat. Mindre och svagare än en tirak men kända för sin list och opålitlighet. Nihtgrikkor och Wagrikk påstår att de har träffat på dem tidigare och tjänat mycket guld på detta.

Blodskäggen eller de korta

Enligt legenden onda fiender till tiraksläktet. Fruktansvärda krigare trots sin ringa storlek. Med sina yxor fällde de många tiraker innan Maktahs förkämpar besegrade dem. Levde djupt

inne i berget och doppade sina stora skägg i fiendens blod och åt upp deras hjärtan så de inte kom till Maktah. Deras hud är tjock och metallisk och de påstås vara både starka och tåliga. Tur att dessa bestar blev bortdrivna av Maktahs kraft och ingen har sett till dem på många mansåldrar.

De spetsörade eller skjutarna

Blodskäggens allierade spetsöringarna, var långa fruktansvärda krigare. Längre än den längsta trukh. Deras spetsiga öron och skarpa ögon såg och hörde allt inom flera mil. Med sina enorma bågar kunde de fälla en fiende på flera fjärdingsvägs håll och deras stora svärd skar genom led av fiender. Deras besvärjare skickade blixtar och eld mot stackars tiraker. Endast tack vara Maktahs kraft och tirakernas främsta krigare kunde de fördrivas tillsammans med blodskäggen.

Trollen

Trollen är ett ständigt problem vare sig det gäller de hungriga grottrollen eller de överbeskyddande skogstrollen. Grottrollen väller ned ifrån bergen varje vinter på jakt efter föda och anfaller allt i sin väg. Åtskilliga tiraker har under årens lopp blivit dödade av dessa raider däribland den förre schamanen. Skogstrollen går ibland bärsärkagång om de upptäcker att man hugger ned träd eller betar sig vårdslöst i djungeln även om de i allmänhet är lugnare än sina kusiner. Allra farligast är det under trollen parningsperiod då ingen levande varelse går säker. Att döda ett troll är en dåd som betraktas som mycket modigt och kan ge stor ryktbarhet. Kroppen kan användas för att göra troféer, ceremoniella rustningar eller vapen.

Träskluringar

I sumpmarken och träskområdena längs floden och inne i djungeln lurar otäcka monster som gärna överfaller oskyldiga tiraker som inte är tillräckligt vaksamma. Oftast gömmer de sig under ytan och hoppar upp på sina inte ont anande offer.

Bokktah

Bokktah är trädandar som är knuta till vissa träd. De tar ofta formen av vackra gûrderflickor. Det sägs att många mäktiga tirakkrigare har varit resultatet av ett samlag mellan en tirak och en Bokktah, men vem vet vad som är saga och vad som är sanning?

Legendariska föremål och relik

I byn finns det en hel del mytomspunna relik och föremål. De flesta förvaras hos byschamanen och används bara i strid. Det anses vara en stor ära att få låna någon av dessa relik.

Weezaak Zaazis lik

Weezaak är byns grundare och genom tiderna största hjälte trots att han var varit död i åtskilliga mansåldrar. Det sägs att han dödade ett troll med bara händerna och att han var far till mer än 500 tiraker. Han var en vida fruktad pirat som sägs ha plundrat sig igenom alla de stora världshaven innan han slutligen bestämde sig för att slå sig till ro. Att platsen där han valde att lägga byn redan tillhörde en annan tirakklan var inget som bekymrade honom. Med

hjälp av endast en handfull män sägs det att han tog kol på mer än 200 krigare genom att locka in dem i ett väl genomtänkt bakhåll. Sedan marscherade han lugnt in i byn och såg till att de kvarvarande honorna förstod att han var byns nye ledare. Han och hans män var till en början så få att de fick två honor var. De avundsjuke krigarna i grannbyarna försökte slå ihjäl honom för att ta hans plats. Detta resulterade i att Weezaak startade en kampanj som slutade med att samtliga tiraker inom en tvåmilsradie antingen lydde under honom eller var döda. Med skallarna av sina fallna fiender byggde han ett litet hus med en stor tron i. Där brukade han ta emot sina undersåtar. Efter att ha levt ett långt och fruktsamt liv, stupade han 60 år gammal i strid mot en grupp grot troll.

Det enda som egentligen återstår av Weezaak är ett förskumpnat lik klädd i en rostig brynja. Ögonhålorna är tomma och den hud som återstår är tunn och pergamentlik. Hans kropp är fastsurrad vid en träbår som går att ställa upp. Att bära med hans lik på slagfältet anses vara mycket moralhöjande och turbringande.

Grymtands lårben

Grymtand var ett fruktat grot troll som härjade i trakten och hade åtskilliga liv på sitt samvete innan han slutligen blev dräpt av Weezaak. Av hans väldiga lårben lät Weezaak tillverka en stor klubba som ingöts med magiska krafter ifrån byns schaman. Klubban används mest som ett ceremoniellt vapen men har åtskilliga gånger bevisat sitt värde i strid. Endast de allra starkaste av byns krigare orkar svinga den med en hand. Den är täckt med märkliga runor på ett språk som ingen i byn hittills lyckats tyda.

Weezaaks rustning

Av trollet Grymtands väldiga kropp lät Weezaak göra en rustning, även den förtrollad av byns schaman. Rustningen är stor och otymplig, täckt av runor och vid det här laget rejält gulnad. Den används ytterst sällan som rustning utan hänger på en träställning i byns relikkammare. Inför strider brukar den dock föras upp och framvisas tillsammans med Weezaaks kropp.

Blodsdrickare

Weezaaks fruktade tirakkrok är ett imponerande vapen. Helt i stål och ovanligt välgjort för att vara ett tirakiskt hantverk. Blodsdrickare lånas ytterst sällan ut och i så fall till byns skickligaste krigare inför en strid eller ett viktigt uppdrag.

Wagalunz Kråkfjäders trumma

Den numera avlidne Wagalunz lämnade efter sig en märklig trumma som den nuvarande schamanen fortfarande använder för att försätta sig själv i trans och komma i kontakt med förfädersandarna. Trumman är gjord av flahträ och har ett trumskinn av gûrderhud. Trumpinnen är gjord av ett armben ifrån samma gûrd. Märkliga runor slingrar sig runt trumman.