



Tarkas

Kampanjmaterial till Eon

Text: Ola Jentzsch, Joel Müller

Bild: Olof Nilsson, Petter Nallo, Kim Vässmar, Niklas fröjd



Tarkas

Tarkas tar våra drömmar, och de kommer inte alltid tillbaka. Vi vet detta, och vi finner oss i det.

— *Zharag Stenmföt, zhandysk vägvisare*

Introduktion

Tarkasöknen utgör det vilda, förbrända gränslandet mellan Jargien i öster och Mûhad i väster. Emellanåt har området blivit säte för kortlivade nomadriken och korrupta korsfararstater, men allt som oftast reducerats till ett gudsförgätet ingenmansland mellan de två ärkefienderna i väster och öster, och blivit primär skådeplats för deras krig. Hela legioner har slukats av sandstormar och andra har törstat ihjäl eller långsamt blivit nednötta av banditräder på den mödosamma vägen hem. Än idag påstås arméer av spöken slumra under ökensanden, och under fullmånen planlöst hemsöka vidderna, i en hopplös marsch hemåt mot familjer som varit döda i tusen år.

Tarkas är en öken formad av utslockande vulkaner och forntida magistormar, med gråsvart jord av sand, grus och aska, genomskuren av uttorkade flodbäddar. Här och där övergår sanddynerna och grusplåtarna i skarpa klippor, lavafält och otillgängliga bergsmassiv i kisel eller basalt. På sina ställen reser sig åsar av handflatsstora vassa stenskärvor och dessa är nästintill oframkomliga då de skär igenom lädersulor och fötter på ett ögonblick. På sina ställen sticker grånade träd upp likt drivved i det dystra landskapet, och här och där blommar en mörklila thónbuske ännu upp, innan den dränks av ett svaivelregn eller sakta dör i den obarmhjärtiga solen.

Det fåtal karavanleder som går genom Tarkas följer ett pärlband av ruinstäder och förfallna fort som östzhanernas kungar reste här i forna dagar. Man undviker dock nogga det hemsökta Ghalden, ruinerna av östzhanernas sista rike, som jargiska korsfarare ödelade i eld och blod. Norröver finns också ett antal halvt bortglömda ruiner, spår av riken knappt ens de lärde kommer ihåg, varav den största är den nekropol som kallas Nobundus.

Bortom Nobundus och Piralberget finns ett frodigare område, bevattnat av regn från Blå havet, där den karagiska stammen upprättat ett litet, isolerat rike, vars begränsade handel mestadels sker via havet. De handelsmän som faktiskt väljer att korsa Tarkas landvägen gör så av girighet, desperation eller tvång – kanske har de blivit utstötta av sina handelshus och gillen, eller så vill de handla med illegala varor eller undvika de höga tullarna i Mûhads hamnar. Zoloddvärgar från Jargien är inte en ovanlig syn, då de räds båtar och hellre utmanar ödet i Tarkas. Sådana hugade handelsmän anställer nästan alltid östzhaniska karavanvakter till beskydd mot banditer och bestar, och detta har skapat en splittring mellan ökenstammarna, i det att vissa numera lever på handeln, och andra på att plundra den.

Tarkas har dock trots sin ogästvänlighet genom åren blivit hem för mer än bara zhaniska nomader. Till öknens utkanter söker sig utstötta, jagade, överlevare och eremiter. I väster finns Vostramitordens heliga berg, stadsstaten Yonggurla, och borgar och träningsläger tillhörande mûhadinernas egendomliga krigarsekter. I de

östra delarna har många förföljda från Jargien sökt sig till mindre bosättningar för att antingen komma undan lagen eller få utöva diverse avvikade trosuppfattningar i fred. Dessa områden styrs av krigsherrar, religiösa ledare och missdådare, med zhaner och jargier i en brokig och osedvanligt harmonisk blandning.

Klimatet & magistormarna

Tarkas nordliga och sydliga delar får ibland del av den fukt som kommer in från havet i form av tät dimma eller spridda skurar, men de inre delarna är bland de torraste i den kända världen, och en vanlig liknelse i Jargien är att något är "torrt som Tarkas". Tarkas klimat är dock exceptionellt instabilt; ibland är det som att själva landet ännu håller på att formas; länge slumrande vulkaner kan plötsligt spy ur sig rök och lava, och klippformationer tycks ständigt omformas av onaturliga vindar. Under somrarna kan det bli outhärdligt varmt, och medan vintrarna ibland är onaturligt heta kan en köldknäpp spontant uppstå, och det händer att det snöar, särskilt i Karagien i norr.

Det farligaste med Tarkas redan i grunden extremt ogästvänliga klimat är dock de magistormar som med obarmhärtig frekvens skakar landskapet, och till och med kan förändra det till oigenkännlighet. Magistormarna ter sig på avstånd som en vanlig sandstorm eller åskskur, men ljuden av vind de ger ifrån sig är säregna och oregelbundna, och i dem kan vagt höras vad som låter som viskningar och tjut på okända, omänskliga språk.

Om man väl fångas inuti en magistorm kan nästan vad som helst hända, och östzhanerna har sedan länge lärt sig att undvika magistormar så gott det går; deras schamaner kan ofta förutspå deras ankomst, och man packar då hastigt ihop hela sitt nomadläger och tar till flykten, i hopp om att undfly stormens öga. När stormen sedan bedarrat kan våghalsiga samlare ge sig in i resterna av dess framfart och leta magiska kongelat som spontant genererats, och betingar höga priser på Jargiens svarta marknader. Man är dock fortsatt försiktiga, för ibland efterlämnar magistormar kvardröjande magiska fenomen som kan bestå under oroväckande lång tid.

Daaktrons två heligaste platser kring Tarkas, berget Vostram och Cenotedes källor, tycks märkligt förskonade från magistormarna, och detsamma gäller Yonggurla. Västlandens magiker tror att Tarkas spektakulära magistormar genereras av pneumatropiska flöden från Piralberget, som sedan påverkas av öknens pyro- och termotropiskt högmagiska fält, och en ännu okänd källa till ataxotropisk kaosenergi, vilket sammantaget ger upphov till fenomen av magnituder som nära nog saknar motstycke i de kända delarna av Mundana. Stormarna rör sig nästan alltid i vagt nord-sydlig riktning och når sin kulmen i Tarkas hjärta, men det händer att de vandrar ut över Blå havet eller rentav in i Ziu, och där orsakar milt kaos innan de slutligen bedarrar helt.

Tarkas

Djur & monster

Ödsligheten till trots hyser Tarkas mer djurliv än man kunnat ana. Svartfotade harar lever uppe bland klippona och bygger bon i torra skrevor. De ger sig ut nattetid för att äta av torra buskar. Nedgrävd i dynerna eller vid klippor och åsar kan man finna den vithövdade skalormen, fruktad för sitt giftiga bitt. Tarkiska gamar har nästen uppe i klippskrevor eller de träd som finns kvar och på sina stora vingar glider de fram över stormbyarna i jakt på kadaver att kalasa på. I Karagiens berg finns kolonier av blå havsörn, kejsarduva och kolcharisk näktergal, högt skattade fåglar i västerns aviarier.

Det finns kanske ingen plats förutom katakomberna i Domharath och helvetetshålet i Momolan som är känd för att inhysa så många underliga bestar som Tarkas. Varelsor dras hit som vore de lockade av en osynlig makt, och under klipphällar och i hålor föds ohyggliga väsen i mörkret. Många av dessa är inte våldsamma utan väldigt skygga, de gömmer sig under dagarna och kommer först ut nattetid eller under magistormarna. Ju närmare Piralberget man kommer desto fler udda och mer och mer aggressiva monster tycks man dock stöta på.

Askans fader

I ruinstaden Ghalden lever det väsen som östzhanerna omnämner Tar-ulkhan, Askans fader. Få har överlevt dess attacker; än färre har sett den. Besten anfaller alltid nattetid och tycks omgiven av piskande vindar och moln av sand – i mitten av allt detta rytande kaos kan man ana svart skepnad. Orange gröna flammor ödelägger allt och i området runt ruinstaden Ghalden har sanden på många ställen smält till svärtat glas. Vissa talar om att Askans fader skulle vara en drake, andra att det är en vredgad gud och vissa menar på att det är ett demoniskt väsen från den forna tiden, undangömt i Ghaldens skuggor.

Askans yngel

En typ av larvliknande väsen med otäcka magiska egenskaper, som tros vara av demoniskt ursprung. De har på sistone hemsökt östra Tarkas och nattetid slukat hela resföljen. Mystiker är mycket bekymrade över askynglens plötsliga uppdykande, och det har spekulerats att de manifesterats i Mundana via någon magistorm som spontant brutit ned barriärerna till andeplanet. Tarkaslegenden Belorius samlade förra våren ihop en grupp hårdade äventyrare för att finna ett sätt att göra slut på ynglen, men han och hans följe försvann någonstans i närheten av ruinstaden Khaqilik, och har sedan dess inte hörts av.

De grå minotaurerna

En liten, sorglig minotaurflock vandrar i Tarkas omnejd och håller sig just mellan civilisationen och vildmarken. För femtio år sedan var de fruktade för sina räder in till jargiska byar, där de stal boskap och ungmöer såväl som fullvuxna män till sina bestialiska nöjen. Efter denna tid drev en koncentrerad insats från jargiska riddare emellertid minotaurerna på flykten, och de har sedan dess knappt lyckats fortlämpliga sig och reducerats till en beklaglig och ålderstigen skara, där få individer tycks vara yngre än sjuttio år. Flockens namn kommer sig av att deras päls har fallit av i partier och grånat till en ohälsosam nyans där den lätt smälter in i Tarkas dystra landskap. Rykten bland stigfinnare gör gällande att De grå minotaurerna har insett att deras tid är ute, och att de nu planerar en storslagen sista räd där de alla kan dö med en skräll.

Mörkerhundar

Olika typer av eldsprutande rovdjur tycks anmärkningsvärt dragna till Tarkas, och mörkerhundarna är kanske de allra vanligaste. De har ofta setts stryka över den brända ödemarken, yla mot himlavalvet under stormnätter, och sedan försvinna i flera månader innan de plötsligt dyker upp igen. Östzhanerna har ett gåtfullt förhållande till mörkerhundar; ibland jagar de dem aktivt och organiserat, men verkar aldrig försöka sälja deras pälsar ens efter en framgångsrik jakt. Lika ofta tycks östzhanerna se mörkerhundar som ett mycket dåligt omen, och har lett hela karavaner på omvägar bara för att ha siktat deras spår.

Pantheror

I norra Tarkas har en flock av dessa väldiga bestar dykt upp sedan något decennium, och fort blivit en plåga av rang. Flera av östzhanernas nordliga bosättningar har fått både boskap och manskap uppättna, men alla försök att driva bort pantherorna har misslyckats. Då och då har pantherorna setts vandra till synes planlöst rakt in i öknen, och där rytande spruta sin eld mot den kalla stjärnhimlen.

Rotrax barn

Ute i ödemarken kan man stöta på förvridna, märkliga väsen, som ser ut som om de skulpterats av en galen eller måhända efterbliven gudom. Deras kroppar är oproportionerliga, skelettet förvridet och rösterna klagande eller skorrande. Många av dessa sorgliga varelser tycks dö ute i öknen, men vissa lär sig överleva med råge, och ibland strövar de ända till civiliserade trakter. Ingen förvriden varelse är den andra lik men det de har gemensamt är att de ser ut som flera olika varelser som smält samman på ett mer eller mindre sjukt och onaturligt sätt. Den mest ökända av dem alla är en tvehövdad, överdimensionerad panthera som setts massakrera täldläger öster om Nobundus, och som juntharernas firade jägarinna Uzhana svurit att nedgöra.

Tarkiska sandtigrar

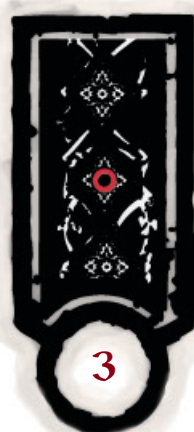
Ett släkte av stora, sabeltandade katter som stryker runt på nätterna i öknens utkanter i jakt på villebråd. Östzhanerna är kända för sina fällor och mantlar av sandtigerpäl, och bland savakunnerna finns inget så heroiskt som att brottas med en sandtiger, en match som oftast slutar i groteska skador, sällan på sandtignern. Savakunnernas store hjälte Toglök gick härom året ett blodigt öde till mötes sedan han i kraftigt berusat tillstånd försökt sig på dådet. En sådan död ses emellertid som högt ärofyll, snarare än dumdristig – åtminstone hos savakunnerna.

Regler: Sandtigrar använder reglerna för stora varelser på sidan 279 i Grundboken med följande modifieringar: +2T6 Grundskada, +1T6 Reaktion, Kroppbyggnad och Livskraft.

Färdigheter: Smyga 6T6, Hoppa 5T6, Jakt & fiske 5T6, Olycksbådande leende 5T6, Klättra 4T6, Speja 4T6, Spåra 4T6, Genomsöka 3T6, Gömma 3T6, Orientering 3T6, Simma 3T6.



Tarkas





Alakand

Maralbeshi

Koldatagh-bergen

KARAGIEN

Nobundus

Kamorbukten

Xayar

Tarkiska kordillärerna

Niya-passet

Gibelacar

Otrara

Otranien

Gran Vostram
Dungzutar-bergen

Norra karavannvägen

Karakim

Khalka-slätten

Piral

Sar Imeon

Sar Sebadon
(Subash)

Aramon-bergen

Tagh-Ozelik

Adars
utpost

Zhaomos
gravfält

Khaqilik

ZIU

Jen

Karadong

Dalkhrekni

Karakor

Yonggurla

YONGGURLA

Usheddim-bergen

Azur
Berserkis

Piratnäster

Tangzubash

Yulungniya-
saltöknerna

Ghalden

Tagh-Piqandur

Zadgurla-
slätten

Dignis

Folami

Aba
renk

Am

Myzulikum

Södra karavannvägen

Cenotedes
källor

- Huvudstad
- Stor bosättning
- Liten bosättning
- ✚ Befästning/kloster
- ▲ Dvärgfästa
- ✖ Landmärke
- Landsgräns
- Provinsgräns

0 1 2 3 4 5 dagsmarscher

Platser

Vi anlände hit med eld och svärd, men ingen ära stod att finna.

Vi sökte kuva Tarkas härd, men ingen makt gick att vinna.

Ska Daaks nåd någonsin härska här, ska den eviga elden brinna

Måste vi vårda, utan begär, barmhärtighet, visdom och sämja.

På detta berg, för evigt jag svär, att dädkraft och kunskap befrämja.

Jag helgar det härmed, för all jordisk tid, må det en gång, innan tidernas slut, Tarkas eldar tämja.

— *Sunka Sellenas ord vid grundandet av systrorden på berget Vögtram*

Adars utpost

En boplatz av nomadtält och spridda vitputsade lertegelhus som har uppstått invid en djup ravin där en gång i tiden en strid flod flödade fram, djupt inne i Tarkas. En bred och välbevakad hängbro hänger över klyftan och vill man inte resa stora omvägar genom det sönderbrända landskapet är det denna man måste passera. Tull betalas till vakterna som tjänar Den röde emiren, utpostens ledare. Han är en äldre herre ständigt iklädd mörkröda mûhadinska kläder, med ansiktet dolt av slöjor som vore han en man från Momolan. Det ryktas dock att han är en österlänning och till och med att han skulle vara en före detta inkvisitor som blivit fördriven och förlorat sin tro.

Han styr hårt men rättvist och är både fruktad och respekterad. Han och hans män huserar i en Daak-kyrka som uppfördes på 2600-talet under ett av Jargiens många fruktlösa korståg, på ruinerna av ett tempel åt någon glömd fornzhanisk gud.

I utposten kan man möta allehanda karaktärer. Den kontroversielle munken Belorius har levt här av och till, skrivande på volym trettiosju eller kanske femtiofyra av "Tarkas krönikor", och påstås rentav en gång ha anlänt i sällskap med en vestal, en eldnyf från ett fjärran existensplan. Vindens systrar är ett litet sällskap krigarkvinnor från Momolan och Mûhad som hyr ut sig som livvakter och problemlösare, ofta åtföljda av Hawyana, en foriansk prästinna som tjänar som deras andliga ledare. Oraklets tjänare från Dalkhrekni tar sig till utposten för att byta till sig varor, smutsiga trasor täcker deras utbrända ögon – hur de hittar genom öknen är det ingen som vet, men det påstås att Oraklets röst vägleder dem.

Det finns i utposten även gott om diverse märkliga religionsutövare, exempelvis enstaka Xinukultister och en rik flora av individer med avvikande syn på hur Daaktron skall utövas. Deserterade jargiska soldater hyr ut sig som livvakter och hyrsvärd. Östzhaner erbjuder sina tjänster som vägvisare eller byter till sig vapen, vin och tyger mot slavar, svavel och salt. Vem Adar själv var är oklart, liksom varför utposten bär hans namn – kanske finns svaret i någon av Tarkas krönikor?

Azor Berserkis

Den största vulkanen i Tarkas, och kanske den sista som är verkligt aktiv. Azor Berserkis är beläget i sydväst, i de norra delarna av Usheddim-bergen, och spyrr ungefär en gång per decennium ut enorma massor av kokhett pyroklastiskt material och ofantliga rökmoln som förmörkar dagarna ända borta i Colostro. Dessa utbrott gör den omgivande regionen i stort sett obeboelig, men den otillgängliga, djupa havsviken söder om vulkanen tjänar som ett hemligt näste åt piratgänget Eldens näve, som här uppfört några fort och tältläger och lärt sig att evakueras med sina skepp i god tid innan hotfulla lavaflöden hinner fram. Från denna isolerade bas har Eldnävarna lyckats bli en rejäl nagel i ögat på skeppstrafiken till Jen i Ziu, och därmed indirekt uppmuntra handelsmän att ta landvägen genom Tarkas.

Östzhanerna anser att Azor Berserkis, som de kallar Azhubûm, är en fallen pelare som en gång bar upp himlen likt Piralberget, och att eldguden Odkhan håller hov i dess inre. Då och då vågar de sig till bergets sluttningar för att samla obsidian och en typ av fikon från ett träd som kallas badab och trivs särskilt bra i stelnad lava. Men få dröjer särskilt länge, då berget dels är hemsökt av termotropiska elementarer, och dels av våldsamma sandstormar från den livlösa Myzulkum-halvön i söder.

Cenotedes källor

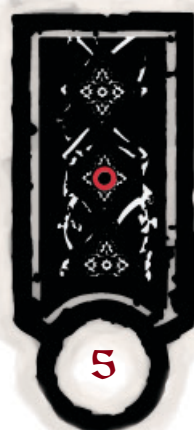
Ett mindre jargiskt munkkloster mitt på karavanleden mellan Gnar-Muur och Ziu, byggt ovanpå en samling heliga källor som sedermera sinat och lämnat ödsliga, uttorkade brunnar i klostrets dunkla källarvalv. Cenotedes källor tillhör de skäggiga diademiterna, en fridsam och livsnjutande munkorden som länge framgångsrikt fredat sig genom att blidka juntharerna med sin förnämliga klosterost och Tarkas bästa öl. Då och då anländer enstaka pilgrimer, och i takt med att konflikten mellan Yonggurla och Gnar-Muur fördjupats har en samling tempelriddare mer eller mindre kommit att våldgästa Cenotedes källor, under förevändning att ge pilgrimerna och munkarna beskydd.

Möten mellan främlingar bland askdynerna är höljda i ömsesidig misstänksamhet och markerade av förberedelser på båda sidor för såväl hjärtliga som krigiska episoder.

— *ur Kaznar Mûnars reseskildringar*



Tarkas



Dalkhrekni

Ruinstaden Dalkhrekni i Tarkas hjärta troddes länge vara förlorad under sanden, men är numera helt blottlagd efter en våldsam storm år 2959 e.D. Platsen är känd för den kraftfulla magiska obalans som existerar i området. I stadens mitt står en av Mundanas största stencirklar – roströda monoliter prydda av slingrande symboler. Nattetid glöder symbolerna i ett rödaktigt sken som utstrålar en infernalisk hetta. Dalkhrekni påstås hemsökt av spöken, demoner och eldnymer, och platsen beträds med stor försiktighet; få nu levande har någonsin sett det inre av ruinerna. Vägförare söker sig dock ibland till det yttre av staden, där det finns en djup brunn som alltså innehåller vatten. I stadens utkanten finns även Glastemplet – hemvist för Oraklet och dennas tjänare. Templet bär spår av att en gång ha varit en ståtlig byggnad, men dess kolonner har välts, fönstren splittrats och statyerna nöts sönder av sandstormar.

Oraklet är en beslöjad kvinna som sägs vara så underskön att de som ser hennes ansikte drivs till galenskap. Hennes tjänare är alla blinda, olyckliga personer som inte kunnat motstå att lyfta på hennes slöja och skåda hennes anlete och som straff och räddning brände hon ut deras ögon. Hennes ansikte sägs dock vara evigt fastbränt i den svarta existens där de nu lever. Oraklet har en siande förmåga och kan bota krämpor och sjukdomar om hon bara får smaka av den drabbades blod – då kan hon blanda en mixtur som botar just den krämpan. Dock tar hon betalning i form av år från personens liv och dessa måste skänkas villigt. Vilken gud oraklet egentligen tjänar är oklart; somliga påstår att hon lyder under Mhîm den tusenögde eller Rotrax, skålmarnas furste, andra att hon upphöjts av glömda fornzhaniska andar. Hennes rykte går hursom inte att ta miste på – det händer att folk kommer ända från Sung för att uppsöka henne.

Folamis

En av många isolerade byar i Abanda-bergens västra utlöpare, belägen i ett torrt, kuperat landskap, plågat av jordskred och sandstormar. Folamis tvåhundra invånare är en färgstark blandning av juntharer, jahanner och jargiska religiösa dissidenter, som mestadels lever av att samla och odla badab-fikon samt diverse örter som trivs i den magra jorden.

Hela byn ligger i anslutning till en liten, ålderstigen helgedom åt guden Rotrax, och Folamis är känt vida över för sina spektakulära Därarnas karnevaler, då skurkar och hedonister kommer ända från Gnar-Muur och Absalon för att ägna sig åt bisarra festligheter till Rotrax ära. Folamis beskyddare är tre luggslitna och förmodligen vainsinniga rovriddare av den märkliga orden La Trance de Quiz, som envisas med att tala i alliterationer. Varje vår ger de och deras talrika underhuggare sig ut på råder för att kidnappa folk till konstiga ritualer, plundra karavanner, bränna en by eller begå något annat skojfriskt illdåd som start på det nya året.

Ghalden

Resterna av huvudstaden i juntharnas rike, ödelagd av jargiska korsfare, och bränd nästan till grunden. Landskapet runt Ghaldens ruiner är alltså svårtat och de stora stenhällarna har sprickor efter den höga hettan. Då och då öppnas stora slukhål i ökensanden och askan, som tycks leda ned i Ghaldens sönderfallna katakomber. Det sägs att det fortfarande finns värdeföremål kvar i ruinerna men få, om någon, vågar sig dit då Askans fader har staden som sin hemvist, och utan misskund dräper alla som kränker dess revir.



En olycksbådande tystnad ruvar över den ödemark som en gång var det blomstrande Ghalden-riket.

Tarkas

Gibelacar

Ett mûhadinskt gränsfort norr om berget Vostram. Gibelacar har en strategisk position på toppen av en isolerad klippa, men anledningen att det fortfarande är bebott och befäst när andra gränsfort lämnats att förfalla är att Gibelacar är ett heligt högsäte för den legendariska, dödsdyrkande krigarkult som kallas granascherna. Inuti fästet förvaras otaliga vördade relikier, däribland skallarna av 101 granascher som begick stordåd i kriget mot Jargien för många sekler sedan. Ihop med det hårdföra härjarförbandet Otraniens vargar har granascherna från Gibelacar ofta slagit till mot savakunnerna och karagera. Men på sistone har det varit osedvanligt tyst bakom Gibelacars solida murar, som om granascherna är djupt försjunkna i någon av sina långvariga mystiska riter. Men varför? Vad är det de planerar, som kräver sådan förberedelse?

Gran Vostram

Den jargiska nunneorden Vostramiternas moderkloster tronar på det heliga berget Vostram på gränsen till mûhadinska Otraniens, långt västerut i Tarkas. Vostramiterna är cenobiter svurna åt S:t Elicilia, läkeomens skyddshelgon, och ägnar sig inte åt mission, utan bara studier, bön, helbrädagörelse och att hjälpa nödställda i största allmänhet. De har därför ganska gott anseende även hos mûhadinerna, och Gran Vostrams bibliotek är ett av de främsta i världen för västerländska skrifter översatta till jargiska. Klostret är flitigt besökt av en brokig flora av resenärer och pilgrimer, och berget Vostrams sidor är genomkorsade av grottor där mer eller mindre förvirrade eremiter tagit sin boning.

Även om Vostramiterna i allmänhet är övertygade pacifister har de en väpnad gren, S:t Bellonas svärdssystrar, som för närvarande är fullt upptagna med att förstärka befästningsverken på bergets sluttningar, av något oklara skäl. En orsak kan vara att man fruktar ett nytt framtida krig mellan Jargien och Mûhad, en annan att savakunnernas hövding Kuchlug på sistone talat vitt och brett om någon sorts ande som Vostramiterna olovligen ska ha fångat, och som måste befrias till varje pris.

Karagien

Inramat av låga berg i nordväst finns ett tämligen bördigt och grönskande område som numera går under namnet Karagien. Platsen har tidigare varit del både av mûhadinska kolonier och jargiska monastiska stater, men den zhaniska stammen karagera erövrade den för sekler sedan och har här grundat ett litet kungarike. När karagera slog sig ned hade de en gång rika silvergruvorna redan sinat, och man hade heller inte kunskapen att värda de antika bevattningssystemen, som lämnats att förfalla. Likfullt har Karagien numera blivit ett ganska rikt land som producerar goda skördar och konstfärdiga hantverk.

Men rikedomerna har även fått grannarna att snegla avundsjukt, och angrepp från ökennomader och diverse rövband har varit en konstant plåga. Till skydd mot detta och mångtaliga magi- och sandstormar har karagera koncentrerat sig till befästa bosättningar, där man karvat ut bostäder ur grottor i lössjorden och byggt stora försvarsmurar av sten och lertegel. Det finns dessvärre

också interna orosmoln; Karagiens drottning Shahrûn är gammal och sjuklig, och hennes sju söner olika typer av krigiska oduglingar, bland annat ingifta i yazmidernas furstinneätt, som lustar rejält efter tronen. Dessutom är drottningens styvdotter Aljai konkubin åt kefalen av Otraniens, Fahim Akash, som ryktas konspirera för att för Mûhads räkning återta Karagien.

Nobundus

Det jargiska namnet på en vidsträckt nekropol norr om Piralberget, inte långt från Blå havet. Trots sin imponerande storlek är Nobundus med Tarkas-mått mätt tämligen icke-hemsökt, och då och då besökt av mer äventyrliga jargiska historiker som försöker lösa gåtan om dess ålder. Östzhanerna kallar platsen Nogakand, och då den ibland frekventeras av de fruktansvärda bestar som kallas pantheror brukar den karagiska stammen fylla Nobundus med sinnrika fällor i hopp om att fånga enstaka pantheror, vars skinn och doftkörtlar inbringar enorma summor i Jargien och Mûhad. Häromåret råkade de istället fånga och pålspetsa två jargiska akademiker i sina fällor, och tempelriddarna i Herm Nove har sedan dess skramlat med vapnen och hotat karagera med diverse repressalier.

Piralberget

I norra Tarkas reser sig Piralberget ensamt över karga, grusiga slätter, en spetsig spira i mörk, vulkanisk sten. Berget omges ständigt av hårda vindar och landskapet runtomkring det är polerat till nästan organiska former, utan skarpa kanter någonstans. Häligheter och grottor som leder in i klipporna liknar mer kroppsöppningar på ett väldigt vidunder, och tros vara hemvist åt allsköns bestar. Kring berget faller det då och då regn och det finns ett tjärtråk som breder ut sig norr om det samt ett flertal underjordiska källor och bäckar.

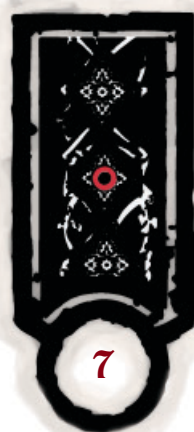
Det hörs ständigt klagande och vinande läten från vinden när den ylar genom skrevor och håligheter. En malström av blixtar och stormvirvlar uppstår ofta runt bergstoppen och breder sedan ut sig över landskapet, och blir ibland till magistormar som väller ut över Tarkas. Östzhanerna tror att Piralberget är en av pelarna som håller upp himlavalvet, och menar att dess molnhöljda topp bebos av himmelska nymfer, apsaror, som där håller hov åt Kudai, vindarnas herre, och på sina lutor och flöjter frambringar underskön musik som, om man lyssnar noga, kan höras överallt i Tarkas vindar.

Saltdynerna & svavelgruvorna

På sina ställen i Tarkas södra delar bryts den askgrå tarkiska sanden ut mot benvita klippväggar och fält av grovkornig saltöken. Invid dessa finns det platser där marken är gulbrun av svavel. För den kozariska stammen är detta salt och svavel viktiga handelsvaror. De håller slavar som arbetar nätterna igenom med utvinning – under dagarna är det för varmt. I de östligaste delarna av södra Tarkas finns även en del smärre jargiska gruvläger där samma slags brytning pågår. Saltet skickas vanligen österut till Jargien medan svavlet används av helare, magiker och mystiker i rikena i väster.



Tarkas





Subash

Den bäst bevarade av de många borgar som Genriskas orden uppförde under sin storhetstid, innan de föll i onåd och kärnan av hårdföra tempelriddare trädde upp på spett i inkquisitionens tortyrkammare. Jargierna kallar Subash för Sar Sebadon, och från dess strategiska position högt uppe i Gamarnas klippor i nordöstra Tarkas brukade tempelriddarna fordom slå till mot östzhanerna och mûhadinerna.

Idag återstår egentligen bara en ruin, men dess otillgängliga läge har hindrat östzhanerna från att använda murstenarna till tempel och gravar, och därmed har Subash undgått andra tarkiska borgars öde, och duger fortfarande som ett provisoriskt befästningsverk, där vägfärdande ibland tar skydd mot olika faror. En liten skara av tystlåtna riddare och lekbröder från Kaalds hand uppehåller sig ibland i borgens inre, av okänd anledning. Det ryktas att de letar efter något.

Tagh-Ozelik

"De äldstes pelare" är savakunnernas namn på de illa åtgångna ruinerna av det som en gång var en stor stad i ett av den nu utdöda kavarid-stammens kortlivade riken. Mycket lite finns kvar ovan jord utöver husgrunder och svartnade gamla murar, samt det som givit platsen dess nutida namn; en rad av sjutton pelare där de mumifierade liken av kavaridiska pelarhelgon sitter i tyst vaka. Kavariderna var en Daaktroende stam och det påstås att deras sjutton helgons kraft ännu helgar Tagh-Ozeliks gravfält, vilket gör det desto mer besvärande att ett av helgonen nyligen försvunnit. Savakunnerna hade för vana att komma till Tagh-Ozelik under sommarmånaderna för att brottas med djur och ägna sig åt andra klassiska nöjen, men nu vågar många av dem inte längre besöka platsen då det sägs att de döda slumrar oroligt i pelarhelgonets frånvaro.

Några mil öster om Tagh-Ozelik fanns dessutom ett gravfält där den fruktade fornkonungen Zhaomo slumrade med sitt hov, tills ett jargiskt militärförband från Absalon nyligen plundrade graven grundligt. Savakunnerna är nu därför dubbelt bekymrade över de osaliga dödas vrede, och trots idoga försök har deras schamaner varit oförmögna att återfinna det saknade pelarhelgonet.

Yonggurla

Sydväst om den ödsliga Khalkaslätten reser sig den väldiga och urgamla borg som östzhanerna givit namnet Yonggurla, "Evighetens stenar". Borgen har en mycket lång och invecklad historia: den var en gång den östligaste utposten i det fornstora edronitiska imperiet, och gick då under namnet Karashapur. Enligt legenderna brändes borgen av Mhims eldänglar för länge sedan, och bär ännu spår av deras flammor. Men den är ännu bebodd, av ingen mindre än Demjan Eldsfursten, en ärke-magiker och den siste i en lång ättelinje härstammande tillbaka till gudinnan Raptaris prästerskap i Darasgata väster om havet.

Under Demjans far, Khoram Glödhand, utvecklades borgens omnejd till en liten stadsstat bebodd av i huvudsak den kozariska stammen av östzhaner, som sakta men säkert förvandlat staden Karakor nedanför borgklippan till en viktig handelsplats, i synnerhet vad

gäller smidesjärn, slavar, trä och tyger från Jargien, Murrenk-Ghor och alvriket Yorum. Yonggurlas egna smedjor producerar därtill en stor del av alla billiga vapen i omlopp i Tarkas.

På senare år har Demjans kozarkrigare tagit ut höga tullar längst delar av Tarkas sydliga karavanleder, och det är tydligare och tydligare att Eldsfursten vill expandera Yonggurla till ett riktigt kungarike. Detta har lett till konflikt med tjuvkungarna i Gnar-Muur, som fram tills helt nyligen hade Tarkas södra karavanleder som den billigaste transportleden för slavar och smuggelgoods in i Mûhad, och flera skärmsmytslingar och råder mellan tjuvkungarnas anhang och kozarerna har på sistone gjort öknens sydliga utkant mycket osäker.

Yonggurla självt är en oöverskådlig samling jättelika vittrade murar och gigantiska brustna torn i röd sten som reser sig från en klippside i ett svartgrått, dystert landskap. Flera citadell och bastioner vilar övergivna på klippsidan, och många av vägarna upp från Karakor-oasen nedanför är spärrade av kollapsade trappor och broar.

Den bebodda delen av borgen utgörs primärt av Elbhorz citadell, högst upp på klippan, som förr i världen var en praktfull byggnad, men utöver dess stora takkupol har det mesta av prakten förfallit och byggts upp igen av mindre begåvade män. Väster om citadellet reser sig Donyakharush, "Världsvåktartornet", en hög och smäcker spira i vars topp en märklig magisk eld brunnit oavbrutet i hundratals år; somliga menar att den är Eldsfurstens kraftkälla, eller ett öga från vilket han kan blicka ut över världen.

Yonggurlas berömda trädgårdar hålls vid liv genom antika bevattningssystem, men är endast sporadiskt underhållna, och där växtligheten ännu inte dött är den fullständigt kaotisk och har trängt in i byggnader och över balkonger och bjälkar. Ingen har på länge gjort ett försök att inta Yonggurla, och det råder delade meningar om hur svårt det hade varit; vissa menar att om man bara lyckas ta sig upp på klippan hade de labyrintiska murarna och portvalven som bäst saktat ned ens armé, inte stoppat den. Andra hävdar att borgens förfallna delar är fulla av fällor, dolda försvarsverk, bundna eldandar och edronitiska forntidsdemoner, och att Yonggurla är lika ointagligt nu som i forna dagar när det stolt och jättelikt tornade upp sig över Tarkas västra gräns.

Zadgurlas slagfält

År 2608 e.D. stod ett av de största slaget mellan Jargien och Mûhad på klippslätten Zadgurla. De jargiska styrkorna hade pressat mûhadinerna hårt, men då deras tross gått förlorad – och med den allt vatten – valde mûhadinerna att stanna och slåss till slutet. Striden urartade i ett utdraget och ömsesidigt blodbad. När det sista svärdshugget föll var nästan alla mûhadiner döda, och de sargade jargiska styrkorna drog vidare, lämnande både fiendens och sina kamraters kroppar åt gamarna. Numer sägs denna plats vara förbannad och karavanerna undviker den. Gulnade benbitar ligger splittrade i den askgrå sanden. Här och där skimtar gapande kranium, rostiga vapen och provisoriska gravrösen, halvt nedsjunkna. Inga oväder tycks kunna begrava de döda som vilar här, och efter magistormar påstås det att somliga av dem åter vaknar till liv, och vandöda och hungrande släpar sig fram genom det ödsliga landskapet.

Tarkas

Tarkiska äventyr

Det enda jag behöver i Tarkas är min zhandyxa, min slagruta, och ett och annat mirakel.

— *Selenius, kontroversiell munk*

Arenamonster sökes!

Det jargiska folket måste ges skådespel och bröd, så att de glömmmer bort skattetrycket och inkquisitionen. Består av alla de slag förs till gladiatorarenorna där de blir huggna i stycken till folkets jubel – såvida de inte sliter gladiatorerna i bitar, varvid folket jublar ännu mer. En mindre expedition sänds till Tarkas för att fånga in de underliga bestar som dväljes där. Ju större och farligare desto rikligare belöning utlovas.

Den rika ruinen

En vandrare stapplar genom öknen. Han är uttorkad, febrig och lätt vansinnig. Han faller ihop och dör snart men i sina bältespungar har han guld och ädelstenar. Hans sista ord i feberyran är om en stad som blåst fram ute bland dynerna – en stad där man kan finna väldiga rikedomar. Tyvärr är denna stad Maniuteshga, en förmänsklig labyrint full av glömda fasor.

Den sjuka ögonstenen

Dottern till en rik handelsman är döende i en okänd sjukdom. Hon tynar sakta bort medan läkarna gör sitt bästa för att tappa henne på blod, få vätskorna i balans och be till högre makter. Handelsmannen har dock fått höra om oraklet i Dalkhrekni, som har förmågan att framställa mixturer som botar alla krämpor om hon bara har fått smaka den sjukes blod. Han anlitar sina närmaste vänner eller hyr en grupp kompetenta personer och sänder dem ut i öknen. Med sig har de vaga beskrivningar samt en förseglad blyflaska med dotterns blod. Men när de kommer fram har Dalkhrekni drabbats av en magistorm, och spontant försvunnit till någon annan, gåtfull plats. Hur ska de kunna hitta staden och oraklet, och rädda den sjuka flickan?

Korståget

Kaalds hand har spontant bestämt sig för att göra ett nytt försök att frälsa Tarkas, och tänker börja med att slå till mot juntharerna och de kätterska byarna bortom Abanda-bergen. Rollpersonerna kan vara hängivna tempelriddare, eller anställas för att försvara en oskyldig by mot Kaalds hands framfart. Men är det hela så enkelt? Hoppas Kaalds hands stormästare i själva verket gå bakom kejsarens rygg och egenmäktigt utropa en självständig ordensstat i Tarkas, så som Herm Nove sägs ha gjort bortom haven?

Självmodsuppdraget

Rollpersonerna måste stjäla en relik från Gibelacars sanctum. Men hur infiltrerar man Mundanas mest ökända krigarorden, och vilken slags skumheter försiggår egentligen på borgens insida? Och hur får man med sig relikens levande ut, och undflyr granschernas formidabla vrede? Det hela kompliceras av att relikens visar sig vara en ung man som granschernas anser har profetiska krafter, och har gröpt ut ögonen på för att förstärka hans visioner. Är ynglingen ens beredd att frivilligt lämna Gibelacar?

Slavhandeln

Några av rollpersonernas vänner eller släktingar har blivit kidnappade av banditer och förs genom Tarkas för att säljas som slavar. Rollpersonerna måste bege sig ut i de brända markerna för att finna dem. Men hinner de i tid, eller har vännerna redan sålts, kanske till den mäktige Eldsfursten i Yonggurla?



Khalkaslätten; ett oförlåtande landskap som mer än en gång grusat mühadinernas hopp om östlig expansion, och blivit slagfält mellan dem och savakunnerna.



Tarkas

Magistormar

Om rollpersonerna och deras eventuella följe hamnar i en magistorm kan man slå på tabellen nedan för att se vilken slags bisarra fenomen som inträffar. Tarkas magistormar är sprungna ur rå magisk kraft och svåra att stå emot, men man kan försöka; effekter som drabbar rollpersonernas medvetande kan undvikas med ett slag för Självkontroll mot svårighet 20–30, vissa fysiska effekter

kan motstås med Kroppsbyggnad mot samma svårighet. Det kan även hända att varelser av rang 20 eller mer är immuna mot enstaka effekter. Utöver att Tarkas redan i sig är högmagiskt för pyro- och termotropi blir alla alstringar av dessa aspekter samt pneumo- och ataxotropi avsevärt lättare inuti en magistorm.

1–3 En salamander (pyrotropisk elementar) uppenbarar sig, dess rang är 3T6.

4–5 En thermal (termotropisk elementar, uppenbarar sig) dess rang är 3T6.

6 1T6 aggressiva eldgastar uppenbarar sig; dessa är elementarer som tagit sin boning i kadavren av omkomna resenärer.

7–8 Allt vatten i närheten förvandlas till aska.

9–10 Allt lättantändligt material (bågräddor, bomulls- och linnetyger, pergament et cetera) fattar eld.

11 2T6 pyrotropiska kongelat av magnitud 1T6+2 manifesterar sig i området.

12 2T6 termotropiska kongelat av magnitud 1T6+2 manifesterar sig i området.

13 2T6 ataxotropiska kongelat av magnitud 7 manifesterar sig i området.

14 2T6 pneumotropiska kongelat av magnitud 1T6+2 manifesterar sig i området.

15–16 Rumtiden förvrängs, och alla avstånd inom 1T6 mil räknas som hälften så långa.

17–18 Rumtiden expanderar, och alla avstånd inom 1T6 mil räknas som dubbelt så långa.

19–20 En fruktansvärd sandstorm uppstår, med rakbladsvassa vindar. Dessa orsakar 1T6 Huggskada per runda på alla som inte söker skydd.

21 Alla föremål av keramik, mineraler, kristall och liknande börjar lysa med ett blått sken tills dess att stormen bedarrat. Ju äldre föremålen är, desto starkare lyser de.

22–23 Rollpersonerna hör ett sammelsurium av viskande röster från andra resenärer, från 1T6×10 år framåt eller



Där magistormarna drar fram tycks elementen själva ha rest sig i uppror mot skapelsen, och nästan vad som helst kan hända.

Tarkas

bakåt i tiden. Röster från framåt i tiden är mycket illavarslande, och ger Nedbrytning 20 (övernaturligt).

24–25 Där stormen dragit fram blir alla slag för Visdom-baserade färdigheter 2T6 svårare under de närmaste 5 månaderna.

26–29 En grupp av små och harmlösa men mycket ettriga ataxotropiska odjur manifesterar sig spontant, gömmer sig i rollpersonernas packning, åter upp deras utrustning och gör allmänt livet surt för dem; de förökar sig genom delning och är så gott som omöjliga att bli av med om de inte fördrivs på magisk väg, eller genom att man gör dem till någon annans problem.

30 Rollpersonernas kroppstemperatur höjs permanent med 5 grader. De kommer hädanefter känna sig kalla överallt, men får å andra sidan halverad påfrestningstakt mot nedkylning.

31 Rollpersonerna har plötsligt en ny färdkamrat, som känns som att han eller hon alltid varit där. Innerst inne vet rollpersonerna dock att något är fel, och drabbas av mental Nedbrytning 20 (övernaturligt). Efter 1T6 dagar försvinner den nya färdkamraten spårlöst och spontant.

32 Slå på tabellen med en trettiosidig tärning. Om trettiosidig tärning ej finnes, tag ett resultat motsvarande dagens datum.

33 Rollpersonerna förföljs hädanefter av ständigt klart väder. Var de än bosätter sig kommer det aldrig att regna eller bli molnigt.

34 1T6 pneumotropiska elementarer av rang 3T6+1 uppenbarar sig.

35 1T6 pyrotropiska elementarer av rang 3T6+1 uppenbarar sig.

36 1T6 termotropiska elementarer av rang 3T6+1 uppenbarar sig.

37 En blandad grupp av 1T6 pneumo-, pyro- eller termotropiska elementarer av rang 3T6+1 uppenbarar sig.

38 Antingen förändras rollpersonernas minnen, eller så befinner de sig plötsligt i en alternativ verklighet. Hur det än är, så väljer spelledaren ett etablerat faktum i kampanjen, som nu plötsligt är radikalt annorlunda.

39–40 Följet befinner sig plötsligt i Skymningsöknen, en del av det gåtfulla Skugglandet. För cirefalier ger detta Skräck 20 (övernaturligt).

41 Alla personer i följlet får sitt primära karaktärsdrag utbytt mot karaktärsdraget Sex som svaghet under 1T6 dagar.

42 Alla personer i följlet får sitt primära karaktärsdrag utbytt mot karaktärsdraget Aggression som svaghet under 1T6 dagar.

43 Alla personer i följlet får sina primära och sekundära karaktärsdrag utbytta mot karaktärsdragen Sex och Aggression som svagheter under 2T6 dagar.

44–47 Efter att magistormen bedarrat stöter rollpersonerna på resterna av en karavan, där alla levande varelser är spårlöst försvunna. Men alla kläder, vapen, sadlar och packning är kvar.

48 Rollpersonernas primära karaktärsdrag byts under 1T6 dagar ut mot sin motsats.

49 Rollpersonernas själar byter slumpmässigt kroppar med varandra. Den exakta effekten är oklar; kanske klingar den av med tiden, kanske är rollpersonerna för evigt förändrade, kanske måste de söka upp en schaman för att åtgärda problemet innan det är för sent.

50–52 Ökensanden spyr upp sina dolda skatter, i form av uråldriga mynt värda 1T6×100 silver, samt 1T6+2 förtorkade men aggressiva zombier.

53 Alla rollpersoner får 3T6 i en slumpmässigt vald konstnärlig expertis eller hantverk, och ersätter valfritt karaktärsdrag med "Skapa", som blir en svaghet.

54 Ett drakskelett eller annat gigantiskt vandövt monstrum reser sig ur ökensanden, spontant uppväckt av stormen. Rollpersonerna gör klokt i att fly.

55 Följet får medvind i 2T6 dagar. De gör klokt i att omgående åka båt.

56 Följet får motvind i 2T6 dagar; så länge de är kvar i Tarkas blåser grus ständigt i deras ögon.

57 Eventuella hästar förvandlas spontant till seian, blodtörstiga skuggmärrar. Kameler förvandlas till liknande monster.

58–60 Följet teleporteras till det inre av Dalkhrekni.

61–64 Det börjar spöregna ihållande under 1T6 timmar, och Tarkas blommar tillfälligt upp i enastående och egendomlig grönska.

65–66 Följet märks för evigt av de heta elementens inflytande. Alla pyro- och termotropiska elementarvarelser kommer hädanefter betrakta dem som vänner, medan hydro- och kryotropiska betraktar dem som fiender. Även pyrotropiska primalväsen kommer spontant bli vänligt inställda.

67–68 Det börjar falla glödheta snö (Eldskada 1T6), som blir vattenånga så fort den når marken.

69–70 En väldig svärm av fotslänga gräs- och hoppor sveper in över följlet. De återgirigt allt vegetabiliskt material, men är själva tämligen goda att sätta i sig, särskilt om de rostas.

71 1T6 medelstora demoner av den typ som kallas Askans yngel manifesterar sig (se sidan 269 i Grundboken).

72–73 Det regnar blod. Följet drabbas av Skräck 25 (övernaturligt).

74–76 Sanden under följlet stelnar till obsidian. Varelser och saker nedbäddade i sanden görs bäst i att fort dra sig upp.

77–78 Följet hör en kakafoni av musik, framförd på någon avlägsen plats för länge sedan.

79 Följet finner en uppsättning saltstoder formade som människor. Vid beröring vittrar de sönder.

80 Rollpersonerna vinner en kraftfull, onämnbart insikt i magins sanna väsen. De tar Nedbrytning 50 (övernaturligt), men får även +1 i Visdom, permanent.

81–82 En väldig, virvlande eldpelare uppenbarar sig i fjärran. Visar den vägen till något?

83 Slå tre gånger på tabellen.

84–86 Följet inser förhoppningsvis att de plötsligt färdas i fel vädersträck.

87 Ruinerna av den förhistoriska staden Maniuteshga uppenbarar sig ur sanden, komplett med icke-gazerbisk arkitektur och onaturliga vinklar. Nedbrytning 25 (övernaturligt).

88 Allt icke-magiskt trä följlet bär med sig förvandlas till ormar.

89 Rollpersonernas innersta hemligheter fångas upp av irrande vindar och bärs iväg till någon slumpmässigt utvald person.

90–91 Sanden blir plötsligt lös som vatten, och man måste simma för att ta sig fram.

92–94 Sandstensklippor i området rämnar till sand i stora kaskader av rök och damm.

95 Termotropi ansamlas i en stor, pulserande glob som svävar ovanför marken, animerad av utomvärldsliga energier. Temperaturen i området dubblas, tills dess att globen inom 1T6 minuter briserar i en stor explosion som orsakar 2T6 eldskada och 4T6 fallskada, och rör upp ett gigantiskt moln av pyroklastiskt material som gör ytterligare 3T6 eldskada.

96 När stormen bedarrat är ett 2T6 kvadratkilometer stort område magidött för samtliga aspekter, åtminstone fram till nästa magistorm.

97 Slå två gånger på tabellen.

98 Sand väljer ned i ett gigantiskt slukhål som uppenbarar sig i marken. Det tycks oändligt duft och grönkaktig miasma-rök stiger upp ur dess innanmäte. Miasman infekterar eventuella sår hos alla som inte lyckas med ett slag för Livskraft mot svårighet 15. Att hoppa ned i hålet är inte rekommenderat.

99 Magistormen öppnar en portal till Empyréen, ett gåtfullt eldplan. Våldiga flammor väljer ut, och 1T6 eldelementarer av rang 4T6+2 manifesterar sig. Alla alstringar av pyrotropi i närheten av portalen blir 1T6 lättare, men filamenten blir även 1T6 svårare att dissipera.

100 Följet får en djup religiös upplevelse. Teologi blir lättlärd, och mystiker av rött religion kan hädanefter ana att rollpersonerna är utvalda för ett högre syfte.



Tarkas



Östzhaner

Sann frihet kan endast åtnjutas när du är såpass stark, såpass oregerlig, eller bor i ett land så ogästvänligt att priset dina grannar måste betala för att betvinga dig är högre än gagnet.

— Kheram Glöshand, furste av Yenggurla

Östzhanerna

Östzhanerna, även kallad tarkier eller stäppzhaner, är den folkgrupp som blev kvar i Tarkas när mûhadinernas anfäder vandrade västerut för tusentals år sedan, och det påstås att deras schamaner ännu minns tiden då Tarkas var ett grönskande land fullt av vatten och frukter. Idag är de experter på att hitta de få vattenhål som ännu finns i Tarkas land, och för en i huvudsak nomadisk tillvaro som boskapsskötare, karavanvakter, stigfinnare och plundrare. De vet var man kan finna skydd för stormarna som rasar och vilka bergsområden som är fria från monster, och kanske vet de även något om vilka hemligheter som ligger begravda bland de vittrade pelarna av det som en gång var deras städer.

Östzhanerna är löst organiserade i stammar under hövdingar som kallas khakaner eller emirer, och markerar sina territorier genom att sätta upp sina fienders huvuden och kroppar på höga pälar, där de fort mumifieras i Tarkas torra klimat. Rivalitet mellan stammarna är vardagsmat, men de är opportunister till syvende och sist, och i intriger mellan Jargien och Mûhad säljer de sig nästan alltid till högstbjudande. De har en något matriarkal tradition där kvinnor ärver familjens hjordar, och har samma rätt som män att ställa upp i krig.

Trots idoga konverteringsförsök från både Daakpräster, Mhîmyndyrkare och forianska missionärer vördar de flesta östzhaner fortfarande många gamla zhaniska gudar, ofta sida vid sida med Daak, Mhîm eller Imay. Bland de gamla gudarna märks Ulgan, världsaltets skapare, jordmodern Aûsi, Ilik, tvedräktens ande, Qaynan, järnets ande, Yalûn, äktenskapets ande, Orotal, avtalens och sanningens ande, åskdemonen Quzha, Kulûn, stridens ande, samt Ajizit, som beskyddar havande kvinnor och nyfödda barn. Många av dessa gudar tros ha sin boning på någon specifik, magisk plats i Tarkas; Ajizit dväljes till exempel i en tempelgrotta under berget Vostram, dit förstföderskor vallfärdar för att lämna offer av rökelse och myrra och be om en säker förlossning.

Östzhanernas stammar

Ingen vet riktigt hur många östzhanerna är, men säkert är att de var fler då deras riken blomstrade, och att en stor del av deras antal numera utgörs av jahannerna och träskzhanerna i Jargien. I Tarkas har många östzhaniska stammar har kommit och gått genom årtusendenas lopp, och idag är man samlade i fem stora stammar, som ständigt fejdar om betesmarker och gränsområden. Intern konflikt inom stammen förekommer också, men tenderar att inte bli lika blodig eftersom zhanisk tradition lägger stor vana i att dräpa en stamfrände.

Däremot händer det att olika klaner inom stammarna stjäla boskap och äktenskapspartners från varandra, varvid schamanerna måste gripa in och medla i en typ av traditionell domstol som kallas uzud. Rakk-kebir, "lumpna kameltjuv" är för övrigt en klassisk förolämpning bland östzhanerna.

Juntharerna

Juntharerna är en relativt krigisk stam, som dock oftare väljer att tjäna en hacka på att eskortera karavaner än att angripa dem. De lever som nomader i södra och östra Tarkas, där de kompletterar sin boskapshållning med jakt och samlande. Juntharerna är vida kända som framstående spejare, stigfinnare och vildmarksmän, som vet allt om Tarkas djurliv och kan hitta och nedlägga de skyggaste av villebråd.

Likt savakunnerna har de också en stark tradition som hästkarlar och kamelryttare, men där slutar likheterna; savakunnerna bidrog till undergången för Ghalden, juntharernas sista rike, och de två stammarna är bittra fiender än idag. Juntharerna har dock bevarat en del kunskap från sitt fallna rike, och anses allmänt bland östzhanerna som belevade och visa. I själva verket har de dock nomaders rastlösa själar, och när de tröttnat på bågskyttelekar och falkjakt lutar de ibland efter att få pröva sina yxor, och plundrar någon dåligt försvarat jargisk by. Juntharerna har inga riktigt utmärkande klädedräkter, men smyckar sig gärna med amuletter och armband av lapis lazuli, en sten som fordom var högt prisad i Västlanden.

Karagera

Karagera är i huvudsak bofasta bönder i sitt eget kungarike, men delar av stammen är fortfarande pastoralnomader på slätterna längst i norr. Karageras jordbruk och relativt uthärdliga livsmiljö har gjort dem fredligare än andra stammar, vilket man har kompenserat med en intensiv milisträning för att kunna freda sig. Karagera är skickliga murare, husbyggare, vävare och bryggare, men allra mest kända är de som knivsmeder, som i sina ässjor framställer utsökta zhinabagdh-knivar av mûhadinskt qaynanstål.

De är också omtalade för sin musik, i en glättig och dansant stil som kallas muqaam, och orsakar väldigt blandade reaktioner hos besökare. Själva är de stolta över sina traditioner, men andra östzhaner ser dem som överlägsna, försoffade och inställsamma. Karagera bär färgglada kläder av bomull och ylle, och använder det överskott deras jordbruk ger för att byta till sig vapen och rustningar åt sina krigare. Männen bär traditionellt en typ av rund, broderad mössa kallad weiwûr, medan kvinnorna draperar sig i slöjor på mûhadinskt vis.

Tarkas

Kozarerna

Kozarerna var förr en stark stam, som aldrig riktigt återhämtat sig från sin förkrossande förlust mot en mûhadinsk armé för 40 år sedan. Kozariska veteraner talar ännu gärna om de hjältemodiga död märkligt många av dem tycks ha begått under det mäktiga slaget. Många kozarer togs efter slaget till fånga av mûhadinerna, och lever ännu i Ziu och Otranien. Resten av kozarerna fortsatte sin nomadiska tillvaro i västra och södra Tarkas, men flera av deras viktigaste klaner kom att bosätta sig kring Yonggurla, och går numera Demjan Eldfurstens ärenden. Kozarerna har uppnått en stark position i Demjans banditvälde, och många av dem har blivit rika på handeln med vapen och slavar, men påstås också ha blivit lumpna och dekadenta, vilket svider lite extra då kozarerna alltid haft rykte om sig som notoriska boskapstjuvar.

Känslan av att vara föraktade har gjort dem revanschlystna, och de försitter aldrig en chans att blåsa rivaler från andra stammar, eller utmana dem på dueller, som förvisso sällan är dödliga men knappast heller vänskapliga. Kozareriska kvinnor har kommit att utmärka sig som ryttare, karavanvakter och legoknektar, och fyller dessa roller i större utsträckning än hos någon av de andra stammarna.

Det är dock ett utbrett problem att allt fler i stammen röker för mycket alvgräs och tuggar för mycket jimma, och numera tillbringar dagarna slappande i skuggan i tältlägren och i Yonggurlas gränder med jimma-blad uthängande ur munnen. Nätterna ägnar de, åtminstone enligt rådande fördomar, åt diverse ljusskygga aktiviteter. Kozarerna är något mer högre än andra östzhaner, och smyckar sig gärna med silverringar i näsan eller örat. Männen bär blåfärgade, rutmönstrade hänggin-turbaner medan kvinnorna täcker håret och ansiktet med slöjor eller svepningar i samma mönster.

Savakunnerna

Savakunnerna är de mest kända östzhanerna, beryktade som skickliga hästkarlar och mycket vildsinta krigare. De har sitt ursprung i en konfederation av nomadstammar och avhoppade mûhadinska soldater som uppstod för cirka 500 år sedan, och nästan omedelbart hamnade i en serie blodiga krig mot Mûhad, Jargien och den stat som Genriskas orden då upprätthöll i norra Tarkas.

Idag är savakunnerna bara en spillra av när de var på sin höjdpunkt, men genom sina erövringar av Khalka-slätten och den ödelagda gränsstaden Karakim har de kommit att sitta på en utmärkt position för att kräva tull på karavaner till Ziu (eller plundra dem, när lusten faller på). Karakim är säte för savakunnernas khakaner, men bara av och till – klimatet såväl som den konstanta fientligheten med Mûhad har föranlett dem att upprätthålla sin i huvudsak nomadiska livsstil, där de med sina stora hjordar av hästar, kameler och får färdas över västra och norra Tarkas.

Deras nuvarande ledare är Kuchlug, en före detta mûhadinsk gharbawi, och hans hustru Nûr, som båda är stridslystna och ambitiösa och tränar efter att erövra det vördade berget Vostram. Hos savakunnerna står tvåsvärdsfäktning, hästkapplöpning och brottning med vilda djur väldigt högt i kurs, och man anses inte vara en riktig man (eller kvinna) om man inte har ärr från en tarkisk sandtigers klor åtminstone någonstans på kroppen.

Deras traditionella huvudbonad är en sorts turban som kallas hänggin och färgas med hästblod och ockra, vilket även förärat dem smeknamnet "Rödturbanerna". Namnet "Savakun" är mycket gammalt, och härrör från en nomadstam som omnämns i femtusen år gamla zhaniska krönikor och legender.

Zhanderna

Zhanderna är splittrade under tre olika emirer, vilket gör dem mindre ansedda rent militärt. Även annars är de kända för att vara ganska fredliga, och har istället rykte om sig som Tarkas absolut främsta och uthålligaste vildmarksmän. Zhanderna för en nomadisk tillvaro i Tarkas inland, och rör sig ofta djupt in i öknens hjärta i jakt på dolda vattenkällor och glömda skatter.

Zhanderna räds inte att bege sig till fots in i efterdyninerna av magistormar, sökande efter kongelat och andra värdefulla ting som de vet att mûhadinska magiker betalar för. Stammen har framstående schamaner som sägs ha unika insikter i magistormarnas hemligheter, och excellera på att förutspå och besvärja dem. Mycket av de unika varor zhanderna uppbär säljs under årliga sammankomster utanför Dalkhrekni eller Yonggurla, men enstaka grupper av stammens jägare och herdar kan ofta kan röra sig långt norrut och österut i jakt på villebråd och betesmarker.

Zhanderna smyckar sig gärna med örnfjädrar och rovdjurständer, helst från så farliga djur som möjligt, så att de kan visa upp vilka farliga bestar de nedlagt. Kring huvudet bär både kvinnor och män mörkblå dukar och svepningar som skyddar mot de hårda stormar man ofta utsätter sig för, och på fötterna fina näbbstövlar som stammens berömda lädermakare tillverkar.

De utstötta

Baruyya, eller baruyerna, är lösa grupper av aparta individer som bannlysts från sina stammar av uzud-domstolarna, och sedan kommit att forma regelrätta rövarband som hemsöker Tarkas gränstrakter. Inga baruyya-band har numerären som krävs för att anfalla annat än de allra minsta av karavaner, och istället har slavhandeln ofta blivit ett sätt att leva; man gör råder in i Jargien eller Otranien för att tillfångata försvarslösa bybor och sälja dem på andra sidan öknen.

Andra baruyer har inte lyckats åstadkomma organisationen som krävs för ens detta, och hankar sig istället fram på slumpmässiga råder och stölder, tills den dagen då någon stam eller maktbävare organiserar ett uppbåd och utplånar dem och hela deras anhang.

De brott som krävs för att bli baruyya till att börja med varierar mellan Tarkas-stammarna, men generellt är incest, föräldramord, ögonbrynsplöckning samt grov hädelse mot gudarna några tabun som får en utstött utan misskund. I ett klansamhälle som östzhanernas är bannlysning ett fruktansvärt straff, och baruyer är ofta uppgivna, desperata och mer eller mindre illvilliga individer som lever på lånad tid.



Tarkas

Östzhaner

Östzhaner har olivfärgat men ofta väderbitet skinn, och mörkt och krusigt hår som båda könen låter växa långt och ibland binder upp i flåtor eller huvuddukar. Ögonen är ljusa, med spår av epikantveck. De klär sig i näbbstövlar, huvuddukar eller turbaner och fladdriga byxor och rockar, i ylle och läder samt ibland finare tyger som de byter till sig av mühadinerna. En typisk östzhaniska kvinna är 160 cm lång och väger 55 kg, männen mäter 165 cm och väger 60 kg.

Grundattribut

Styrka	2T6	Vilja	2T6+1
Tålighet	2T6+2	Psyke	2T6
Rörlighet	2T6	Visdom	1T6+3
Uppfattning	2T6	Utstrålning	2T6



Egenskaper

Askdyners betrampare: Få folk är så duktiga överlevare; 4 extra enheter på Vildmarksfärdigheter

Kontrollerade: Östzhanerna är ett behärskat folk härdat av mentala påfrestningar. De får +2 Självkontroll.

Smidda på solens städ: Östzhaner halverar påfrestningstakten för törst och hunger.

Stamtillhörighet: Östzhaner får ytterligare egenskaper beroende på vilken stam de tillhör, slå 1T10 på tabellen nedan (1-2 Juntharer, 3-4 Karager, 5-6 Kozarer, 7-8 Savakunner, 9-10 Zhander).

Varit med förr: Östzhanerna lever på en av Mundanas mest magiskt aktiva platser. 1 Avtrubningskryss för övernaturligt.

Språk

Talade språk: Tarkiska, lägre jargiska eller mühadinska.

Skriftspråk: Inga.

Namn

Bland östzhanerna har man oftast bara ett personnamn och ibland ett klannamn, en titel eller epitets, och östzhaniska namn verkar ofta representera de äldsta zhaniska formerna.

Kvinnonamn: Aljai, Aylûr, Amo, Azûr, Badrudur, Chuldo, Dusharra, Ezo, Isharra, Machmo, Nûr, Sahûr, Shalmanur, Shamo, Zarrai och Zhana.

Mansnamn: Agir, Arkhan, Arghum, Bahir, Bahad, Kuchlum, Kuchlug, Machar, Magog, Shamar, Tarim, Tarbar, Togan, Toq, Ulkhan, Zanabazar.

Stamtillhörighet

Juntharer

Falkögda: Färdigheten Speja är Lättlärd.

Minnen av storhet: 1 extra slag på Kunskap & mysterier.

Krigartradition: 1 Avtrubningskryss för våld.

Karager

Arbetsfördelning: 1 poäng Expertiser.

Milisträning: 1 extra slag på Strider & drabbningar.

Händiga: 1 poäng Hantverk.

Kozarer

Duellkultur: 2 enheter Stridsfärdigheter.

Ljusskygga aktiviteter: 1 extra slag på Intriger & illgärningar.

Dekadenta nöjen: 1 poäng Expertiser.

Savakunner

Hästnomader: Färdigheten Rida är lättlärd.

Ökenslättens härjare: 1 extra slag på Strider & drabbningar.

Erfarna rövare: 1 Avtrubningskryss för våld.

Zhander

Stigfinnare: Färdigheten Orientering är lättlärd.

Vandrare i de innersta öknarna: 1 extra slag på Färder & äventyr.

I magistormens öga: +2 på alla motståndsslag mot magi.

Tarkiska expertiser

Östzhaner (och andra som har tillbringat en längre tid i Tarkas) kan slå upp till två av sina slag för expertiser på denna alternativa tabell. Slå 1T100:

1-5 Animism: Konsten att känna till var olika andar och demoner återfinns i naturen, och hur man kan undvika att ådra sig deras vrede. Expertisen ger även en begränsad insikt i schamaners aktiviteter.

6-10 Boskapsstöld: Kunskap om var man bäst stjälar boskap, hur den kan tjuvmärkas, och var den kan gömmas eller säljas.

11-15 Brottas med djur: Expertisen ger en bred kunskap om allt från hur man brottar ned och kastrerar ett föl, till hur man förhoppningsvis överlever i närmkamp mot en sandtiger.

16-20 Djurträning: Se sid 117 i Eon IVs grundregelbok.

21-25 Dvaja: Kunskap om Mhîmrättens mångtaliga, mystiska heliga fraser, som skänker inre frid och harmoni, och beskyddar mot onda makter. Det mest berömda av dem alla är "Ek akasham vande mahâkam", som åkallar Den himmelska elden.

26-30 Finna vatten: Färdigheten i hur man hittar dricksvatten, allt ifrån närmsta oas till dolda underjordiska vattendrag eller smältvatten. Inkluderar teoretiskt även kunskapen att hitta till havet.

31-35 Gamla ruiner: Rent praktisk kunskap om gamla ruiner, det vill säga hur man hittar dem, -hur man rör sig i dem utan att de kollapsar över en och vilken sorts varelser som kan tänkas uppehålla sig där. Inkluderar ingen historisk kunskap om ruinernas bakgrund.

36-40 Hantera fällor: Konsten att konstruera sinnrika och lömska fällor kapabla att nedlägga allt från svartfotade harar till pantheror och tempelriddare. Inkluderar även förmåga att desarmera fällor som andra har gillrat.

41-45 Härkonst: Färdigheten att frisera och sätta upp hår i intressanta, attraktiva och uppseendeväckande frisyrier, synnerligen populärt i Västlandens harem. Inkluderar även konsten att kamma ut hår som tovat sig, vilket är nog så fundamentalt även för sunkiga Tarkasnomader.

46-50 Karavankunskap: Kännedom om vilka ruttor karavaner tar, hur de är organiserade, hur man bäst angriper och försvarar dem, vilken slags gods de kan tänkas medföra, etc.

51-55 Legender & myter: Se sid 118 i Eon IVs grundregler.

56-60 Monsterkunskap: Se sidan 118 i Eon IVs grundregler.

61-65 Proviantera: Färdigheterna som behövs för att planera och bedöma hur mycket mat och vatten som behövs för en viss resa, och vilken typ av proviant som är mest lämplig, samt hur denna bäst förvaras.

66-70 Rytarkonster: Förmågan att utföra diverse imponerande akrobatiska manövrer från häst- och kamelryggen.

71-75 Slavhandel: Kunskap om hur slavhandel fungerar, vilken typ av slavar som folk på olika platser vill ha, hur slavar kan införskaffas och transporteras, och vad de är värda.

*Bättre att leva en dag som en tiger,
än hundra år som en asgam.*

— *Östzhaniskt orokpråk*

76-80 Stridstjut: Färdigheten att skrämma vettet ur allt från tyghandlare till legionärer medan man dundrar fram över sanddynerna, svingande valfritt vapen.

81-85 Tugga: Att med envishet och starka käkmuskler bearbeta hårt bröd och sega bitar av torkat hästkött, tugga mokkaza bättre än en truh, eller faktiskt lyckas få ett bra rus av jimma-blad.

86-90 Vindskydd: Den anrika konsten att ta skydd undan tarkiska stormvindar, till exempel genom att gräva ned sig i sand, gömma sig i en klippskrev eller improvisera ett vindskydd av trasiga tältdukar. Inkluderar även kunskapen att bygga regnskydd och resa vanliga tält. En essentiell färdighet för att inte dränkas i ett askmoln, eller bara göra natten i vildmarken mer uthärdlig.

91-95 Väderkännedom: Se sidan 119 i Eon IVs grundregler.

96-100 Örter & rötter: Att känna till och hitta nyttiga växter ute i det vilda, till exempel blodstillande örter, ätlig bark, eller avgöra vilken sorts rotnöl som egentligen används i alkemiska mixturer, och därför går att sälja i civilisationen. Inkluderar ingen som helst kunskap om hur man framställer mediciner, droger och gifter, utan bara vilka egenskaper växter har i sitt naturtillstånd.

Det framstår lätt, för en ny besökare, som att zhanernas hednagudar stöpte Tarkas land ur åska och oheliga flammor bara för att sedan fylla det med bisarra, mordlystna varelser. Bland oräkneliga dödliga faror räknas sandtigrar, mörkerhundar, minotaurer, eldnymer, askyngel, gorgoner, forianska missionärer, demonetter, kummelgastar, hästslukande kapypeder, eldsprutande bonnaconer och pantheror. Men värst av Tarkas alla består är granaschen, som svurit sitt liv och sin odödliga själ åt fördärvets och dödens andar, och dundrar fram över vidderna klädd i stål och med sabel i hand, redo att skövla och skända Jargiens land, utan spår av tvivel eller misskund.

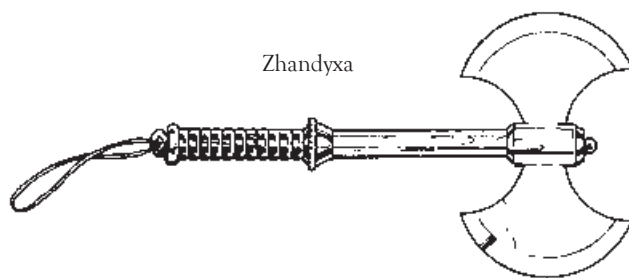
— *Andrey Zil'ni Marcian, primed av Abjalon*

Tarkas

Tarkiska vapen

Närstridsvapen	Bruk	1H	2H	Hugg	Kross	Stick	Egenskaper	Pris
Mûhadinsabel	Ovanlig*	2T6	1T6	G+2T6	G+1	G+1T6	Måttande 1, Vädlig	120 s
Zhandyxa	Ovanlig*	3T6	2T6	G+3T6	G+3	-	Splittrande 1, Versatil	30 s
Zhinabagdh	Ovanlig*	0	-	G+3	G+1	G+2	Begränsad, Snabb, Vädlig	12 s

Avståndsvapen	Bruk	1H	2H	Räckvidd	Typ	Skada	Egenskaper	Pris
Zanmûhal	Ovanlig*	-	3T6	Mycket långt	Stick	4T6+3	Bräcklig, Bågpil, Lättsiktad	36 s
Zhandyxa	Ovanlig*	4T6	3T6	Medellångt	Hugg	G+3T6	Splittrande 1, Versatil	30 s



Zhandyxa

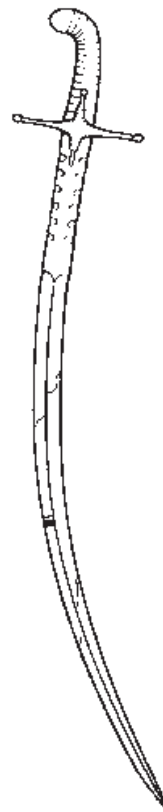
Zhinabagdh



Zanmûhal



Mûhadinsabel



Beskrivningar

Kulturmötena i Tarkas har gett upphov till en del märkliga vapen och stridstekniker genom årens lopp, men allt som oftast har dessa fort fallit ur bruk till förmån för zhanernas och jargiernas beprövade traditionella metoder.

Mûhadinsabel: Ett legendariskt västerländskt vapen som är exceptionellt dödligt i rätt händer. I Tarkas är mûhadinsabeln, kallad shamshir på mûhadinska och saifar av östzhanerna, en eftertraktad statussymbol, som svingas av de mest förmögna krigarna. De främsta exemplaren är från smedjorna i Yangishar i Mûhad, men de i omlopp i Tarkas är i regel av avsevärt sämre kvalitet. [100 cm, 1,1 kg. Färdighet: Svärd.]

Zanmûhal: En asymmetrisk rytarbåge som oftast görs av trä, men ibland av horn eller ben. Strängen tvinnas av kamelhår och kräver noggrann omvårdnad. Bågar av Zanmûhals typ har uråldriga anor bland zhanerna, och medan genomslagskraften kanske inte är den bästa är det ett mycket pålitligt och träffsäkert vapen, som i östzhanernas händer har skingrat legioner. [150 cm, 1,2 kg. Färdighet: Båge.]

Zhandyxa: En tveggad yxa liknande den österländska bredyxan som varit östzhanernas favoritvapen sedan Ghalden-rikets dagar. Om yxan fått sitt namn av Zhandstammen eller vice versa är oklart. Zhandyxor är tunga men välbalanserade vapen, som från hästryggen både kan klyva skallar och sköldar, samt kastas med respektabel precision. Zhandyxan är ett praktexempel på den brutalt pragmatiska mentalitet som är typisk för Tarkas. [65 cm, 2,3 kg. Färdighet: Yxa.]

Zhinabagdh: En stor, krökt kniv som primärt används med huggande, svepande rörelser. De bästa zhinabagdherna görs i qaynanstål och har fruktansvärda skärande eggar, men generellt anser många att det är ett något mediokert, om än mångsidigt, vapen, vars gränslösa popularitet hos zhanerna mestadels beror på traditionen. I Tarkas är zhinabagdh lite av ett statusföremål, och jargiska resenärer köper ofta med sig en hem som souvenir. [40 cm, 0,3 kg. Färdighet: Dolk.]