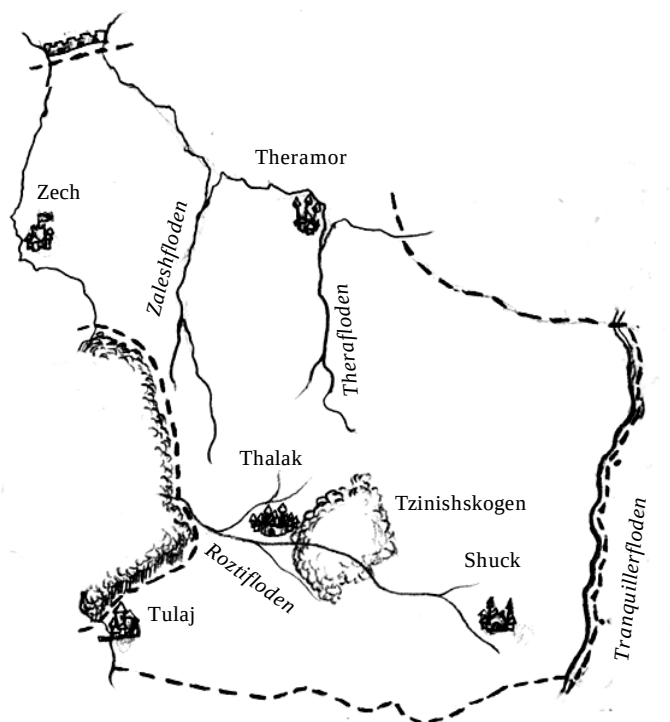


Zhu Kemplak

Invånarantal:	ca 300 000 invånare.
Areal:	ca 300 000 km ² .
Huvudstad:	Thalak (ca 11 000 invånare).
Stadsöverhuvud:	Karzan Härskaren.
Styrelseform:	Diktatur.
Export:	Boskap, tyger, spannmål.
Import:	Vapen, metaller, slaver.
Välstånd:	Normalt.
Armé:	Mycket stor, vältränad armé, svag flotta.
Religion:	Karzanism och Shamanism.
Övrigt:	Många slavar. Rustar starkt.



HISTORIA

Zhu Kemplak bildades år 1023 av nio olika boskapsklaner. Anledningen var att Danols krigståg börjat plåga klanerna i norr. Redan innan man börjat samarbetet blev det nya landet bokstavligen överkört av en väldig rodinsk armé som plundrade och förstörde. År 1025 var landet i Rodinas händer och skulle så förbli i ytterligare 1188 år. När Rodina äntligen, på grund av motgångar i söder och dålig sammanhållning, tågade åter var Zhu Kemplak en förstörd och ödslig landbit. Det kom att ta århundraden innan det fungerade praktiskt som en nation. Fram tills nu har landet blivit starkare och starkare och Karzan står nu som oinskränkt ledare över Tadinors helt klart största och mest vältränade armé.

GEOGRAFI

Zhu Kemplak består till drygt två tredjedelar av flacka prärier där väldiga boskapshjordar strövar runt. Här växer gult, slitet gräs och hårdade blommor. Här och där står enstaka träd och mindre dungar. Människorna som sköter om boskapen är ofta kringresande nomader, på kemplatiska Tshiras. Tshiras lever i grupper (fa-

miljer) om 10-100 personer. En familjemedlem är mycket lojal mot familjen, men däremot förekommer det ofta fejder familjerna emellan. De flesta tshiras har ett antal fasta lägerplatser som de lever i under olika delar av året, men de är helt på fri fot under övriga delar. Thiras håller ofta hårt på traditioner med anor från klientiden.

I östra delen, längs Tranquillerfloden, är det bördigt. Här finns stora plantage, ofta med väldigt stora marker och många arbetare/slavar. De flesta plantagen har mindre privatarméer för att bevaka odlingarna och vakta slavar. Man odlar mestadels Tu-shi, spannmål, grönsaker och Grabash. Tu-shi är en rotfrukt som påminner om potatis, men bara till utseendet. Den växer under jorden utan någon kontakt med ytan, men i symbios med en trädart (Harazh) vilka ser ut som olivträd. Harazholiverna är giftiga, orsakar magont och kräkning. Tu-shi odlingarna ser vid första anblicken ut som stora områden med en tät vegetation bestående av någon slags fruktträd. Tu-shi smakar råa något beskt och är då inte speciellt nyttiga. Men efter att ha legat i någon slags söt-sur lösning i tre månader så smakar de suveränt och kempleserna kan tillreda dem på en rad olika sätt; råa, stekta, kokta, i någon slags

pannkakor mm. Tu-shi och Harazh växer även vilt över hela Zhu Kemplak och Tuck Kemplak. Grabash är en ljusgrön frukt som växer i klasar vid marken övertäckt av växtens blad. Frukten smakar mycket sött och används utspädd till olika drycker, smaktillsatser, krydda mm.

Fyra floder rinner sakta genom eller längs med landet. Floderna korsas ofta av bastanta broar, ibland även de karakteristiska stenbroarna från tiden då Zhu var invaderat av Rodina. Området runt och emellan floderna kallas Sazhado. Här består landskapet av låga kullar och det ryktas att i någon av dessa är kung Seck begravd. Mången äventyrare har sökt den sägenomspunna skatten utan resultat. Det är dock inte bara vid Tranquillerflodens östra strand som man finner kemplesiska plantage, också runt de andra floderna odlas det flitigt och man går med stor vinst; slavar är billig arbetskraft.

Klimatet i Zhu Kemplak skiljer sig från det i Rodina. Värmen från öster gör klimatet lite gästvänligare. På sommaren ligger medeltemperaturen på lite under 20 grader, och på vintern går den ner till -10. Detta resulterar i att floderna är frysta på vintern.

FOLKSLAG

Utseende

Kemplererna är en gren i det tadiniska släktet. De flesta kemplerer är av medellängd och är normalt byggda. De har ofta en stenhård blick och klara ljusa ögon i färger som blått, grått och grönt. Deras hårfärg är uteslutande blont. Männen bär nästan alltid skägg vilket av en del ses på med stor vikt. Andra tar det inte så allvarligt, men traditionellt skall skägget visa vilket yrke man har och hur välbärgad man är. I övrigt ger kemplererna ett klart intryck av att vara iskalla vilket beror på deras förutomstående just sterila och fåordiga kultur.

Språk

Alla kemplerer talar kemplatiska, ett mycket grötigt språk som visat sig mycket svårt för främlingar att lära sig. En del med behov talar todintunga och en krympande del delinorska.

Karaktär

På någon sätt har kempleren drabbats hårt av invasionen för drygt 500 år sedan. De

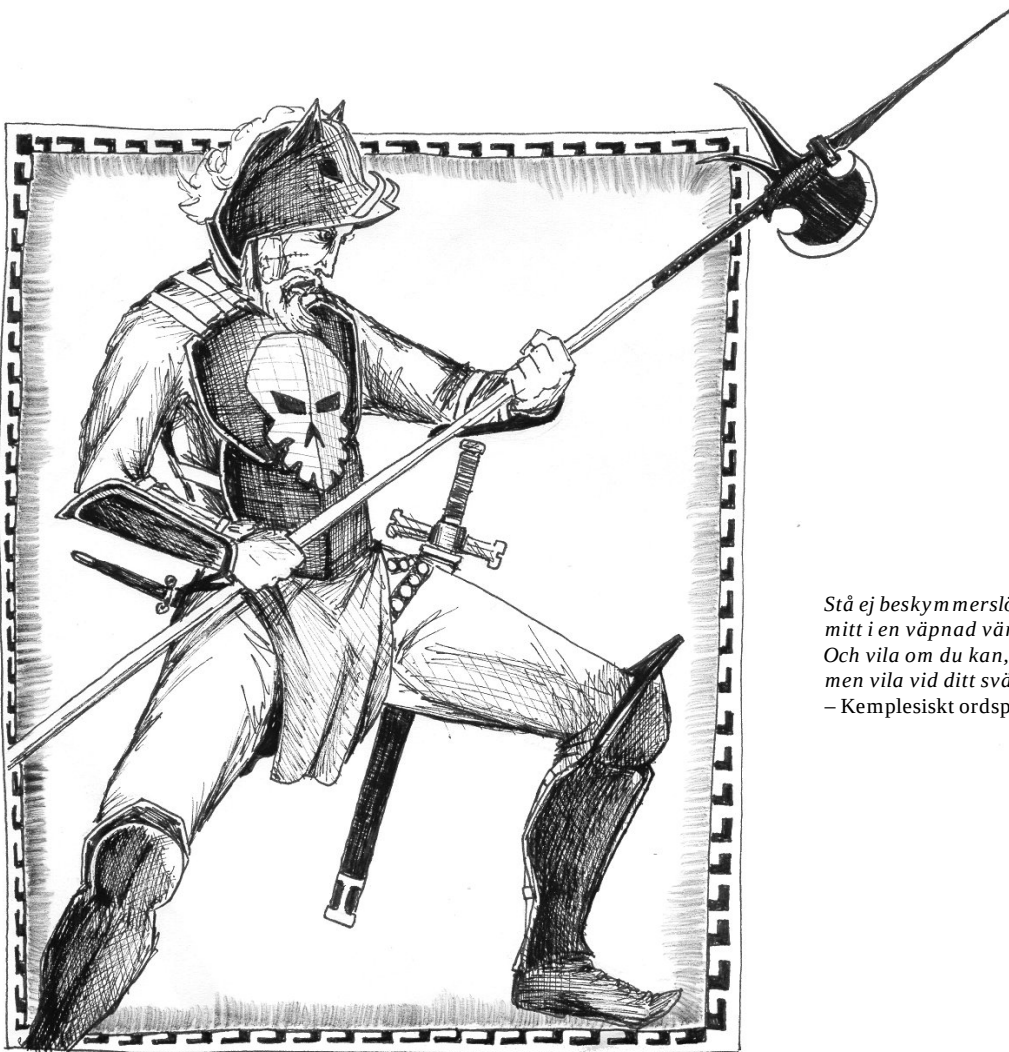
är hämndlystna, iskalla, kallblodiga och maktgiriga. Uteslutande alla kemplerer vill lägga hela världen under sig och nu är de redo. De skall bränna hela Rodina och plåga dem i all evighet. Precis som Danol plågade dem för hundratals år sedan, för plågade blev de. En kempler njuter av att dräpa, speciellt i syftet att bli den starkaste nationen gudarna skådat. Men allt en sann kempler gör är inte att festa, dräpa och hata. De är ofta i andra avseenden helt normala människor. Egentligen är nog inte kemplererna så grymma till naturen det är den nuvarande härskaren, Karzan, som eldad upp folkets hat och kampvilja, och utmålade övriga Tadinor i allmänhet och Rodina i synnerhet som syndabockar. Kemplererna försöker utåt att vara iskalla, då det är så man skall vara i dagens Zhu Kemplak. Man skall ej visa känslor och tankar till andra än de allra närmaste. Man erkänner inte öppet att man hyser agg mot kejsaren eller inte tycker om Zhus blodshämnd då det är ett direkt självmordsförsök. Kemplerer är också extremt uthålliga och kan marschera i dagar där andra skulle stupat efter bara ett par timmar..

STÄDER

Städerna i Zhu är i regel ganska små med undantag för huvudstaden som är mycket stor.

Thalak

Thalak, Zhu Kemplaks huvudstad, är omgiven av en dubbel kurtin byggd i svart sten från ett underjordiskt stenbrott en dagsmarsch från staden. Stadsmuren är basant och stryktålig, men inte nog med det, den har ett speciellt försvarssystem - den är insmörjd med ett mycket trögflytande och brandfarligt ämne; Zurish. Zurish är saven från träden i Kaadskogen, efter en mystisk och hemlig behandling av högt uppsatta kemlesiska alkemister. Om staden skulle bli anfallen så sätter man eld på Zurishen, vilken endast antänds under exakt rätt temperatur. Då kommer hela muren nästan omedelbart börja brinna och fräsa i en mycket starkt, ljusblå låga. Detta kommer förhoppningsvis både skrämja, blända och kanske blinda fienden. Varma sommar dagar kan man ana hur det gnistrar på muren.



*Stå ej beskymmerslös,
mitt i en väpnad värld
Och vila om du kan,
men vila vid ditt svärd.
– Kemplesiskt ordspråk*

I övrigt så är Thalak en ganska sliten stad, med dammiga gator och gamla hus, byggd på ett obegripligt sätt som får vilken nykomling som helst att på kort tid villa bort sig helt. Med 11 00 invånare är det den största staden på Tadinor om man bortser från Rodinas gigantstäder. Vid den östra porten så står den ståtliga kejserliga palatset omgivet av tre tjocka murar och krönt av en enorm kupol i skimrande metall. Här vaktar Tegramash, för vilka var man med vett på Tadinor hyser respekt. Tegramash har även tama, väldiga kattdjur som vaktdjur. Dessa heter också Tegramash. Det är från dessa djur kaden fått sitt namn. De springer fritt mellan den första och andra muren vilket är ett område anpassat för tigrarnas behov - en subtopisk park. Vakterna patrullerar även med tegramash i koppel. Dessa djur finns så vitt man vet ingen annan stans på Öarna, och varifrån de kommer är okänt. Tegramash är ett mycket mäktigt djur som lätt kan slita tio starka män i bitar.

Zech

Zech är en normalstor stad (1000 inv) med några förfallna stenbyggnader från tiden under Rodinas ok. En efter en av Zhus väldiga regementen samlas här för att på obestämd tidpunkt dra norrut. Garnisonen är nu redan tiodubbelt så stor som vanligt.

Tulaj

Från Tulaj opererar hela Zhus flotta, men invasionen av Kaad leds också härifrån. Här lever 700 stadsbor och över 4000 soldater. Själva staden försvinner i vimlet av krigare, tätläger och kastmaskiner.

Theramor

Theramor är en krympande handelsstad. Fattigdomen är hög och folket nästan flyr staden. Här finns en liten garnison för att hålla ordningen.

Dolak

Dolak (900 inv) håller en stor invasionsstyrka som snart skall tåga österut, grannländerna hugar för det kommande kriget.

Shuck

Shuck (1100 inv) är centrum för den kemplatiska textilhandeln, men håller även en stor garnison. Det enda genom decennier kända oppositionsledaren levde och dog hastigt här för bara två månader sedan. Soldaterna håller alla under extra sträng uppsikt i Shuck, men trots detta tror man att något ligger och bubblar under ytan...

HANDEL

Zhu Kmeplak bedriver föga handel på bortaplan. Däremot pågår ganska ihärdig handel i de kemplatiska hamnstäderna och i stort sätt alla av Karzans beordrade importörer sker här. Hit kommer skepp från Dossi och Harbadh fullastade med metaller och vapen. Från Harbadh importerar man också slavar; människor i stora mängder. I gengäld får Harbadh tyger, och Dossi boskap och spannmål. Zhus viktigaste handelskompanjon är Harbadh, man bedriver $\frac{3}{4}$ av sin handel med dem. Från



Tuck Kemplak kommer även stora mängder metaller, främst järn och koppar. Utöver detta finns det efterfrågan på lyxvaror såsom smycken och vin, och handelsmännen gör stora vinster även på detta.

STYRELSESKICK

Kejsardömet styrs av en enväldig kejsare; Karzan. Karzan tog makten genom att med list lura folket mot den dåvarande monarkin. Ett blodbad utbröt i Shuck, som då var huvudstad. Härskaren, som Karzan kallar sig (som alla andra kallar honom om huvudet är dem kärt), har öppet lovat folket att Zhu Kemplak skall lägga under sig hela Tadinor. Kempleserna lyder honom blint. De sväljer allt Karzan säger med hull och hår. Karzan är en mästare att styra människor och spelar på kemplesernas sociala missnöje. Till sin hjälp har han en gigantisk armé och större delen av rikets inkomster går oavkortat till upprustning. Vidare kontrollerar Karzan de sina med ett invecklat nät av angivare och spioner landet runt.

Zhu Kemplak är indelat i fyra stycken grevskap, som i sin tur är indelat i ett antal förlänningar. Grevskapen styrs självfallet av grevar och förlänningarna styrs av adelsmän lägre ner i hierarkin. Det feodala systemet i landet skiljer sig inte nämnvärt från andra liknande strukturer i Tadinor med den stora skillnaden att de inte är tvungna att ställa upp med soldater i kejsarens tjänst. Inte heller är det grevarna som driver in skatten utan detta sköter kejsarens män; fogdarna. Adeln sköter bara om länen, skipar rättvisa och upprätthåller ordningen. De har endast soldater att vakta vägarna och slotten. De slåss sällan inbördes. Även om adelsmännen ofta är mycket rika så innehaver de inte den maktposition som man finner bland deras jämlikar på andra platser i världen.

Raazadi är greveskapet som ligger i nordvästra Zhu Kemplak. Greve Kaadazar II är mycket sjuk och man tror att han skall dö vilken dag som helst, men inte nog med det, landskapet befinner sig i svår ekonomisk kris. Man har fått låna stora summor silver utav kejsaren för att överuvudtaget kunna hålla igång kvarnar och dylikt. Grevskapet är kvarlevorna av klanerna Raazadar och Trevod. I nordväst ligger Krancas, ett greveskap styrt utav den grymme och hatade Grovlaz Graaz. Greve Graaz är klanmedlem i Krancasklanen. Söder ut mot kontinenten ligger greveskapet Hadoni och här höll ursprungligen klanerna Hadoni och Fadlaz till. Landskapet styrs utav Greve Azfag. Ladzak är greve i grevskapet Vaazid i sydvästra Zhu Kemplak. Här vandrade tidigare klanerna Haladi, Croschad och Kelaz.

För att sätta sig in i situationen i Zhu Kemplak måste man ta hänsyn till de tre olika sociala grenarna i landet nämligen klanen, kaden och länet. Zhu Kemplak har sedan länge tillbaka varit indelat i klaner

som sedan slöt sig samman och bildade riket. Klanernas vikt i det politiska och vardagliga livet har varit mycket större än den är idag. De flesta kempleser bryr sig mindre om klansamhället, men för vissa är det fortfarande viktigt. Det är dock mer av en tradition än en nödvändig procedur när vissa bär sina klankläder. Kaden innebär endast något för en svärdets man då det endast är de som ingår i detta system, men för dem är de av stor vikt. Krigare från samma kad håller ihop och man ser på stor

misstänksamhet på utbölingar. Det är svårt för vanliga kempleser att förstå detta, men en stor del av en soldats liv kretsar runt just kaderna. Länet styrs av en adelsman och det är honom man betalar skatt till. Vidare så har de flesta människor en speciell kärlek till uppväxtplatsen och då de flesta bönder aldrig reser utanför länet där de växte upp så är man ofta denna plats trogen.

UTRIKESPOLITIK

Zhu Kemplak har dåliga förbindelser med de flesta länderna på Tadinor, undantaget Tuck Kemplak, som har lovat att följa Karzan Härskaren om det så vore till helvetets portar. Utanför Tadinor ligger Zhu lite bättre till. De har bra diplomatiska kontakter med både Dossi och Harbadh. Trots att Karzan mer eller mindre öppet går ut med att han skall ödelägga Tadinor verkar ingen verkligen ta honom på allvar. Ledarna i grannländerna ler bara och skakar på huvudet. "Ett typiskt knep för att vinna folkets förtroende..."

Ganska nyligen satte Karzan igång ett erövringskrig mot det lilla ociviliserade skogslandet Kaad. Erövringen går dock till Karzans besvikelse mycket segt.



KRIGSMAKT

Den kemplatiska armén är effektiv och slagkraftig, men framför allt mycket stor. Armén består till en stor del av frivilliga kempleser då krigare i Zhu Kemplak får både mycket silver och ära. De resterande delarna är utländska legosoldater, ulvmän från Harbadh och soldater med specialkunskaper t ex kastmaskinbesättningar, ingenjörer och spioner. Den kemplesiska arméns effektivitet är Karzan och hans generaler högst medvetna om. Kanske som en följd av det är de minst sagt upprörda över att invasionen i Kaad går så trögt och förosakar med så stora förluster. Kaad bedriver ett skickligt gerillakrig och de är ett skogsfolk på hemmaplan. Denna sorts krigsföring är kempleserna helt oförberedda och otränade för. Kempleserna är ju helt gröna ute på fältet.

Armén består av runt 20 000 man. Därav är 6000 lätt infanteri, 6500 tungt infanteri, 1500 lätt kavalleri, 1500 tungt kavalleri, 3000 armborstskyttar och 1500 övriga (t ex katapultbesättning). Alltså är den kemplatiska armén oerhört stor med en oerhört stor andel tunga soldater. Antalet armborstskyttar är också till deras fördel.

Det lätta infanteriet är beväpnat med svärd, stridsyx, stridshammare eller spikklubba och sköld. Alternativt spjut och dolk. De bär svarta tzanhjälm, gråa tunikor med axelskydd och svarta, vida byxor. De rustningar avgivna å ämbetets vägnar är antingen mörkt nitläder eller härdatläder. Även metallskenor förekommer. All uniformsklädsel, vapen och rustningar är utformad enligt Kaden.

Det tunga infanteriet är beväpnade med tunga tvåhandsvapen, oftast pålyxor, stridsgissel, morgonstjärnor, schetz (yxa i hillebards storlek med rund heljuttet yxblad åt ena hållet och dubbelklyka åt andra hållet), spjut, klubbor, men ibland även tvåhandssvärd. Andra favoriserade vapen är långsvärd, enhandsspjut, hjälmkrossare eller annat tungt enhandsvapen kombinerat med stor sköld. Det tunga infanteriet bär svarta helrustningar, smyckade med dödskallar, benknor och smycken i värdefulla metaller. All utrustning även här utformad enligt Kaden.

Det lätta och tunga kavalleriet är beväpnade och klädda likt infanteriet, men de har inga tvåhandsvapen när de slåss till häst. De är arméns stolthet och är ytterst slagkraftiga i öppen terräng. Armborstskyttarna är likt lätt infanteri med den skillnaden att de är beväpnade med armborst och kortsvärd eller dolkar. Kastmaskinsbesättningen och andra specialkunskapsstrupper som spioner, krigsingenjörer, förhörsspecialister har varierande beväpning och skydd. Oftast kortsvärd och läder. Zhu har byggt ett stort antal kastmaskiner byggt av träden i Kaad skogen.

Den kemplatiska armén är indelad i 5 Kader. Varje Kad har ett djur som "förebild". T ex har "vildsvinen" hjälmar formade som vildsvinshuvuden, och så talar de ett hemligt språk format från vildsvins språk.

Tegramash är Karzans kejserliga garde och hit räknas de skickligaste och således mest fruktade krigarna i riket. Deras djur är Tegramash. Ett stort, starkt och senigt kattdjur. Det närmaste man kan komma utseendemässigt är en förväxt tiger trots vissa distinkta skillnader. Pälsen är gyllengul med mörkröda ränder och om inte detta avskräcker eventuella fiender så kan man inte annat än ha medlidande för vederbörande. En Tegramash är en ohygglig motståndare med sylvassa tänder och klor och en otrolig snabbhet och styrka.

De olika namnen på Kaderna är djurnamnen på kemplatiska. Rangen ger en inblick i hur stor skillnaden är mellan de olika Kaderna är. Mest respekt inger Tegramasherna; var man skakar vid deras närvaro. De är de absolut mest vältränade, smartaste, skickligaste, erfarnaste krigarna i hela Zhu Kemplak. Sedan kommer Kaden Sache som även de tillhör de bästa i armén. Skillnaden mellan Kaal, Tani och Tadin är marginell, men det anses vara mer ärorikt att bära Björnmask.

Zhu Kemplak har en liten och ganska försvarslös flotta bestående av under tio gamla galärer. Slavar ror dessa klumpiga åbåken som är bestyckade med gamla arbalest. Flottan är i stort behov av restaurering om den överhuvudtaget skall kunna lämna hamn och lite nya skepp skulle inte skada.

RELIGION

Det existerar två religioner i Zhu, men de konkurrerar inte med varandra. Snarare tvärtom. Den första är den som funnits i landet sedan århundraden; naturreligionen K'chad. K'chad är en shamanistisk religion med anor långt bak i tiden. I varje by finns en shaman som säger sig ha kontakt med andeplanet. Uteslutande alla kempleser tror på K'chad och tillber en eller flera olika sorters andar. Vanligast förekommande är överanden K'chad, skördeandar (Tan'icer) och krigsandar (Domsaarer). Då man ser lite olika på religionen i olika delar av landet så tillber man ibland helt olika andar och tvister om vad som är rätt och fel är vanligt förekommande. Utöver de mest kända andarna nämnda ovan samarbetar man även med t ex läkeandar, animaliska andar, naturandar och även lite mer obskyra andar såsom dödsandar och andar efter döda släktingar.

Religionen är inte organiserad utan bedrivs sporadiskt i hemmen och vid speciella högtider (gemensamt) på andeplatser som t ex stencirklar. Shamanerna, som ofta har ett annat yrke vid sidan om, låter sina kunskaper gå i arv till en novis och påverkas föga av omvärlden. De nu för tiden favoriserade andarna är Domsaarer, ty detta är en tid av krig och död. Det sägs även att ledarna i Kaderna är mäktiga shamaner med mäktiga stridsandar i sin tjänst.

Den andra och betydligt nyare religionen är dyrkan av Karzan (diktatorn i landet). Även denna religion bedrivs i hemmet, men även som vilda, våldsamma orgier där människooffer inte är ovanliga. Karzanismen är egentligen inte en regelrätt religion utan mer en personkult. Shamanismen och Karzanismen är överens om att Karzan är en mycket mäktig ande i människohamn som leder Zhu mot rikedom, makt och ära.

Kad	Djur	Rang	Andel av armén	Ledare	Huvudläger
Tani	Vildsvin	4	ca 35%	Walas ti Tani	Sazhado
Tadin	Räv	4	ca 35%	Rostor ti Tadin	Utanför Tulaj
Kaal	Björn	3	ca 20%	Hular ti Kaal	I Tzinish-skogen
Sache	Järv	2	ca 10%	Joom ti Sache	I Thalak
Tegramash	Tegramash	1	ca 200 st	Fatsa ti Karzasin	I Thalak

KÄNDA PERSONER

Karzan Härskaren

Karzan Härskaren är Zhu Kemplaks diktator och landets religiösa ledare. Han är mycket karismatisk och en naturlig ledare samtidigt som han är grym och skoningslös. Karzan har fått kempleserna att blint tro på vad han säger. Hans mål är att lägga hela Tadinor under sig. Karzans ålder är troligen 40-50 år, men som övrig fakta om Karzan är detta bara en gissning. Det går rykten i palatset om att Karzan skulle ha ett hemligt råd.

Recha

Recha är Karzans drottning. Förutom Recha har Karzan dock ett harem med vackra unga flickor. Recha har inte mycket att säga till om men hon är mycket stolt över sin ställning. Hon är mor till Zirak. Hon är 33 år och fortfarande vacker i sitt svarta, lockiga hår och gnistrande gröna ögon.

Narzan

Narzan är Karzans förstfödde son. Hans mor är inte den nuvarande drottningen utan Karzans första officiella kvinna. Sålunda är han inte en av de otaliga oäktingar Härskaren har. Narzans mors namn var Nervana men hon dog för 6 år sen. Narzan flydde av okänd anledning landet för ett par Månar sedan. Ingen vet riktigt varför men det sägs att Karzans underhuggare jagar honom. Om detta är sant så lär de jaga honom till världens ände...

Zirak

Zirak är Rechas och Karzans son (Karzans näst först födde) och den nuvarande tronföljaren. Han är minst lika stolt som sin mor över sin ställning. Zirak är 19 år.

Fatza ti Karzin

Fatza ti Karzin är Tegramash-kadens general och en av Karzans närmaste män. Han sägs vara en hederlig officer som tar väl hand om sina soldater. Dessutom är det få som vågar ifrågasätta denne 39-åriga mans anspråk på titeln som landets skickligaste krigare.

Joom ti Sache

Joom ti Sache är Sache-kadens general. Han är den högste rankade generalen i fält. Joom sägs vara en strategisk naturbegåvning. Han är 48 år men bär få tecken på sin ålder.