

CALDYRIAN MAAILMA

1.0 Maailma ja sen muoto

Caldyria on asukkaidensa planeetalleen antama nimi. Caldyrilla on myös monia muita nimiä mutta tämä on käytetyin (vrt. ”Terra” Maalle). Caldyria koostuu kolmesta selvästi erillään olevasta mantereesta sekä yhdestä joka tarujen mukaan upposi ammoisina aikoina. Kolmen mantereen nimet ovat *Adaos*, *Argnos* ja *Agatia*. Upponutta mannerta kutsutaan nimellä *Khorin upponnut maa*. Näitä kolmea mannerta ympäröi ja erottaa viisi suurta merta. Pohjoisessa on *Kylmä meri*, Adaosin ja Argnosin erottaa *Anaroch Hurja* (tunnetaan myös nimellä *Barloterin meri* sen miehen mukaan joka tarujen mukaan sen ensimmäisenä ylitti). Argnosin ja Agatian välissä on *Laydosin meri*. Agatian ja Adaosin erottaa *Tuntematon meri* jolla ei yksikään ihminen ole purjehtinut. Viimeinen merialue on *Khorin meri* Adaosin eteläpuolella, jossa Khorin manner sijaitsi.

Pohjoisessa ja etelässä sijaitsevat napajäätiköt joita ei kukaan ole tutkinut. Monta retkikuntaa on niille lähtenyt mutta yksikään ei ole palannut.

1.1 Vuoret

Caldyriassa on kaksi isoa vuoristoa joista toinen sijaitsee Adaosissa ja toinen Argnosissa. Näiden kahden lisäksi on useita pienempiä vuoristoja. Kahden isoimman nimet ovat *Pohjan Vuoret* Argnosissa ja *Ylittämättömät* Adaosissa. Argnosin keskiosan jakavat kolmeen osaan *Länsivuoret* ja *Itävuoret*. Itävuoret tunnetaan myös nimellä *Peikkovaarat*, sillä siellä asuu laajoja suurpeikko ja vuorenpesäkkeitä yhteisöjä. Etelässä sijaitsevat *Rajavuoret* jakavat mantereen vielä pohjois- ja eteläpuoliskoihin. Suurella itäpuolella sijaitsee *Yksinäiset vuoret*, neljän erillisen huipun muodostama alue. Agatian kaksi vuoristoa ovat *Kuuvuoret* pohjoisessa ja *Haltivuoret* etelässä.

1.2 Vesistöt

Kuten jo edellä on mainittu on Caldyrissa viisi valtamerta. Näiden mainittujen lisäksi on lukuisia järviä, jokia, lahtia ja salmia. Caldyrin suurin järvi sijaitsee Argnosissa, Itävuorten ja Länsivuorten välissä ja on nimeltään *Urialin järvi*. Sen halkaisija on satoja maileja ja on todella syvä. Syvintä kohtaa ei ole kyetty mittaamaan ja monet uskovat sen olevan pohjaton. Järvessä elää paitsi kaloja niin myös lukuisia suuria vesihirviöitä. Pelottavin näistä on Urial, vesilohikäärme, jolta järvi on saanut nimensä. Urialiin laskevat *Pohjanjoki*, joka saa alkunsa pohjanvuorilta, sekä *Länsivesi*, joka saa vastaavasti alkunsa Länsivuorilta. Urialilta *Barloterin lahteen* laskee *Käärmevesi*. Länsivuorilta suoraan mereen laskeva *Azarafin joki* on myös mainitseminen arvoinen sillä sen laskukohtasta suoraan merelle päin noin 70 mailin päässä on outo ilmiö joka tunnetaan *Azarafin pyörteenä*. Meressä näyttäisi olevan satojen metrien levyinen aukko jonka ympärillä meri pyörii jatkuvasti. Moni liian lähelle eksynyt laiva on joutunut reikään eikä ketään ole koskaan pelastunut. Azarafin pyörteen historiaa ei kukaan tunne mutta monet epäilevät sen olevan jonkin muinaisen taian sivuvaikutus.

Agatiassa sijaitsee Caldyrin pisin joki, *Aarenan kyynleet*, joka saa alkunsa Kuuvuorilta ja kulkee pohjoisen Haltiametsän läpi tuhansia maileja laskeakseen Laydosin mereen. Agatiassa sijaitsee myös eteläisen Haltiametsän läpi kulkeva *Kultaisen lehden joki*, jonka varrelle suurin osa hioarin asutuksesta on keskittynyt ja joka heidän kertomansa mukaan on ”paratiisi Caldyrin päällä”.

Adaosissa sijaitseva *Sateen joki* saa alkunsa Ylittämättömien lumisilta huipuilta ja kulkee Viidakon läpi. Tämän joen veden sanotaan olevan sameaa ja likaista ja täynnä vaarallisia eläimiä ja hirviöitä. Vain harva on melonut sillä ja vielä harvempi on koskaan tullut takaisin.

1.3 Metsät

Argnosissa on useita valtavan laajoja metsiä. Näistä, ja samalla koko Caldyrian, suurin metsä on nimeltään *Suuri itämetsä* ja se sijaitsee Argnosin itärannikolla. Suuri itämetsä on yli satojen tuhansien hehtaarien kokoinen valtava ja ikivanha metsä jossa asuu paitsi hioaria ja metsäkääksiä myös paljon fantastisia ja ainutlaatuisia eläimiä ja hirviöitä. Suuri itämetsä on niin laaja että sen eteläpää on sademetsää ja pohjoispää enimmäkseen havumetsää ja väliin mahtuu kaikkia puulajeja mitä Caldyriasta löytyy. Metsä on myös asuinpaikka monille älykkäille kasveille. Pohjanvuorten etelärajana toimii *Pohjanmetsä* jossa asustaa pohjalaisia sekä vähäpeikkoja. Länsivuorten itäpuolta peittää *Musta metsä* joka toimii metsäkääpiöiden kotina ja Itävuorten länsipuolella sijaitsevaa *Vihermetsää* taas asuttavat hioar jotka ovat tulleet vuorten yli tai läpi. Rajavuorten ja Kuuman Vajoaman eteläpuolella sijaitsee *Lunikin metsä*. Tämä metsä on tiheää viidakkoa jossa elää paljon vaarallisia kasveja ja eläimiä sekä Caldyrian vaarallisimmat hirviöt.



Adaosin eteläkärkeä peittävää metsää kutsutaan vain nimellä *Viidakko*. Tästä metsästä ei tiedetä juuri mitään sillä siellä asuvat ushkat eivät päästä ketään ulkopuolisia metsäänsä.

Agatiassa sijaitsevat kaksi suurta metsää joita kutsutaan molempia *Haltiametsäksi*. Eteläinen haltiametsä sijaitsee Haltiavuorten eteläpuolella ja pohjoinen taas vuorten pohjoispuolella. Molemmissa asustaa hioar lukuisana.

1.4 Muut maanmuodot

Rajavuorten välissä sijaitsee alue jonka pohjoispäässä on satoja metrejä korkea äkkijyrkkä seinämä. Itse alue sijaitsee merenpinnan alapuolella ja viettää loivasti ylöspäin etelään mentäessä. Nämä olosuhteet ovat onnistuneet luomaan vajoamaan todellisen pätsin jossa vain sitkeimmät elolliset kykenevät elämään. Alue tunnetaan *Kuumana Vajoamana* ja se on Caldyrian ainoa tunnettu hiekkaaavikko. Aavikon laitamilla asuu lunikkeja mutta keskellä ei asu ketään ihmistä. Vain kaikkein rohkeimmat lähtevät ylittämään aluetta, sillä alueen keskilämpötila on yli 50°C. Aavikolla huhutaan elävän erikoisia lohikäärmeitä joita kutsutaan hiekkakäärmeiksi.

Jo aiemmin mainittu Khorin uponnut manner uskotaan näkyvän enään nykyisin sen kolmen korkeimman huipun muodostamien saarien muodossa keskellä Khorin merta.

Aivan Argnosin pohjoispäässä, tuhansien metrien korkeudessa Pohjanvuorilla sijaitsee laaja jäätikköalue joka tunnetaan nimellä *Khilorin jäät*. Tarujen mukaan paikalla on sijainnut peikkojen, ja koko Caldyrian, suurin kaupunki. Kaupunki hautautui jäiden alle kun peikkomaagien koe meni mönkään ja 99% kaupungin asukkaista kuoli (mukanaan peikkovelhot ja heidän tietonsa).

Tapauksen jälkeen peikkovelhot ovat olleet enemmän poikkeuksia kuin sääntöjä. Tästä tulee muun muassa sanonnat ”taikoa kuin peikko” ja ”ennemmin peikot hallitsevat loitsut kuin...”

Mustaksi maaksi kutsutaan aluetta joka sijaitsee Ylittämättömien keskellä sijaitsevassa laaksossa. Sinne johtaa vain yksi tunnettu, vaikeakulkuinen sola jota vartioivat kaaoshirviöt. Kukaan ei ole koskaan päässyt solan läpi laaksoon mutta monet epäilevät siellä olevan vain myllerrettyä maata ja kaaoshirviöitä.

1.5 Taivas

Caldyria kiertää yhtä aurinkoa, joka tunnetaan myös nimellä Sesil. Caldyria kiertää auringon ympäri 360 päivässä. Caldyrialla on myös kaksi kuuta jotka tunnetaan niihin liitettyjen jumaluuksien, Aarenan ja Guhranan, nimillä. Näistä Aarena heijastaa valkoista valoa ja Guhrana harmaata. Aarena ja Guhrana ovat kerran 90 päivässä yhtä aikaa täysinä taivaalla. Tätä päivää kutsutaan nimellä Kaksikuu(n päivä). Muut vuorokaudet jakautuvat tasaisesti niin että kuut ovat hieman eri vaiheessa taivaalla.

Kuukauden kesto lasketaan sen mukaan kauanko Aarenalla kestää täydestä täyteen, eli kuun ensimmäisenä päivänä on aina täysikuu. Guhranalta kestää 9 päivää samaan. Aarena ehtii kiertämään 12 kertaa ennen kuin Caldyria on tehnyt Auringon ympäri yhden kierroksen. Guhrana vaeltaa kiertonsa noin 3,3 kertaa nopeammin (3,3333). Koska kuut vaeltavat eri tahtiin, on myös Guhrana yksin taivaalla täytenä kerran 90 päivässä. Tämä päivä on aina 45 päivää Kaksikuun päivän jälkeen ja sitä kutsutaan Mustakuu(n päiväksi). Näillä öillä on erityismerkityksiä varsinkin kuiden kulttien joukossa.

1.6 Kalenteri (Yleinen)

Caldyrian yleisessä kalenterissa on 360 päivää jotka jakaantuvat 12 kuukauden kesken tasaisesti niin että joka kuussa on 30 päivää. Näinollen joka vuosi alkaa kuun alusta, Kaksikuun päivänä.

Vuosi jakautuu myös 40 yhdeksänpäiväiseen viikkoon, Guhranan 9 päiväisen kierroksen takia. Viikonpäivien nimet ovat , sateenpäivä, kuokanpäivä, kasvunpäivä, valonpäivä, kärryypäivä, miekanpäivä, kilvenpäivä, kivenpäivä ja Guhrananpäivä (Guhrana täysi).

Aarena on siis joka kuun ensimmäinen päivä täytenä. Guhrana on joka 9. päivä täytenä. Kaksikuu tulee kolmen kuukauden välein. Uusi vuosi alkaa aina viikon viimeisenä päivänä ja yleensä silloin alkavat myös ilmat lämmetä.

****kevät***

1. kierto (Alkukierto) (1.pv kaksikuu)
2. kierto (Herääminen) (16.pv mustakuu)
3. kierto (Nousu)

****kesä****

4. kierto (Kasvu) (1.pv kaksikuu)
5. kierto (Elämä) (16.pv mustakuu)
6. kierto (Puolikierto) (30.pv puolikierron päivä)

****syksy****

7. kierto (Korjuu) (1.pv kaksikuu)
8. kierto (Maatuminen) (16.pv mustakuu)
9. kierto (Multa)

****talvi****

- 10. kierto (Painuminen) (1.pv kaksikuu)
- 11. kierto (Uni) (16.pv mustakuu)
- 12. kierto (Loppukierto)

Puolikierron päivä ja sitä seuraava Kaksikuun päivä (30.6.kiertoa ja 1.7.kiertoa) ovat yleisiä juhla- ja vapaapäiviä sivistyneillä mailla ja samalla juhliitaan kesän päättymistä ja elonkorjuun alkamista. Päivämäärät merkitään normaalisti **pv.kierto.auringonkierto**, eli 9:n vuoden ensimmäinen päivä on 1.1.9. ja lausutaan ”ensimmäinen ensimmäistä kiertoa yhdeksättä”. Tällaista merkintätapaa kutsutaan kuukierron päiväykseksi.

Joskus voidaan käyttää myös monettako päivää kaksikuun päivästä, joka merkitään **monesko_pv.monesko_kaksikuu.auringokierto** eli esim. 78.2.9., ja tämä lausutaan ”seitsemänkymmentäkahdeksan toista jälkeen yhdeksättä” eli 9:n vuoden 168. Päivä, eli 18.6 vuonna 9. Tämä on hyvin harvinainen tapa mutta silti käytössä mm. Lhustissa ja sitä kutsutaan kaksikuukierron päiväykseksi. 1.1 olisi tässä muodossa 1.1.9 ja 1.2 olisi 31.1.9

2.0 Kosmos ja jumalat

Jumaluudet jakautuvat kolmeen leiriin: tasapainoon, järjestykseen ja kaaokseen. Itse asiassa nämä kolme ovat ainoat ”jumaluudet” tai maailmassa vaikuttavat voimat mutta ihmiset ovat keksineet niille omia ilmentymiä joita he kutsuvat jumaliksi. Eri kansat palvovat eri jumalia ja suurimmat uskonnot ovat Denelin kirkko (järjestys), Aarenan lapset (järjestys), Moharin miekka (tasapaino), Gwahlurin seuraajat (kaaos) ja Guhranan lapset (kaaos). Näistä Denelin kirkko ja Gwahlurin seuraajat ovat vannoutuneita vihollisia keskenään joiden tavoite on tuhota toinen täydellisesti. Yleisestikin ottaen järjestys ja kaaos taistelevat jatkuvasti keskenään (niin voimat kuin kirkotkin) ja tasapaino yrittää pitää tasapainon maailmassa, sillä jos toinen saisi liikaa valtaa siitä seuraisi maailmanloppu tai muuta vastaavaa. Käytännössä näin ei tule koskaan tapahtumaan.

Nämä voimat ovat aineettomia ja sukupuoleettomia ja he kykenevät kanavoimaan voimaansa palvojilleen käytettäväksi. Nämä palvojat tietenkin luulevat voimiensa tulevan jumaltaan johon uskovat. Koska ne eivät ole mitään yksittäisiä olentoja voi niiden ilmentymiä olla samanaikaisesti useita eri puolilla maailmaa, ja jopa sama ilmentymä saattaa olla toisen katsojan silmissä erilainen (kuten tapahtui surullisenkuuluisassa *tuhansien näkyjen messussa* vuonna 13, kun tuhannet Denelin seuraajat näkivät järjestyksen ilmestyvän heille Denelin muodossa. Paikalla oli myös tuhansia Sesilin seuraajia jotka näkivät saman näyn, mutta heille järjestys näyttäytyi Sesilinä. Aiheesta kumpi jumalista oli todellinen ja kumpi toisen keksimää valetta syntyi väittely, väittely eteni nopeasti tappeluksi, tappelu mellakaksi ja mellakka sodaksi. Sota kesti yli 10 vuotta.). Voimat näyttäytyvät yleensä jonkun piiriinsä kuuluvan jumalan hahmossa. Järjestys ja kaaos eivät millään tavalla liity hyvän ja pahan käsitteisiin, itseasiassa voimat ovat näiden moraalikäsitteiden yläpuolella ja heidän seuraajissaan on sekä hyviä että pahoja yksilöitä. Kuolleiden henget liittyvät siihen voimaan jonka piiriin kuuluvaa jumalaa he eläessään palvoivat.

2.1 Järjestys

Järjestys uskoo että jokaisella asialla maailmassa on paikkansa, niin hyvässä kuin pahassa. Järjestys vihaa yli kaiken kaaosta jonka yrittää hävittää maailmasta pois sotkemasta asioita. Järjestyksen näyttäytyessä omana itsenään se on yleensä suuri tasasivuinen ja –pintainen valkoinen kuutio.

Järjestykseen kuuluvat suurin osa normaalissa yhteiskunnassa elävästä väestä ja monen maan pääuskonto vastaa tätä voimaa. Järjestykseen kuuluvat seuraavat jumaluudet:

- ***Denel (luojajumala)***

Taivaan ja tiedon jumala

Denelin kirkko on yksi laajimmalle levinneistä uskonnoista. Denel on taivaan ja tiedon jumala, joka myyttien mukaan oli mukana Caldyrin luomisessa. Denelin kirkko on vannonut hävittävänsä Gwahlurin seuraajat kokonaan Caldyrin ja näiden uskontojen välillä vallitsee avoin sota. Denelin kannattajat tunnetaan erittäin fanaattisina ja monet heistä väittävät oman uskontonsa ja jumalansa olevansa ainoa oikea. Denelin kirkko on jopa ollut sodassa muita järjestyksen jumalien palvojia vastaan.

- ***Sesil (luojajumala)***

Valon, elämän ja kuoleman jumala

Sesil on valon jumala. Häntä palvotaan monissa eri muodoissa ja monilla eri nimillä, yksi käytetyimmistä on Aurinko ja yksi levinneimmistä on Auringon kultti. Sesilin seuraajia kuitenkin pelätään sillä heillä on takanaan Auringon elämää antava, mutta myös tuhoava voima. Sesiliä pidetäänkin näin myös kuoleman jumalana. Sesil oli myös tarujen mukaan yksi Caldyrin luojista.

- ***Mareeg (luojajumala)***

Veden ja merten jumala

Mareegin valta-alueena pidetään vesiä ja häntä palvovat yleensä kalastajat. Monet merenkävijät myös uhraavat hänelle ennen pitkiä matkoja. Vesimiehen voima on hänelle pyhitetty kultti ja heidän temppeleitään löytyy melkein kaikista rannikkokylistä ja kaupungeista. Mareeg oli myös mukana Caldyrin luonnissa.

- ***Aarena (valkoinen kuu)***

Hedelmällisyyden jumalatar

Aarena on valkoisen kuun jumalatar. Häntä pidetään myös hedelmällisyyden jumalattarena ja hänelle pyhitetyissä tempeleissä vietetään varsin villejä juhlia. Aarenan suurpapit ovat aina naisia ja miehet voivat olla vain noviiseja. Jokaisella papittarella on hänen arvostaan riippuen 3-20 mies noviisia ”palvelijoina”. Häntä palvotaan hyvin yleisesti ja hänelle uhraavat naiset silloin kun haluavat jälkikasvua. Aarenaa palvova yhteisö tunnetaan nimellä Aarenan lapset. Uskotaan että yönä jolloin Aarena on ollut täytenä taivaalla ilman Guhranaa, juuri ennen aamua syntyvistä lapsista tulee jotain suurta ja erikoista. Tällaista lasta kutsutaan Valkoisen kuun (pojaksi/tyttäreksi).

- ***Tulm***

Ilman jumala

Tulm hallitsee ilmaa ja tuulia (mutta ei säätä). Hänelle uhraavat tyvenen yllättämät merimiehet saadakseen laivansa liikkeelle. Tulmiin turvautuvat myös ne velhot jotka ovat erikoistuneet ilman voimien hallintaan.

2.2 Tasapaino

Tasapaino uskoo, että ilman kaaosta ei voi olla järjestystä eikä kaaosta ilman järjestystä. Tasapaino uskoo, että jos jompikumpi pääsisi joskus voitolle, kaikki olevainen tuhoutuisi (tai ainakin universumin tämä osa). Se yrittää siis varmistaa että näin ei pääsisi käymään. Tasapaino näyttäytyy harvoin omana itsenään, mutta kun niin tapahtuu, hän ilmaantuu jonain eliönä; eliöissä on sisällään niin järjestystä kuin kaaostakin.

Tasapainon jumalia palvovat monet normaalista yhteiskunnasta erillään olevat ja luonnosta elantonsa saavat, kuten metsäkäiset. Tasapainon jumalien palvojat ovat harvalukuisia, mutta

voimakkaampia, sillä heidän on taisteltava niin kaaosta kuin järjestystäkin vastaan. Tasapainon jumaluuksiin kuuluvat:

- ***Mohar***
Kohtalon jumala
Moharia kutsutaan myös kohtalon herraksi. Mohariin turvautuvat ne harvat ennustajat joita elää Caldyriassa, ja joillekin tämä jumala (siis tasapaino) suokin näkyjä tulevaisuudesta. Kohtalon herralle ei ole temppeleitä, mutta sitä kutsuvat apuun useimmiten seikkailijat jouduttuaan kiipeeliin josta ei näytä olevan muuta ulospääsyä. ”Moharin tuomio”:ksi kutsutaan tapahtumaa, joka onnettomien yhteensattumien kautta, jotka olisi ollut helposti vältettävissä, johtaa ikävään lopputulokseen. Moharin kultti on nimeltään ”Moharin miekka” mutta sitä kutsutaan myös nimellä ”Kohtalon valtiat”, ja siihen kuuluu vain ennustajia.
- ***Shuxan (luojajumala)***
Maan jumala
Shuxan on maan, kivien ja mullan jumala. Sitä palvovat tai sille uhraavat kaikki maanviljelijät ja vuoristossa asuvat. Myös peikot palvovat sitä ja pitävät sitä suojelijanaan. Shuxanin kultti on nimeltään ”Harmaan jumalan seuraajat” ja sillä on laaja seuraajajoukko ja temppeli tai pyhäkkö melkein jokaisessa ihmisten kaupungissa. Shuxania pidetään myös yhtenä luojajumalana.
- ***Grinen***
Hämärän jumala
Grinen on varjojen ja hämäryyden, valon ja pimeyden rajan jumala. Grinen on varkaiden, salamurhaajien ja salakuljettajien suojelija ja sille uhraavat joskus myös näitä kiinniottavat henkilöt. Grinen kultti on nimeltään ”Hämärän hetki”.

2.3 Kaaos

Kaaos vastustaa kaikenlaista pysyvää ja muuttumatonta. Kaaoksen mielestä kenellekkään ei voi sanoa paikkaansa tai muotoansa vaan kaiken on oltava muuttuvaa. Kaaos vihaa yli kaiken järjestystä ja pyrkii tuhoamaan sen joka käänteessä. Kun Kaaos näyttäytyy omana itsenään ottaa se muodon joka muuttaa muotoaan, väriään ja paikkaansa jatkuvasti.

Kaaokseen kuuluu pieni osa normaalissa yhteiskunnassa asuvista, mutta luonnollisesti rikolliset ja lainsuojattomat, jotka eivät piittaa järjestyksestä, palvovat sen jumalia. Sitä palvovat henkilöt jotka eivät tarvitse tai halua mitään sääntöjä määräämään elämästään. Kaaoksen piiriin kuuluvat seuraavat jumaluudet:

- ***Gwahlur***
Tuhon jumala
Gwahlur edustaa kaaoksen synkkää, kaiken tuhoavaa puolta. Gwahlurin kultti on nimeltään Gwahlurin seuraajat, mutta siihen kuuluvat tunnetaan myös nimellä ”Hävittäjät”. Gwahlurin seuraajien ja Denelin kirkon välillä vallitsee uskonsota kummankin yrittäessä hävittää toisensa. Tässä sodassa ei kuitenkaan voi voittaa kuin Gwahlur sillä Denelin kirkko on kallistunut jo kaaokseen...
Gwahlurin seuraajiin kuuluu kaikki ne jotka nauttivat väkivallasta ja tuhoamisesta.
- ***Guhrana (harmaa kuu)***
Pelon jumalatar
Guhrana ja Aarena taistelevat Caldyrian öisellä taivaalla (tai niin ihmiset uskovat). Guhrana on harmaan kuun ja pelon jumalatar ja uskotaan että, kun täysi Guhrana on taivaalla ilman Aarenaa, voivat painajaiset muuttua todeksi. Guhranan kultti on nimeltään Guhranan lapset ja siihen kuuluu runsaasti berserkki sotureita jotka taistelevat nähtävästi täysin mieltä tai pelkoa vailla. Guhranalle uhraavat myös ne jotka haluavat päästä peloistaan tai painajaisista eroon.

- **Hanes**
Pimeyden jumala
Hanes on pimeyden ja öiseen aikaan liikkuvien jumala. Pimeys on valon vastakohta joten luonnollisesti Hanesin ja Sesilin palvojat ovat vihamiehiä keskenään. Hanesin kirkko on nimeltään ”Yön viitat”, ja sen jäsenien huhutaan kykenevän kutsumaan paholaisia toisista maailmoista.
- **Alayos**
Sään jumala
Alayos hallitsee säätä ja sateita. Häntä kirotaan kun äkkiäarvaamatta saapunut myrsky käy kiinni laivaan, tai kun takatalvi tuhoaa sadon. Häntä myös ylistetään kun pitkän kuivuuden jälkeen alkaa jälleen sataa. Alayos taistelee jatkuvasti Tulmin kanssa tuulten herruudesta. Alayosin kultin nimi on Oikukkaan kirkko ja sille uhraavat niin merimiehet kuin maanviljelijätkin.
- **Nihram (Luoja jumalatar)**
Inspiraation ja humalan jumalatar
Nihram on ainoa kaaoksen jumalista joka tarujen mukaan osallistui Caldryan luomiseen ja se on vastuussa kaikesta mikä maailmassa on vielä muotua vailla. Mutta kun runo on valmis ja saviruukku lasitettu, muuttuvat nämä järjestäytyneiksi ja poistuvat Nihramin vallasta, vaikka se kuinka yrittäisi saada niitä vielä muuttumaan. Nihramille uhraavat kaikki taiteilijat hakiessaan inspiraatiota teoksilleen (yleensä vetämällä kunnan kännit).

3.0 Asukkaat

Caldyriassa lasketaan asuvan neljän eri (älykkään) rodun edustajia. Näitä kutsutaan nimellä *Wehlin*, joka on haltioiden kieltä ja merkitsee ”syntyneitä”. Loppu asujaimisto lasketaan joko eläimiin, kasveihin tai hirviöihin.

Älykkäisiin rotuihin kuuluvat ihmiset, haltiat, kääpiöt ja peikot. Peikkojen rotu ei itse asiassa joidenkin mielestä kuulu älykkäisiin, mutta tällaisten rasistien kokemukset rajoittuvat yleensä vain vuorenpaikoihin.

Kukin näistä roduista jakautuu vielä useampaan alarotuun.



3.1 Haltiat

Haltiat ovat vanhin kaikista roduista ja he kutsuvat itseään ensimmäisiksi. Haltioita ja ihmisiä on suunnilleen yhtä paljon. He ovat yhtä pitkiä kuin ihmiset mutta hienorakenteisempia ja hoikempia. Silmiinpistävin ero on heidän silmänsä, jotka ovat hieman mantelinmuotoiset ja joissa ei ole näkyviä pupilleja lainkaan. Silmien värinä heillä on yleensä punainen tai violetti. Heillä on pyöreät kasvot, terävä leuka ja pieni nenä. Haltiat ovat pitkäikäisiä, vanhimmat voivat elää tuhansia vuosia, mutta he eivät ole kuolemattomia ja ennen pitkää vanhuus saavuttaa heidät. Ihmisten silmissä he tietenkin näyttävät kuolemattomilta. Haltioita asuu eniten Agatian mantereella mutta heitä tavataan myös jonkin verran Argnosin itärannikolla. Koska haltiat ovat

niinkin pitkäikäisiä, vaeltelevat he paljon ja heitä tavataan jonkinverran myös ihmisten asuinsijoilta. Haltiat ovat ihmistä älykkäämpiä ja monilla on synnynnäisiä maagisia kykyjä ja potentiaalia taikuuteen.

Haltiat jakavat itsensä neljään eri heimoon. *Huonla (korkeat, kuninkaat), Hioar (Hiljaiset, metsähaltiat), Monar (Harmaat, vuorihaltiat) ja Laydos (merihaltiat)*. Näistä Hioar vaeltavat eniten.

kieli

Haltiat kehittivät ensimmäisinä puhutun ja kirjoitetun kielen. Kaikki haltiat puhuvat tätä kieltä, joskin asuinpaikan mukaan esiintyy erilaisia murteita. Käytännössä jokainen neljästä heimosta ymmärtää toistensa puhetta.

Kestopisteet

Haltiat heittävät kestopisteet D8:lla, maksimipisteet ovat 120.

Vastustuskyky

Kaikilla haltioilla on +15VH olevaisuutta vastaan.

Huonla (yks. Huonlarc)

Huonla tarkoittaa haltiakielessä korkea-arvoista henkilöä tai kuninkaallista. Huonla ovat perinteisesti johtaneet muita suurempia haltiayhdyskuntia. Huonla ovat pisimpiä ja suurimpia haltioista, mutta myös vähälukuisimmat ja levällään ympäri Caldylriaa. Huonlan omat asuinsijat ovat Agatian mantereella. Kaikilla huonlasta on synnynnäisiä, piileviä taikavoimia ja monet ovatkin päteviä velhoja. Huonla olivat tarujen mukaan ensimmäinen haltioiden heimo.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: huonlan keskipituus on 6'8" (200cm)

Paino: 170n (85kg)

Hiusten väri: Yleensä musta. Myös vaaleat ovat mahdolliset ja joillakin harvoilla voi olla hopeanväriset.

Silmien väri: Kaikilla Huonlasta on violetit, pupillittomat silmät.

Elinikä: Huonla voivat elää muiden haltioiden tapaan tuhansia vuosia. Vanhimmat yksilöt ovat olleet kuollessaan hieman vajaat 10000 vuotta vanhoja.

Erikoiskyvyt: Kaikki haltiat näkevät ja kuulevat paremmin kuin muut. +10 havaitsemiseen. Villit huonla loitsijat voivat kehittää kaksi loitsua yhden sijaan.

Kulttuuri

Koristeet: Huonla eivät pidä tatuoinneista, mutta lävistykset ovat suosittuja.

Vaatteet ovat yleensä taidokkaasti tehdyt mutta käytännölliset.

Elämäntavat: Huonla viihtyvät kaupungeissa. He viettävät usein juhlia joissa syödään ja juodaan kunnolla. Huonla ovat tottuneet rikkaseen elämään ja heidän makunsa on melko loistelas ihmisten mielestä. He saattavat vaatia melkeimpä kuninkaallista kohtelua itselleen.

Uskomukset: Huonla uskovat olevansa parempia kuin muut. He uskovat myös olleensa ensimmäiset Caldylrian asukkaista.



Muuta

- Käytös:** ylpeä ja muihin alentavasti suhtautuva. Huonla käyttäytyvät kuin suuret kuninkaalliset ja odottavat muiden pitävän heitä arvossa.
- Kielet:** Huonla puhuvat haltioiden Ensimmäistä kieltä (puhuttu 9 kirjoitettu 8). Monet osaavat myös lähistön asukkaiden kieltä (puhuttu 7 kirjoitettu 5).
- Epäluulot:** Huonla suhtautuvat erityisellä varovaisuudella ihmisiin, joita pitävät vaarallisina ja heikkoina.
- Ammatit:** Huonla ovat erityisen lahjakkaita velhotaikuudessa. Heidän joukossaan on myös useita mahtavia mentalisteja jotka ovat kehittäneet taitojaan usean vuosisadan ajan. Raakaan voimaan turvautuvat huonla ovat harvalukuisia.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
-10	10	0	0	5	-15	0	0	10	10

Hioar (yks. Hioarc)



silloinkin kuiskaavalla äänellä. Enemmän he käyttävät keskenään eräänlaista viittomakieltä jota kutsutaan ”Hiorcnulk” ja se tarkoittaa äänetöntä tietä.

Hioar tarkoittaa haltiakielessä hiljaista. Heitä kutsutaan myös metsähaltioiksi sillä useimmat asuvat Argnosin itäosan ja Agatian suurissa metsissä. Asuntonsa he rakentavat suurten puiden latvaan ja joskus he jakavat asuinalueensa metsäkäisten kanssa niin että metsäkäiset asuvat puiden juurien onkaloissa ja haltiat latvoissa. Metsähaltioiden nimi ei suotta ole hiljaiset: koko Caldysiasta ei löydy parempia ja hiljaisempia metsänkävijöitä. Metsähaltiaa ei kuule ennen kuin hän on jo selän takana. Tämä hiljaisuus siirtyy myös heidän puheeseensa. Metsähaltiat puhuvat erittäin vähän ja

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 6’8” (200cm)

Paino: 160n (80kg)

Hiusten väri: Vaaleanvihreä, vaalea tai musta. Joillakin harvoilla täysin valkoinen.

Ihon väri: vaaleanruskeasta vaaleaan. Saattaa olla pientä vihertävyyttä.

Silmien väri: Punaiset tai vihreät, pupillittomat silmät

Elinikä: Hioar voivat elää muiden haltioiden tapaan tuhansia vuosia. Vanhimmat ovat olleet kuollessaan hieman vajaat 10000 vuotta vanhoja.

Erikoiskyvyt: Metsähaltiat ystävystyvät eläinten kanssa helposti. On normaalia että arat metsäneläimet kuten oravat ja linnut saattavat tulla metsähaltian syliin ja että vihainen karhu ei hyökkää haltian kimppuun. Metsähaltia voi käyttää yhden taustapisteen ottaakseen itselleen eläinkumppanin, joka on normaalia älykkäämpi ja parempi. Eläin voi olla mikä tahansa normaali, alueelle tyypillinen eläin (tosin karhu voi herättää outoja tunteita ryhmän muissa jäsenissä tai kaupungeissa).

Kaikki haltiat näkevät ja kuulevat paremmin kuin muut. +10 havaitsemiseen.

Kulttuuri

Koristeet: Monet hioarc kasvattavat pitkät hiukset jotka sidotaan palmikoille sivuilta. Nämä palmikot koristellaan höyhenillä ja naruilla joista roikkuu jalokiviä. Hioarin vaatteet ovat kevyet ja tehty erikoisella tavalla luonnon materiaaleista kuten kasveista ja höyhenistä.

Elämäntavat: Hioar rakentavat asumuksensa metsän suurimpien tammien latvustoihin piiloon. Heidän kylänsä ja kaupunkinsa voivat käsittää jopa tuhansia puita. Kaupunkeihin pääsee joko taikuudella tai kiipeämällä köynnöksiä pitkin joita roikkuu oksistoista. Hioar pitävät huolta metsistään ja ovat usein ystäväystyneet metsän eläinten ja toisten asukkaiden (kuten metsäkäisten tai metsänhenkien) kanssa.

Uskomukset: Luonnollista eläintä ei pidä vahingoittaa. Jos eläin on lumottu käyttäytymään aggressiivisesti tulee se taltuttaa sitä pysyvästi vahingoittamatta. Henkilö joka pelastaa toisen hengen on lopun elämänsä vastuussa tästä.

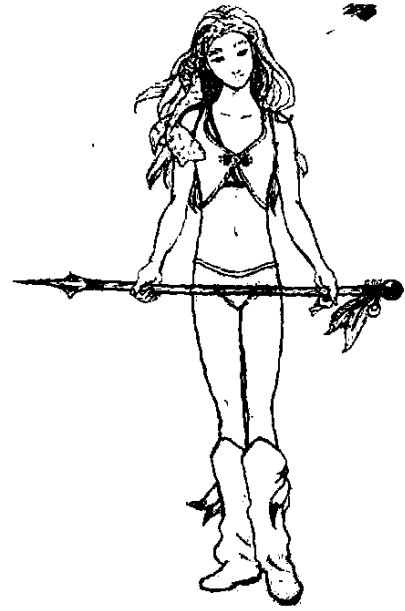
Muuta

Käytös: Hiljainen, varovainen, utelias. Metsähaltiat eivät usein näyttäyty ulkopuolisille mutta tarkkailevat heitä tiivisti piiloistaan ja saattavat vierailta yön turvin leireissä.

Kielet: Hioar puhuvat haltioiden Ensimmäistä Kieltä (puhuttu 9 kirjoitettu 8). Jotkut saattavat osata lähistön muuta kieltä.

Epäluulot: Metsähaltiat varovat muita rotuja ja tyytyvät usein tarkkailemaan heidän toimiaan piilosta. Azurahia ja kalmansusia he vihaavat yli kaiken.

Ammatit: Samoojat ja tiedustelijat yleisiä. Monet osaavat myös loitsuja, erityisesti luontoon liittyviä.



Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
-10	5	0	0	5	-15	10	5	5	5

Monar (yks. Monirc)

Monar eli vuorihaltiat ovat saaneet nimensä heille melko tavanomaisesta harmaasta ihonväristä. Monar kansoittavat pääasiassa Agatian vuoristoalueita, mutta heitä on myös pieni yhdyskunta Argnosissa Suuren itämetsän eteläpuolen vuorilla. Tämän takia heitä kutsutaan myös vuorihaltioiksi. Monar ovat vilsimpiä ja hurjimpia sotureita kaikista haltioista, muistuttaen käytökseltään ja tavoiltaan ihmisten vuorilaisia. He ovat myös myös lyhyempiä ja raskastekoisempia kuin muut haltiat ja

saattavat hämärässä muistuttaa erehdyttävästi ihmistä.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 6' 1" (182,5cm)

Paino: 170n (85kg)

Hiusten väri: Musta, harmaa tai valkoinen. Vaaleanvihreät ovat hieman harvinaisempia.

Ihon väri: maidonvaaleasta harmaaseen, asuinalueen mukaan.

Silmien väri: punaiset tai violetit, pupillittomat silmät.

Elinikä: Monar voivat elää muiden haltioiden tapaan tuhansia vuosia.

Vanhimmat ovat olleet kuollessaan hieman vajaat 10000 vuotta vanhoja.

Erikoiskyvyt: Kaikki haltiat näkevät ja kuulevat paremmin kuin muut. +10 havaitsemiseen. Monar ovat tottuneet vuoristoseutujen rajuihin oloihin minkä johdosta heillä on +10VH sairauksia ja kylmyyttä vastaan.

Kulttuuri

Koristeet: Monar pukeutuvat lämpimästi, yleensä turkkeihin ja turkiksiin. Kaiverruksin koristellut metallirannekkeet (usein lumotut) ovat myös yleisiä.

Elämäntavat: Monar elävät vuorien rinteillä, luolissa ja laaksoissa sijaitsevissa kaupungeissa jotka on usein loistokkaasti rakennettuja sekä hyvin naamioituja pois näkyvistä. Elantonsa monar saavat metsästämisellä. Vuorihaltiat ovat myös ahkeria kaivostyöläisiä ja he louhivat erityisesti mithriliä josta tekevät paljon kauniita (ja usein lumottuja) esineitä.

Uskomukset: Vuorelle huutava saa paljon onnettomuutta osakseen.

Muuta

Käytös: Hiljainen, villi. Monar muistuttavat monessa suhteessa villieläimiä. He tyytyvät usein tarkkailemaan ympäristöään valppaana ja valmiina toimimaan pienimmästäkin ärsykkeestä. Taistelussa monar käyttäytyvät kuin nurkkaan ajetut sudet saattaen itsensä joskus berserkki raivon valtaan.

Kielet: Haltiakieli (puhuttu 9 kirjoitettu 8) ja joku lähistön kieli (yleensä vuorilaisten tai vuorikääpiöiden)

Epäluulot: Varovat muita eivätkä juuri luota ulkopuolisiin.

Ammatit: Soturit ja samoojat tavallisia, samoin mentalistit. Monarin joukossa on haltioista vähiten velhoja.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
-5	10	0	0	0	-10	10	0	0	5

Laydos (yks. Laydosirc)

Laydos eli merihaltiat ovat lyhyin ja pienin kansa haltioiden joukossa. He elävät Laydosin meren saarilla, mutta matkustavat paljon. Laydos ovat sopeutuneet siinä määrin merielämään että kaikille on kehittynyt sisäinen taikakyky hengittää vettä kuin ilmaa ja heidän suurimmat yhdyskuntansa ovatkin meren pohjassa. Tästä sopeutumisesta kuitenkin seuraa että laydos eivät selviä pitkään kuivassa ja heidän tarvitsee kastella itsensä vähintään kerran päivässä tai he kuivuvat ja kuolevat.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 5' 6" (165cm)

Paino: 100n (50kg)

Hiusten väri: Tumman tai vaaleansiniset, mustat. Korkeaa syntyperää olevilla voi olla myös tummanvihreät.

Ihon väri: sinertävän vaaleasta tummanvihreään.

Silmien väri: Siniset tai violetit, pupillittomat silmät.

Elinikä: Laydos voivat elää muiden haltioiden tapaan tuhansia vuosia.

Vanhimmat ovat olleet kuollessaan hieman vajaat 10000 vuotta vanhoja.

Erikoiskyvyt: Kykenevät hengittämään vettä. Vedessä ollessaan saavat +10 bonuksen kaikkiin toimiinsa. Kaikki haltiat näkevät ja kuulevat paremmin kuin muut. +10 havaitsemiseen.

Kulttuuri

Koristeet: Laydos eivät juuri käytä vaatteita, jotka haittaisivat heidän vedenalaista elämäänsä. Nilkka ja rannekorut sekä hauiskorut yleisiä (yleensä mithriliä jossa jalokiviä) naisilla myös lantiokorut.

Elämäntavat: Laydos rakentavat kaupunkinsa joko valtameren pohjaan tai saarille putousten sisään. Muutamia vartiotorneja ja kyliä on myös kuivalla maalla aivan rannan tuntumassa. Laydos ovat leikkisiä ja vaikuttavat huolettomilta telmiessään vedessä delfiinien kanssa. Vedenalaisen elämän takia asetaitojen opettelun on korvannut suurelta osin aseeton taistelu.

Uskomukset: Aikojen alussa koko Caldyria oli veden vallassa.

Khor upposi koska sen kansa loukkasi laydosia.

Delfiinit ovat kuolleiden merihaltioiden reinkarnaatioita.

Muuta

Käytös: Huoleton, leikkisä, iloinen, ystävällinen. Laydos eivät osaa ottaa kaikkea niin vakavasti kuin pitäisi. He eivät myöskään pidä taistelusta ja mieluummin pakenevat. Tarpeen vaatiessa kuitenkin merihaltiat ovat loistavia taistelijoita varsinkin vedessä jossa heitä on melkein mahdoton voittaa.

Kielet: haltiakieli (puhuttu 9 kirjoitettu 8) delfiinien kieli (puhuttu 6) mahdollisesti joku muu kieli.

Epäluulot: Merihaltioilla ei ole juurikaan epäluuloja muita kansoja kohtaan vaan suhtautuvat uteliaasti heihin.

Ammatit: Mentalistit ja parantajat yleisiä, samoin tiedustelijat ja soturimunkit.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
-15	10	0	5	5	-10	10	-5	5	5

3.2 Peikot

Peikot kutsuvat itseään myös nimellä Morloch, joka heidän kielissään tarkoittaa seuraajat. He tulivat maailmaan tarujen mukaan pian haltioiden jälkeen. Suurin osa muista roduista pitävät peikkoja hirviöinä eivätkä laske niitä älykkäiden joukkoon. Totta onkin että suurin osa peikoista on

tyhmiä jopa muutamiin eläimiin verrattuina. Heidät kuitenkin lasketaan Wehlinin joukkoon sillä he ovat syntyneet maailmaan, eivätkä luodut (kuten hirviöt). Peikkojen koko eri heimojen välillä vaihtelee kääpiökokoisesta kaksi kertaa ihmisen mittaiseen. Kaikille on ominaista suipot korvat, suuret pyöreät silmät, noin puoli peikkoa pitkä häntä sekä harmaanvihreä, hieman kaarnaa muistuttava iho. Peikkojen jalat ovat isot ja kápälämäiset ja niillä on neljä sormea kummassakin kädessä ja kolme varvasta molemmissa jaloissa. Peikot olivat koko Caldyrin parhaimpia velhoja pian syntymänsä jälkeen, mutta nykyään vain harvalla riittää lahjoja (tai kärsivällisyyttä) tähän ammattiin. Peikkoja elää eniten Argnosin länsi ja pohjoisosissa sijaitsevista metsissä mutta he ovat osittain sekoittuneet myös ihmisasutusten sekaan. Peikot jaetaan yleisesti neljään eri heimoon: *vähäpeikot(tai gobliinit), vuorenpelikot, metsäkäiset ja suurpeikot.*

kieli

Peikkokieli on kaikille peikoille yhteinen kieli, jolle löytyy erilaisia murteita niin paljon kuin on peikkoklaaneja. Peikkokielestä ei löydy kirjoitettua muotoa, sillä harva peikoista sitä osaisikaan kirjoittaa. Peikkokielestä iso osa koostuu myös ruumiinkielestä, joka olisikin vaikea tulkita kirjoitettuun muotoon.

Kestopisteet

Peikot heittävät kestopisteet D8:lla, paitsi vuorenpelikot D10:lla. maksimipisteet ovat 120 (150 vuorenpelikoilla).

Vastustuskyky

Kaikilla peikoilla on +10VH olevaisuutta vastaan ja +5VH kylmyyttä vastaan.

Vähäpeikot (gobliinit)

Vähäpeikoiksi kutsutaan kaikkia hieman ihmistä pienempiä ja kääpiötä isompia Peikkorotuja. Nimestään huolimatta vähäpeikot ovat keskimäärin yhtä älykkäitä kuin ihmiset ja he ovatkin hyvin usein johtavassa asemassa peikkoyhdyskunnissa. Vähäpeikot ovat myös laajimmalle levinnein ja menestynein peikkoroduista ja heitä voi tavata melkein jokaisesta ihmisasutuksesta. Vähäpeikot ovat erityisen kuuluisia kevyestä, kissamaisen hiljaisesta kävelytyylistään ja taitavista käsityöläisistään. Erityisesti metallitöissä vähäpeikot ovat osoittaneet lahjakkuutensa.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 5'4" (160cm) hännän pituus noin 3'. *Pidempi häntä on kunnioituksen arvoinen asia ja monet pitävätkin hännästään hyvää huolta. Vähäpeikon häntä muistuttaa kissaeläimen häntää.*

Paino: 120n (60kg)

Hiusten väri: *Peikoilla on yleisesti ottaen vähän karvoitusta. Yleisin väritys on tummansininen tai musta.*

Ihon väri: *Vähäpeikkojen iho on tumman harmaanvihreä.*

Silmien väri: *mustat, harmaat, siniset*

Elinikä: *vähäpeikot eivät ole erityisen pitkäikäisiä, vanhimmat ovat selviytyneet 120 vuoden ikään.*

Erikoiskyvyt: *kaikki peikot näkevät erinomaisesti pimeässä ja hämärässä. Valonlähteestä riippuen ainakin 50' erinomaisesti ja 100' kohtalaisesti. Pilkkopimeässä he ovat kuitenkin yhtä sokeita kuin muutkin. Vähäpeikot ovat myös taitavia hiipimään ja saavat +10 hiiviskely-kykyyn. Ihon väritys auttaa piiloutumaan ja he saavat +10 piiloutumiskykyyn metsissä.*

Kulttuuri

Koristeet: *vähäpeikot käyttävät vaatteita lukuunottamatta jalkineita. Niillä on myös*

usein yksi tai enemmän korvarengasta.

Elämäntavat: Vähäpeikot elävät laajoissa yhdyskunnissa käytännössä kaikkialla Argnosissa. Ne ovat sekoittuneet niin ihmisten kuin muidenkin peikkojen yhteisöihin, joissa ne toimivat hallinnollisissa viroissa.

Uskomukset: Vähäpeikkojen legendojen mukaan tuhansia vuosia sitten eli Gnorkh Suuri. Hän oli suuri soturi ja velho joka katosi mystisesti jättäen vain ennustuksen, että kun peikkojen tulisi aika hallita maailmaa, saapuisi hän takaisin auttamaan valloituksissa.

Muuta

Käytös: Avoimen utelias, joskin hieman komenteleva. Monet pitävät vähäpeikkoja tunkeilevina ja ärsyttävinä.

Kielet: Vähäpeikot ovat älykkäimpiä peikoista ja osaavat paitsi peikkokieltä, myös lähistön asukkaiden käyttämää kieltä (joka on yleensä Argnosin yhteiskieli). Monet osaavat kirjoittaa.

Epäluulot: Vähäpeikoilla ei ole epäluuloja, vaikkakin monet suhtautuvat niihin epäluuloisesti.

Ammatit: vähäpeikot voivat toimia missä ammateissa tahansa, mutta loitsijat ovat ERITTÄIN harvinaisia. Parhaiten ne menestyvät kuitenkin tiedustelijoina tai samoojina.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
-5	10	-5	10	0	-10	15	-5	0	0

Vuorenpeikot

Vuorenpeikot ovat isoimpia ja tyhmiä peikoista ja myös suuresta osasta muuta eliökantaa. Älykkyyden kompensoimiseksi vuorenpeikot ovat myös tavattoman aggressiivisia ja hermostuvat yleensä pienimmästäkin syystä. Raivostunut vuorenpeikko on hurja näky ja ikävä vastustaja, sillä se pystyy murskaamaan jopa kiveä iskuillaan. Rauhoittunutta vuorenpeikkoa on helppo ohjailta ja manipuloida, sillä se ei yleensä ajattele asioita tai tekemisiään sen kummemmin. Tämän takia vuorenpeikot ovat useissa maissa syyntakeettomia oikeuden edessä, tai ainakin vuorenpeikkous katsotaan lieventäväksi asiaksi. Tietenkin joihinkin maihin vuorenpeikkoja ei edes päästetä. Vuorenpeikot ovat kotoisin Argnosin pohjoisilta vuorilta, jossa ne asuvat pienissä laumoissa vuorten luolissa. Monet ovat myös muuttaneet ihmiskaupunkeihin joissa niitä käytetään halpana työvoimana tai raakana lihasvoimana ja ovat erityisesti rikollisten suosiossa em. syistä.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: keskipituus 9' (270cm) hännän pituus noin 5'. Vuorenpeikon häntä päättyy terävään ja kovaan luupiikkiin jota ne joskus käyttävät aseina.

Paino: keskipaino 700n (350kg)

Hiusten väri: kuten muilla peikoilla, myös vuorenpeikoilla on vähäinen karvoitus. Pääasiallinen väritys on harmaa tai musta.

Ihon väri: Vuorenpeikon ihonväri vaihtelee tumman harmaanvihreästä tumman siniharmaaseen.

Silmien väri: Mustat

Elinikä: Vuorenpeikot ovat pitkäikäisimpiä peikoista, tosin niiden elintavat

tapattavat ne useammin kuin vanhuus. Vanhin todistettu peikon ikä oli 300 vuotta.

Erikoiskyvyt: Vuorenpaikot on luolissa asumisen takia kehittynyt erityisen hyvä pimeännäkökyky. Ne näkevät hämärässä kuten vähäpeikot mutta aivan säkkipimeässä 15'. vuorenpaikojen kivenkova nahka antaa heille luonnollisen ht9:n. Suurpeikon nyrkinisku voi murskata jopa kiveä. +10HB

Kulttuuri

Koristeet: Vuorenpaikot käyttävät hyvin vähän mitään koristeita ja useimmat eivät käytä edes vaatteita, sillä niiden kivikova iho riittää suojaamaan niin säältä kuin ruhjeilta. Muutamilla saattaa olla kaula- ja rannerenkaita koristeena.

Elämäntavat: Vuorenpaikot elävät hyvin yksinkertaista elämää pienissä, korkeintaan 10 yksilön perheissä. Perhettä johtaa voimakkain uros ja urosten välillä käydään usein valtataisteluita. Suurin osa vaeltavista vuorenpaikoista on syrjäytettyjä ja poisajettuja. Vuorenpaikojen yhteisö muistuttaa paljolti villien petojen yhteisöä.

Uskomukset: Vuorenpaikoilla ei ole mitään korkeampaa uskomusta tai käsitystä jumalista, eivätkä ne edes välittäisi. Vuorenpaikot uskovat suurinpiirtein mitä vain mitä niille sanoo.

Muuta

Käytös: rauhallinen normaalisti mutta helposti ärsyyntyvä. Häirittyinä todella aggressiivinen ja vaikea rauhoittaa uudestaan. Tiedetään tapauksia jossa vuorenpaiko on kaupungissa riehaantuessaan saattanut kokonaisia vartiomiesten joukko-osastoja sairastupaan.

Kielet: Harvat vuorenpaikot osaavat mitään muuta kuin omaa peikkokieltään. Epäluulot: periaatteessa vuorenpaikoilla ei ole epäluuloja mitään kohtaan ja ne muistuttavat tässä suhteessa ihmislapsia; ne luottavat yleensä melko sokeasti kehen tahansa eivätkä kyseenalaista juurikaan mitään. Tämän tietävät henkilöt pystyvät kontrolloimaan näitä olentoja melko vaivattomasti.

Ammatit: vuorenpaikot ovat tehokkaita, suoraviivaisia sotureita, mutta eivät juuri muuta. Vuorenpaikot eivät voi olla loitsijoita, bardeja tai munkkeja.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
25	-10	-5	-5	0	25	0	-10	-15	-20

Metsäkäiset (metsänpeikot)

Metsäkäiset tai metsänpeikot ovat seuraavaksi runsaslukuisin peikkolaji vähäpeikkojen jälkeen. Ne asuvat Argnosin länsiosan suurissa metsissä isoina yhteisinä. Ne kaivavat asuntonsa maahan, joko suurien tammien juurakoihin, varoen vahingoittamasta puita, tai korkeiden kukkuloiden sisään. Joskus ne jakavat asuinalueensa metsähaltioiden kanssa niin että peikot asuvat puiden juurien välissä ja haltiat puiden latvustoissa. Metsäkäiset ovat hyviä liikkumaan metsäisessä maastossa huomaamatta ja ovat todella taitavia yrttien tuntijoita. Metsäkäisten älykkyys on hieman alle keskitason.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: keskipituus 5'10" (175cm) hännän pituus noin 3'. Hännän päässä vihreä tupsu joka erehdyttävästi muistuttaa sammalmätästä.

Paino: 160n (80kg)

Hiusten väri: Metsäkäiset ovat karvaisempia kuin muut peikot ja niiden ihoa peittää monin paikoin harmaanvihertävä tai tummanharmaa turkki. Tummanharmaa turkkisia peikkoja kutsutaan myös "yöpeikoiksi".

Ihon väri: harmaanvihreä

Silmien väri: vihreät tai mustat.

Elinikä: metsäkäiset elävät keskimäärin 200 vuotiaaksi.

Erikoiskyvyt: Ihonsa karvapeitteen ansiosta metsäkäiset muistuttavat sammalen peittämää kiveä niin erehdyttävästi että saavat +30 piileskelyyn metsässä. Yöpeikot saavat myös muualla hämärässä piileskelyyn +20. Heidän elämisensä metsässä on tehnyt heistä myös varovaisia liikkujia ja he saavat +10 hiiviskelyyn. Kukaan ei tunne yrtejä paremmin kuin metsäkäiset- +20 yrteistä. kaikki peikot näkevät erinomaisesti pimeässä ja hämärässä. Valonlähteestä riippuen ainakin 50' erinomaisesti ja 100' kohtalaisesti. Pilkkopimeässä he ovat kuitenkin yhtä sokeita kuin muutkin.

Kulttuuri

Koristeet: Monet metsäkäiset koristelevat itsensä kukilla, lehdillä tai köynnöksillä. Omiensa parissa metsäkäiset eivät käytä vaatteita, mutta ihmisten ilmoille mentäessä ne yleensä laittavat housut ylleen, silläkin uhalla että näyttävät poikkeuksetta hyvinkin koomisilta. Metsäkäiset eivät käytä koruja.

Elämäntavat: Metsäkäiset elävät luonnossa ja luonnosta. Ne tuntevat ykseyttä kasveihin ja puolustavat hyvinkin raivokkaasti kotimetsäänsä. Vaikka kohtuullinen puunhakkaus on hyväksyttävää metsän uudistumisen ja hyvinvoinnin kannalta, niin ylenmääräiseen parturointiin suhtaudutaan sodanjulistuksena. Metsäkäiset eivät tunne omaisuuden käsitettä, sillä kaikki on heidän kulttuurissaan yhteistä. Tämä johtaa todella usein ikävyyksiin muualla kuin metsässä...

Uskomukset: Metsäkäiset istuttavat puun jokaista syntynyttä pentua kohden. Tämä puu on syntyneen metsäkäisen sielupuun. Kun metsäkäinen kuolee, siirtyy hänen henkensä puuhun. Jos puu tuhoutuu ennen kuin metsäkäinen kuolee, uskotaan sen olevan pahin onnettomuus mikä voi tapahtua. Tällainen metsäkäinen yleensä joko karkoitetaan tai lähtee vapaaehtoisesti pois.

Muuta

Käytös: varovainen, hiljainen, uskollinen. Metsäkäiset pitävät juhlista. Vähäpeikkojen lailla heillä on tapana olla hieman liiankin uteliaita. Tämä yhdistettynä heidän outoon käsitykseen omaisuudesta on koitunut monen kohtaloksi. Ihmiset pitävät metsäkäisiä yleensä varastelevana riesana.

Kielet: Yleensä vain oma peikkokieliensä. Ne jotka ovat matkustelleet, ovat oppineet myös vähän Argnosin yhteiskieltä (puhuttu 4 kirjoitettu 0)

Epäluulot: Suhtautuvat terveellä epäluulolla kaikkiin ulkopuolisiin, mutta tutustuvat

mielellään muihin rotuihin. Joskus liiankin mielellään.
Ammatit: *Metsäkäiset ovat loistavia samoajia ja tiedustelijoita. Heidän joukossaan on myös muutamia animisteja. Metsäkäiset eivät käy sotaa joten heidän joukossaan ei ole satureita. Loitsijat ovat erittäin harvinaisia (kuten muillakin peikoilla).*

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
0	10	0	5	0	0	15	5	-10	-10

Suurpeikot

Suurpeikot ovat sotaisia ja voimakkaita ja heitä näkyy usein vähäpeikkoyhdyskuntien vartijoina ja järjestyksenvalvojina. Suurpeikot eivät ole mitenkään erityisen älykkäitä mutta siitä huolimatta brutaalin tehokkaita taistelijoita. Suurpeikot elävät Argnosin pohjoisten osien vuorilla missä ne taistelevat jatkuvasti elintilasta vuorilaisten ja vuorikäpiöiden kanssa. Suurpeikot ovat myös suosittuja palkkasotureita sillä heillä on taipumusta (kuten vuortenpeikoillakin) olla helposti johdettavissa ja ne toteuttavat käskyt aina kirjaimellisesti eivätkä ala improvisoimaan tai sooloilemaan. Tätä voi tosin käyttää niitä vastaan ja yllätyshyökkäykset ovat todistaneet tehonsa useissa taisteluissa.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 7' (210cm) hännän pituus 4'. Suurpeikon häntä on rottamainen.

Paino: 300n (150kg)

Hiusten väri: Suurpeikon karvoitus on vähäistä kuten muillakin peikoilla ja väri on tumman sininen.

Ihon väri: Tumma harmaanvihreästä pikimustaan. Mustaihoiset suurpeikot (mustapeikot) ovat arvostettuja rotunsa parissa.

Silmien väri: punaiset tai mustat

Elinikä: suurpeikot saattavat elää jopa 200 vuotiaiksi.

Erikoiskyvyt: kaikki peikot näkevät erinomaisesti pimeässä ja hämärässä. Valonlähteestä riippuen ainakin 50' erinomaisesti ja 100' kohtalaisesti. Pilkkopimeässä he ovat kuitenkin yhtä sokeita kuin muutkin. Ihonsa värityksen vuoksi suurpeikot saavat +5 - +10 suuruisen bonuksen piileskelyyn, paikasta riippuen.

Kulttuuri

Koristeet: Suurpeikot pukeutuvat turkiksiin ja paksuihin villavaatteisiin. Monilla on myös tatuointeja. Soturin arvoa mitataan muun muassa sillä kuinka hyvässä kunnossa hänen varusteet ovat, mutta koruja pidetään vain naaraille sopivina.

Elämäntavat: Sotaisia. Suurpeikot taistelevat jatkuvasti joko elintilasta tai sitten jonkun toisen puolesta. Monet uskovat että niin kauan kuin maailmassa on yksikin suurpeikko eivät sodat koskaan lakkaa. Suurpeikot elävät noin 50 yksilön laumoissa. He eivät rakenna pysyviä asumuksia muuten kuin talven kylmimmäksi ajaksi, liikkuen muun aikaa revirinsä sisällä riistan mukana. Suurpeikon penikat opetetaan taistelemaan heti kun jalat kantavat.

Uskomukset: Salaman iskusta hengissä selvinnyt vetää myrskyä puoleensa. Tällainen

yksilö on joko tapettava tai ajettava muualle.
Vanhuuteen kuoleminen on heikkouden merkki eikä suurpeikkojen arvolle sopivaa.

Muuta

- Käytös:** Töykeä ja vihamielinen mutta lojaali ystäville. Muut rodut pitävät suurpeikkoja varsin epämiellyttävinä. Suurpeikot ovat valmiita haastamaan riitaa aina kun mahdollista eivätkä tottele kuin vahvempiensa, mutta heidän perässä he hyppäävät vaikka kaivoon. Suurpeikon luottamusta ja kunnioitusta on vaikea saada mutta kun se on ansaittu on siitä vähintään yhtä vaikea päästä eroon.
- Kielet:** peikkokieli sekä mahdollisesti Argnosin yhteiskieli (puhuttu 4 kirjoitettu 0)
- Epäluulot:** Suurpeikot eivät pidä muista roduista muita peikkoja lukuunottamatta. Erityisesti suurpeikot vihaavat vuorikäpiöitä.
- Ammatit:** Suurpeikot ovat hyviä sotureita. Monet toimivat myös rosvoina vuorien kapeissa solissa. Suurpeikot eivät voi olla loitsijoita (paitsi viljejä mentalisteja).

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
10	5	0	0	0	10	5	0	-10	-10

3.3 Kääpiöt

Kääpiöt ovat myös vanha rotu, vaikka eivät yhtä vanha kuin haltiat. He ilmaantuivat melko lailla samoihin aikoihin peikkojen kanssa ja monet oppineet ovatkin kehittäneet teorioita näiden kahden rodun sukulaisuudesta. Kääpiöt itse kieltävät koko asian. Kääpiöt ovat varsin harvalukuisia verrattuna muihin rotuihin. He ovat päättä lyhyempiä suurinta osaa ihmisistä mutta ovat tanakampia. Suurin osa kääpiöistä kasvattaa itselleen pitkän parran, sillä sitä pidetään merkinä viisaudesta. Kääpiöillä on myös isot nenät sekä lyhyt, paksu niska. Kääpiöiden asuinsijat ovat keskittyneet Argnosin pohjois- ja keskiosiin. Vaikka kääpiöt itse ovatkin mielestään kaikki sukua keskenään voidaan heidät kuitenkin asuinpaikkojensa mukaan jakaa kolmeen eri heimoon: *metsäkääpiöt*, *vuorikäpiöt* sekä *tasankokääpiöt*.

kieli

Kääpiöiden omaa kieltä käytetään lähinnä kirjoitukseen. Puhuessaan he käyttävät lähimpään naapurikansojensa kieltä.

Kestopisteet

Kääpiöt heittävät kestopisteet D10:lla, maksimipisteet ovat 120.

Vastustuskyky

Kaikilla kääpiöillä on +30VH olevaisuutta ja mentalismia vastaan. Kääpiöillä on myös +10VH sairauksia vastaan.

Metsäkääpiöt

Metsäkääpiöt ovat vaatimaton ja syrjäänvetäytyvä kansa joka asuu sankkojen korpimetsien keskellä usein eläinten kanssa. He tuntevat suurta yhteenkuuluvuutta metsiin ja sen asukkaisiin, eivätkä pidä ihmisistä tai muista ”tunkeilijoista”. Metsäkääpiöt eivät viihdy kaupungeissa ja pyrkivät välttämään niitä viimeiseen asti, vaikkakin saattavat käydä kauppa syrjäisillä kylillä asuvien kanssa.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 5' (150cm)

Paino: 160n (80kg)

Hiusten väri: Vihreät, ruskeat, vaaleat

Ihon väri: maan värinen

Silmien väri: Pistävän siniset

Elinikä: Yleensä noin 200 vuotta. Aivan erityiset kääpiöt ovat eläneet jopa 500 vuotiaiksi. Syytä tällaiseen pitkäikäisyyteen ei kuitenkaan tunneta.

Erikoiskyvyt: Metsäkääpiöt sietävät lämpötilojen vaihtelua erityisen hyvin. +10VH lämpöä ja kylmyyttä vastaan.

Kulttuuri

Koristeet: Metsäkääpiöt pukeutuvat eläinten turkkeihin. Heillä on tapana pitää koko turkkia yllään niin että voivat pimeässä esiintyä eläimenä. Kääpiöt koristelevat itsensä ihoonsa tatuoiduilla riimuilla. Jo vastasyntyneille lapsille tatuoidaan heidän nimensä, toivotut ominaisuudet sekä henkilökohtainen "hengen riimu".

Elämäntavat: Metsäkääpiöt elävät jopa 1000 hengen klaaneissa. Klaanit käsittävät myös lähialueen eläimiä, kettuja, karhuja, lintuja jne. ja näin klaanin koko on todellisuudessa monia kertoja suurempi. Klaanin joukossa saattaa asua myös metsähenkkiä. Metsäkääpiöt rakentavat majansa suurten puiden juurelle niin että ne näyttävät osalta puuta. He elävät metsästämyllä ja keräilemällä.

Metsäkääpiöt valmistavat puiden kaarnasta, sienistä ja muusta saatavilla olevasta materiaalista salaisen menetelmän avulla todella vahvaa kääpiöpirtua, jota juovat usein.

Uskomukset: Hengen riimu poistaminen tai tuhoutuminen (esim palovamman myötä) tietää hengen tuhoutumista. Tästä johtuen monet kääpiöt suojaavat hengen riimunsa todella tehokkaasti. Kääpiöt eivät palvo ketään jumalaa vaan kunnioittavat itse Caldryiaa.

Muuta

Käytös: Syrjäänvetäytyvä, juro ja synkkä, mutta kääpiöpirtua juotuaan luonne muuttuu todella radikaalisti iloiseksi ja reippaaksi.

Kielet: Argnosin yhteiskieli (puhuttu 8 kirjoitettu 0) kääpiökieli (puhuttu 8 kirjoitettu 8) lisäksi saattavat osata esimerkiksi metsäpeikkojen kieltä.

Epäluulot: Suhtautuvat epäilevästi kaikkiin muihin, myös toisiin metsäkääpiöihin. Tulevat toimeen hyvin eläinten kanssa.

Ammatit: animistit, samoajat ja tiedustelijat yleisiä. Metsäkääpiöiden joukossa ei ole olevaisuus loitsijoita ja muutkin harvinaisia.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
10	0	-10	5	-10	15	5	0	0	0

Vuorikäpiöt

Vuorikäpiöt myös juro ja syrjäanvetäytyvä kansa, joka ei välitä muiden kansojen huolista vaan keskittyvät tunnelien kaivamiseen, malmin louhimiseen ja teräksen takomiseen. Erityisen kuuluisia vuorikäpiöt ovat taidoistaan jalokivien hiomisessa.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 4' 8" (140cm)

Paino: 150n (75kg)

Hiusten väri: Musta tai harmaa

Ihon väri: harmaa

Silmien väri: harmaat, ruskeat, siniset

Elinikä: yleensä noin 300 vuotta vaikkakin jotkut ovat saattaneet elää jopa 600 vuotiaiksi.

Erikoiskyvyt: Vuosisatojen maan alla asumisen johdosta vuorikäpiöille on kehittynyt erittäin hyvä pimeänkö ja jonkinkaltainen kyky aistia liikettä ilman värähtelystä. Vuorikäpiö näkee kuinka vähäisessä valossa tahansa vähintään 10' selvästi ja 30' jotenkuten. Pilkkopimeässä he turvautuvat erikoiseen aistiinsa joka auttaa erottamaan liikkeen, suunnan ja summittaisen koon jopa 50' päästä. Tämä kyky toimii myös silmät kiinni tai sidottuina (tehden turhaksi laittaa vuorikäpiölle sidettä silmille).

Kulttuuri

Koristeet: Yleensä karkeat ja kestävät vaatteet ja vain vähän arvoesineitä mukana. Monet kasvattavat pitkät parrat ja koristelevat ne palmikoin ja helmin. Haarniskat, kypärät ja aseet täynnä outoja riimuja ja taidokkaita kaiverruksia, samoin soljet taidokkaasti erikoisin kuvioin koristeltuja.

Elämäntavat: Vuorikäpiöt elävät suurissa kaupungeissa vuorten sisään kaivetuissa kaivoksissa. Yhtä kaupunkia yleensä asuttaa yksi klaani joka voi koostua jopa 5000 yksilöstä. Vuorikäpiöt elävät kaivamisesta, louhimisesta ja metallin työstämisestä, ja hankkivat muut tarvikkeensa kaupalla. Vuorikäpiö klaanit ovat melkein poikkeuksetta hyvin varakkaita ja ovat sen takia muiden kansojen jatkuvan kateuden ja hyökkäysten kohteena.

Uskomukset: Vuorikristallit sisältävät kääpiöiden esi-isien viisauksia; kääpiö joka kantaa sellaista mukanaan eikä myy sitä saa osakseen älyttömästi onnea ja vaurautta.

Kun maailma oli luotu ja asukkaat ihmisiä lukuunottamatta tulleet, luvattiin vuoret kääpiöille asuttavaksi, metsät haltioille ja kukkulat peikoille. Monet eivät kuitenkaan tyytyneet näihin vaan halusivat muualle asumaan. Vain puhtaat ja parhaimmat jäivät kuitenkin omille sijoilleen ja näinollen vuorikäpiöt ovat kääpiöiden parhaimmistoa.

Muuta

Käytös: juro, synkkä, kärsivällinen, vihastuu helposti ja leppy hitaasti. Vuorikäpiöt ovat todella omistushaluisia ja ahneita ja kerran johonkin ryhdyttyään eivät helpolla luovuta.

Kielet: Kääpiökieli (puhuttu 8 kirjoitettu 8) Argnosin yhteiskieli (puhuttu 7 kirjoitettu 6) ja mahdollisesti jokin naapureiden kieli.

Epäluulot: Suhtautuvat vältellen ja kyräillen muihin kansoihin ja ylimielisesti muihin kääpiöihin.

Ammatit: Soturit ovat hyvin arvostettuja, samoin papit ja parantajat. Alkemisteja

on muutamia mutta he ovat klaanin tärkeimmät henkilöt. Muita olevaisuusloitsijoita kääpiöistä ei löydy.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
10	0	-10	0	-10	15	5	5	0	0

Tasankokääpiöt

Tasankokääpiöt elävät koillisen Argnosin tasangoilla vaeltaen riistan perässä. He ovat pisimpiä kääpiöistä ja todella kestäviä. Muista kääpiöistä poiketen tasankokääpiöille vain harvalle kasvaa parta, ja he muistuttavat paljon lyhyitä ja tukevia ihmisiä.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 5' 2" (155cm)

Paino: 150n (75kg)

Hiusten väri: mustat tai harmaat

Ihon väri: ruskeasta punertavan ruskeaan

Silmien väri: siniset, ruskeat

Elinikä: yleensä noin 200 vuotta mutta vanhimmat ovat eläneet hyvinkin yli 400 vuotta.

Erikoiskyvyt: Tasankokääpiöt ovat kestäviä ja pystyvät matkaamaan jalan helposti kolme päivää lepäämättä, ja kuusi päivää 3 tunnin levolla päivittäin.

Kulttuuri

Koristeet: Vaatteet ovat yleensä nahkaa ja koristeltu sulilla, helmillä, turkeilla. Hiusten annetaan kasvaa pitkäksi ja ne palmikoidaan ja koristellaan. Monilla on tatuointeja ja lävistyksiä. Kaikilla tasankokääpiöillä on syntymän hetkellä saamansa henkipussi mukanaan. Se on pieni umpeen sidottu pussi joka sisältää vuorikristallin ja klaanin henkieläimen luunpalan.

Elämäntavat: Tasankokääpiöt elävät pienissä, 100-200 hengen klaaneissa. He asuvat teltoissa joita on helppo liikuttaa sen mukaan miten riista eläimet kulkevat. Yleensä leiri pysyy noin kuukauden, pari samassa paikassa.

Uskomukset: Jokaisella klaanilla on oma henkieläimensä jonka uskotaan ruumillistuvat heimon satureissa taisteluissa. Jokainen klaanin jäsen kantaa henkieläimen luunpalasta mukanaan, ja niin kauan kuin se on mukana on myös eläimen henki, ja se auttaa pulasta. Henkipussia ei anneta koskaan ulkopuolisille mutta jos klaaniin liittyessä se annetaan.

Muuta

Käytös: Iloinen ja äänekäs mutta myös julma synkkä. Tasankokääpiöt ovat melko suuri vastakohta muille kääpiöille ja vieraat tuntevat itsensä tervetulleiksi, mutta vihollisilleen he ovat todella julmia, ja he kiduttavat vankejaan usein.

Kielet: Kääpiökieli (puhuttu 8 kirjoitettu 8) mahdollinen lähialueen kieli.

Epäluulot: Toivottavat vieraat tervetulleiksi kunhan ovat varmistautuneet ystävällisistä aikeista. Peikkoja kohtelevat epäluuloisesti.

Ammatit: Tiedustelijat, samoojat ja soturit yleisiä. Parantajat ja papit ovat

arvostettuja mutta harvinaisia. Olevaisuusloitsijoita ei tasakokääpiöiden joukosta löydy.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
10	5	-10	0	-10	15	0	0	0	0

3.4 Ihmiset

Ihmiset ovat nuorin ja lyhytikäisin kaikista roduista. Heitä käytetään myös keskiarvona verrattaessa rotuja keskenään. Vaikka ihmisten historia on lyhyt on se täynnä väkivaltaa ja surua.

Ihmisten asutus on pääasiassa keskittynyt Argnosin länsi- ja keskiosiin sekä myös Adaosin itärannikkolle. Agatiassa asuu vain pieni joukko ihmisiä jotka tunnetaan nimellä Thakadrim, Thakkain kansa. Argnosin asutus on jakautunut erisuuruisiin alueisiin joita hallitsee yksi tai useampi ihminen kutakin ja sodat ovat melko tavallisia alueiden välillä. Suurimmat ihmisten asuttamat alueet ovat *Ager* ja *Lhust* jotka sijaitsevat länsirannikolla. Agerilaiset ovat onnistuneet levittäytymään myös Adaosiin. Ihmisten eri heimot ovat *vuorilaiset*, *keskimaalaiset*, *Lunikit* ja *pohjalaiset* Argnosissa, *Thakkain kansa* Agatiassa sekä *Myrenit* ja *Ushkat* Adaosissa.

Kieli

Ihmisten kielet ovat runsaat, mutta iso osa käyttää arkikielenään Argnosin yhteiskieltä, jota puhuvat äidinkielenään kaikki kansat Argnosin länsirannikolla. Vuorilaiset, lunikit, thakkain kansa, myrenit ja ushkat puhuvat kukin omia kieliään ja osaavat tai eivät osaa Argnosin yhteiskieltä, yksilöstä riippuen.

Kestopisteet

Ihmiset heittävät kestopisteet D8:lla, maksimipisteet ovat 120.

Vastustuskyky

Kaikilla ihmisillä on +5VH olevaisuutta vastaan.

Vuorilaiset



Argnosin villien vuoristoalueiden barbaarisia asukkaita kutsutaan vuorilaisiksi.

Vuorilaiset asuvat pienissä linnoitetuissa kylissä joita pilkottaa siellä täällä vuorien rinteillä tai laaksoissa. Nämä barbaarit muodostava heimoja joilla on tarkat reviiirit ja metsästysalueet. Vuorilaisten pääelinkeino on paimentaminen, metsästys ja keräily, mutta heitä palkataan myös usein lisävoimaksi keskimaalaisten armeijoihin.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 6'4" (190cm)

Paino: 210n(105kg)

Hiusten väri: Mustat

Ihon väri: Tumma

Silmien väri: Siniset, harmaat, ruskeat

Elinikä: noin 80 vuotta
Erikoiskyvyt: +5 VH kylmää vastaan.

Kulttuuri

Koristeet: Turkikset ovat yleinen vaate korkealla ja kylmässä, samoin villaa käytetään paljon. Monet kantavat koko omaisuuttaan mukana ja omaisuus on siksi usein koruina. Suosituimpia ovat kaulaketjut ja rannerenkaat.

Elämäntavat: Vuoristossa elämä on julmaa ja päivät jatkuvaa taistelua. Vuorilais lapset opetetaan liikkumaan ja taistelemaan vuoristossa 3 vanhoina ja 7 vanhoina heidät voidaan jättää yksin yön yli paimeneen.



Uskomukset: Monet vuorilaiset palvovat Guhranaa ja kuuluvat Berserkkien veljeskuntaan. Vuorilaiset uskovat olevansa uponneesta Khorista pelastuneiden jälkeläisiä. Taistelussa kaatuneet vuorilaiset pääsevät paratiisiin.

Muuta

Käytös: Äänekäs, synkkä, hurja ja uhkarohkea. Vuorilaiset ovat tottuneet huutamaan ja heillä on kantava ääni. Vuorilaiset eivät juhli kuin silloin kun siihen on aihetta (eli yleensä harvoin). Vuorilaiset ovat hurjia taistelussa ja ottavat usein uhkarohkeita riskejä. Monet pitävät vuorilaisia pelottavina ja arvaamattomina.

Kielet: Vuorilaisten oma kieli (puhuttu 8 kirjoitettu 0-5). Jotkut osaavat myös Argnosin yhteiskieltä (puhuttu 5 kirjoitettu 0).

Epäluulot: Vuorilaiset suhtautuvat halveksien muihin ihmisiin, varsinkin sivistyneisiin ihmisiin, ja velhoihin.

Ammatit: Sotureita, samojia, tiedustelijoita. Vuorilaissotureista noin neljännes kuuluu Guhranalle pyhitettyyn berserkkikulttiin "Harmaan kuun valitut". Animistit ovat arvostettuja, samoin mentalistit. Velhoja ja olevaisuusloitsuja käyttäviä vihataan.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
10	0	0	0	-5	10	0	-5	0	0

Keskimaalaiset

Keskimaalaisten heimo on levittäytynyt laajalle alueelle Argnosin keski- ja länsiosiin. Suurin osa Läntisten kuningaskuntien ja vapaiden maiden asukkaista kuuluvat tähän heimoon. Koska he ovat levinneet laajalle, myös kulttuurit ovat pikkuhiljaa muuttuneet erilaisiksi asukkaiden sekoittuessa pohjalaisiin ja vuorilaisiin.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 5' 10" (175cm)

Paino: n. 160n (80kg)

Hiusten väri: kaikkia tavallisia
Ihon väri: vaaleasta hieman punertavaan
Silmien väri: kaikkia tavallisia
Elinikä: Keskiverto, yleensä n 70 vuotta mutta jotkut ovat sinnitelleet jopa yli 90 vuoden ikään.
Erikoiskyvyt: Ei mitään. Keskimaalaiset ovat kaikinpuolin ”normaaleita”.



Kulttuuri

Koristeet: Korvakorut ja sormukset ovat varsinkin kaupungeissa asuvien suosiossa.

Yleensä vain rikolliset tai kultistit ottavat tatuointeja. Vaatteet käytännölliset puuvillaiset tai pellavaiset.

Elämäntavat: Pääosa asuu maatiloilla tai pienissä kylissä, kasvattaen karjaa tai viljaa. Pitävät huolen omista asioistaan eivätkä juuri luota muihin rotuihin (vievät meidän työpaikat perkele). Kaupungit kaupan ja liiketoiminnan keskuksia. Puolustavat maataan raivokkaasti.

Uskomukset: Mustan kissan pitäminen tuo huonoa onnea. Vihreät silmät ovat velhon merkki. Useimmat kuuluvat johonkin järjestyksen kulttiin tai kirkkoon (Denelin kirkko suosituin). Suurin osa tavallisista ihmisistä pelkäävät taikuutta ja magiankäyttäjiä, ja monet velhot ovat joutuneetkin poisajetuiksi tai vähintäänkin kokeneet kylmää vihamielisyyttä.

Muuta

Käytös: Käytännöllisiä ja työtä pelkäämättömiä. Osaavat juhlia kun siihen on aihetta. Arkoja ”ylempiään” kohtaan.

Kielet: Argnosin yhteiskieli (puhuttu 8 kirjoitettu 1)

Epäluulot: Suhtautuvat epäillen kaikkiin muihin.

Ammatit: Yleensä sotureita, pappeja, samoojia tai tiedustelijoita. Olevaisuusloitsijat erittäin harvinaisia.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
5	0	0	5	0	0	0	0	0	0

Lunikit (eteläiset)

Lunikit ovat Argnosin eteläosissa asuvaa kansaa. He asuttavat varsin erilaisia ympäristöjä aina kuumilta aavikoilta synkkiin ja kosteisiin sademetsiin. He elävät melko eristyksissä muista ihmisistä mutta ovat onnistuneet kehittää varsin rikkaan ja sivistyneen kulttuurin.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 6'4" (190cm)

Paino: 190n(95kg)

Hiusten väri: Mustat tai ruskeat

Ihon väri: Tumma (tummanruskeasta pronssinväriiseen)

Silmien väri: Siniset, mustat, ruskeat

Elinikä: noin 70 vuotta

Erikoiskyvyt: Kestävät kuumuutta hyvin. +10VH kuumaa vastaan. He tulevat toimeen myös vähemmällä nesteellä kuin muut.

Kulttuuri

Koristeet: Riippuen elinympäristöstä pukeutuvat joko kevyeen silkiasuun tai vain lannevaatteeseen ja hartiahuviin. Aavikolla asuvilla vaaleat värit ja muualla asuvilla kirkkaita monivärisiä vaatteita. Paljon koruja yllä. Pään suojana käytetään yleisesti huivia, joka aavikolla asuvilla on pitkä vaate kiedottuna pään ja kaulan ympäri suojaamaan auringolta. Muualla asuvilla huivia pitää paikallaan yleensä kullasta tai hopeasta tehty panta.

Elämäntavat: Lunikit asuvat enimmäkseen kaupungeissa tai kylissä, jotka aavikolla on rakennettu harvoille keitailla. Kaupungin keskipisteenä on yleensä valtava Sesilille pyhitetty temppele, josta hallitaan myös kaupunkia. Useimmat lunikit tulevat toimeen kaupankäynnillä, paimentamisella, maanviljelyllä ja metsätyksellä. Papistoa kunnioitetaan ja heillä on ylin käskyvalta.

Lunikeilla on erikoinen tapa rentoutua: heillä on eräänlainen joukkuepallopeli jota kutsutaan Lunikipalloksi. Molemmissa joukkueissa on 7 pelaajaa, joista yksi toimii syöttäjänä ja loput juoksijoina. Tavoitteena on saada vastustajan vartioima savimalja rikottua heittämällä sitä kullasta tai hopeasta tehdyllä pallolla ja samalla suojella omaansa vastustajan vastaavilta yrityksiltä. Periaatteessa vastustajan saa pysäyttää keinolla millä hyvänsä ja jokainen pelaaja on aseistettu pitkällä veitsellä jota kutsutaan Lunnihaiiksi. Yleensä vastustajaa vahingoitetaan sen verran että hän ei pysty jatkamaan mutta myös kuolemantapauksia sattuu silloin tällöin. Lunikipallon pelaajat ovat hyvin arvostettuja ja yleensä loistavia taistelijoita.

Uskomukset: Lunikit palvovat Sesiliä ja uhraavat tälle usein jopa ihmisuhreja (yleensä sotavankeja mutta jos näitä ei löydy kelpaavat myös omat asukkaat). Lunikit uskovat (vuorilaisten tapaan) olevansa Khorista pelastuneiden jälkeläisiä.

Muuta

Käytös: Itsevarma, ylpeä, tulinen ja kärsimätön. Lunikit heittäytyvät kaikkiin toimiinsa todella suurella kiihkolla, mutta lopettavat usein liiankin aikaisin alkaakseen taas uuden puuhan. Vähättelevät usein muita ja kehuvat itseään ja omia saavutuksiaan.

Kielet: Lunikki (puhuttu 8 kirjoitettu 6)

Epäluulot: Halveksivat monaria ja yleisesti ottaen muita ihmisiä. Vihaavat ja pelkäävät Kuuman Vajoaman hiekkakäärmeitä ja Lunikin metsän azurahia.

Ammatit: Soturit ja papit erityisen arvostettuja. Tiedustelijat ja bardit ovat myös yleisiä. Olevaisuusloitsijoitakin on mutta ovat harvinaisia, kuten muuallakin.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
5	5	0	0	0	0	0	0	0	0

Pohjalaiset

Pohjalaiset ovat pohjoisen Argnosin metsissä ja ylämailla asuvaa sitkeää kansaa. Pohjalaiset elävät metsästämyllä riistaa ja viljelemällä, mutta usein tehdään myös ryöstöretkiä naapurikyliin. He ovat yleensä isokokoisia ja suuri osa miehistä kasvattaa täysparran. Pohjalaiset pitävät taistelusta ja väkivaltaisista kisoista joissa voi osoittaa taistelukuntonsa. Pohjalaisia asuu myös Pohjanvuorten pohjoispuolen rannoilla kalastajina ja merirosvoina.



Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 5'12" (180cm)

Paino: 190n (95kg)

Hiusten väri: Vaaleat, mustat tai punaiset

Ihon väri: vaalea

Silmien väri: Siniset, vihreät tai harmaat

Elinikä: noin 100 vuotta

Erikoiskyvyt: Ovat sopeutuneet kylmiin oloihin hyvin ja tulevat toimeen niukalla ravinnolla..

Kulttuuri

Koristeet: Pohjalaiset pukeutuvat kestäviin nahkavaatteisiin ja käyttävät paljon turkisviittoja, säärystimiä sekä villapaitoja suojana kylmyyttä vastaan. Miehillä on tapana kasvattaa täysparta ja jakaa sen pää kahteen tupsuun. Pitkät hiukset tavallisesti palmikoidaan ainakin toiselta sivulta. Monet soturit tatuoivat otsaansa ja naamaansa riimuja joiden uskovat auttavan ja suojaavan taistelussa. Rannerenkaat, koristellut soljet ja kaularenkaat ovat yleisimpiä koruja.

Elämäntavat: Pohjalaiset juhlivat herkästi ja vähintään yhtä herkästi suuttuvat. Juhlissa on enemmän kuin tavallista että tapellaan. Pohjalaiset elävät ja tekevät työtä raskaissa ja vaikeissa oloissa joten he juhlivat vastapainoksi. Pohjalaiset elävät klaaneissa ja muodostavat heimoliittoja muiden klaanien kanssa. Heimoa johtaa valittu kuningas. Kukin klaani asuttaa omaa linnoitettua kyläänsä ja viljelee ja metsästää omalla alueellaan.

Sotureita arvostetaan ja jopa klaanien naiset opetetaan käyttämään miekkaa ja kirvestä.

Uskomukset: Pohjalaiset uskovat että taistelussa kuolleesta tulee kuolematon ja hän pääsee paratiisiin viettämään ikuista nautinnollista elämää.

Pohjalaisten pääjumala on sään jumala Alayos, jota he kutsuvat nimellä "Ukkos-herra". Pohjalaiset palvovat myös Moharia, ja he uskovat että jokaisen ihmisen kohtalo ja elämä on valmiiksi ennalta päätetty.

Muuta

Käytös: Pohjalaisten äänekäs nauru on herkässä, mutta loukkaukset otetaan

tosissaan. Taistelussa pohjalaiset ovat uhrautuvia ja urheita, jotka saattavat ottaa uhkarohkeita riskejä saavuttaakseen voiton tai vaikkapa suojellakseen ystäviään. Pohjalaisen ei tiedetä koskaan pettäneen ystäviään hädässä.

- Kielet:** Argnosin yhteiskieli (puhuttu 5) ja oma kieli Dakhor (puhuttu 8, luettu 4)
- Epäluulot:** Pohjalaiset ovat hyvin vieraanvaraisia ulkopuolisia kohtaan, ainoastaan sodan aikana saatetaan muihin suhtautua hieman tylymmin.
- Ammatit:** Soturit, samoojat, tiedustelijat ja bardit ovat yleisiä. Ennustajia pidetään korkeassa arvossa, sillä he pystyvät kertomaan jokaisen kohtalon ja päämäärän elämässä. Velhoja on todella vähän ja heitä pelätään ja vihataan. Ei munkkeja, soturimunkkeja. Muita ammatteja saattaa löytyä, mutta ovat harvinaisia.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
5	0	0	0	-5	5	5	0	0	0

Thakadrim (Thakkain kansa)

Thakadrim asuvat ainoina ihmisinä Agatian mantereella. He elävät pieninä, noin 200 hengen klaaneina Pohjoisen haltiametsän ja Laydosin meren välisillä kukkuloilla paimentaen karjaansa ja lampaitsa. Kaikki thakadrim väittävät polveutuvansa mystisestä, legendaarisesta Ensimmäisestä Sankarista, Thakkaista, joka heidän tarujensa mukaan eli yli 5000 vuotta sitten. Varmaa on kuitenkin, että Thakkain kansa on sekoittunut osittain haltioiden kanssa joita elää runsaasti samalla mantereella, ja näin heidän suonissaan virtaa vähän haltiavertaa. Thakadrim ovat eläneet pitkään eristyksissä muista ihmisistä, mutta noin 200 vuotta sitten pieni joukko, Tiikerin klaani, ajettiin maanpakoon, ja heidän onnistui rantautua Argnosiin jonne he perustivat kotinsa. Osa klaanista jatkoi länteen yli Itävuorten, jossa he tapasivat vuorilaisia ja pohjalaisia.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 5'5" (165cm)

Paino: 161n (n.73kg)

Hiusten väri: Ruskeat tai mustat

Ihon väri: ruskeankellertävä

Silmien väri: ruskeat, mustat tai siniset

Elinikä: vanhimmat ovat olleet yli 200v mutta yleinen maksimi-ikä on noin 120v.

Erikoiskyvyt: Thakadrimin kulttuuri on suuntautunut aseettoman taistelun harjoittamiseen siinä määrin että lapsille aletaan opettamaan tekniikoita heti kun pystyvät kävelemään. +10HB ATI ja ATH. Kaikki thakadrim ovat tottuneet kulkemaan pitkiäkin matkoja kerralla ja tulevat vaelluksilla toimeen vähällä unella ja ravinnolla.

Kulttuuri

Koristeet: Mukavat ja löysät, yleensä puuvillaiset tai rikkaamalla silkkiset vaatteet. Paljon kaapuja. Sotureilla ja munkeilla paljon tatuointeja, joista selviää henkilön tausta, suku ja teot.

Elämäntavat: Thakadrim elävät vaeltavissa klaaneissa, jotka muodostavat heimoja.

Klaanit saavat elantonsa paimentamisesta. Thakadrim eivät rakenna kaupunkeja, mutta heillä on muutama pysyvä kauppapaikka. Suku ja klaanisiteet erittäin vahvat. Thakadrimin uskollisuus on ensin perheelleen, sitten klaanille ja sitten heimolle. Klaanien kesken usein pieniä kahakoita, mutta harvoin suurempaa sotaa.

Uskomukset: Vastustajan tappaminen paljain käsin on kunniakkainta ja tällaisen teon oikeasta syystä tehneelle jumalat hymyilevät. Suuren soturin sielu syntyy uudestaan lohikäärmeenä.

Muuta

Käytös: Kunniaa pidetään suuressa arvossa. Monet tekevät uhkarohkeita (ja typeriäkin) tekoja saadakseen kunniaa taistelussa, mutta yleensä ovat taistelun ulkopuolella kärsivällisiä ja mietteliitä. Thakadrim saattavat vaikuttaa ulkopuolisesta tylyiltä ja epäystävällisiltä.

Kielet: Thakkai (puhuttu 8 kirjoitettu 4). Myös Argnosin yhteiskieli niillä jotka Argnosiin ovat matkanneet (puhuttu 5 kirjoitettu 0)

Epäluulot: Suhtautuvat epäillen muihin klaaneihin ja ihmisiin, mutta eivät välttämättä osoita tätä mitenkään. Lohikäärmeitä pidetään suuressa arvossa ja kunnioitetaan ja pelätään.

Ammatit: Sotaisan luonteen takia suurin osa satureita. Soturimunkkeja ja munkkeja pidetään suuressa arvossa. Monilla thakadrimissa on mentalismilahjoja, ja tällaisia yksilöitä pidetään myös suuressa arvossa ja he ovat usein klaaninsa johtavassa asemassa. Olevaisuusloitsijat erittäin harvinaisia.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
5	5	0	0	0	0	0	5	0	0

Myrenit

Myrenit ovat Adaosin mantereen alkuasukkaita jotka asuvat pohjoisen Adaosin tasangoilla ja alavilla mailla. He saavat elantonsa paimentamalla ja metsästämällä.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 5' 12" (180cm)

Paino: 160n (n.80kg)

Hiusten väri: mustat

Ihon väri: punertavasta vaaleaan.

Silmien väri: lauhkeammilla seuduilla elävillä ruskeat, viileällä ruskeat tai siniset

Elinikä: lyhyt, yleensä noin 60 vuotta, mutta monet kuolevat alle 40 vuotiaina.

Erikoiskyvyt: tulevat toimeen niukalla vedellä ja ravinnolla

Kulttuuri

Koristeet: Vaatteina käytetään nahkaa ja turkiksia talvella. Kesällä saatetaan pitää vain lannevaatetta. Housut ja paidat koristellaan värikkäillä maaleilla ja nahkahapsuilla ka hiuksissa pidetään sulkia. Tatuoinnit ja ihomaalaukset ovat yleisiä ja ne kuvaavat henkilön asemaa heimossa.

Elämäntavat: Myrenit elävät riistan perässä vaeltavissa heimoissa. Lisäelantoa

hankitaan paimentamalla karjaa. Hevoset ovat arvostettuja ja niistä huolehditaan kuin perheenjäsenestä. Laidunmaista ja metsästysmaista taistellaan usein ja verisesti.

Uskomukset: Myrenit kunnioittavat luontoa yli kaiken, sillä se on heidän elämänsä perusta. He tappavat vain niin paljon kuin tarvitsevat ja käyttävät saaliistaan kaikki osat hyväksi.

Jokaisella heimolla on oma henkieläimensä, jonka uskotaan ruumiillistuvan jokaisessa heimon jäsenessä. Henkieläintä kannetaan mukana yleensä tatuoinnin muodossa mutta myös esimerkiksi hampaita tai karvoja voidaan käyttää. Soturit ottavat taistelussa surmatuilta vihollisiltaan aina jonkun voitonmerkin, yleensä sormen tai korvan. Näiden uskotaan lisäävän soturin omaa taistelukuntoisuutta.

Muuta

Käytös: Armoton, mietiskelevä, kärsivällinen. Myrenien taistelutavat ovat armottomia eivätkä he ota vankeja. Tästä syystä heitä pidetään julmina ja barbaarisina. Myrenit ovat kuitenkin yleensä rauhanomaisia niin kauan kuin he tai heidän elantonsa ei ole uhattuna. Keskimaalaisten ja myrenien tavattua ovat monet Adaosin siirtokunnissa asuvat omaksuneet myrenien filosofisia puolia ja luonnon kunnioitusta.

Kielet: Jotkut osaavat hieman Argnosin yhteiskieltä (puhuttu 3-4). Myrenit puhuvat omaa kieltään Myrenia (aste 8). Myreneillä ei ole kirjoitettua kieltä.

Epäluulot: Suhtautuvat epäluuloisesti kaikkiin muihin kansoihin ja keskimaalaisten tulon jälkeen ovat usein olleet jopa sodassa heitä vastaan. Tilanne on hieman rauhoittumaan päin, mutta edelleen saattaa keskimaalais vieras myrenien leirissä joutua surmatuksi.

Ammatit: soturit ja samoojat arvostettuja, samoin animistit ja ennustajat. Myrenien joukossa ei ole mentalismin harjoittajia eikä velhoja.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
5	0	0	5	-5	5	5	0	0	0

Ushkat

Ushkat ovat toinen Adaosin alkuasukaskansoista ja he asuttavat eteläisen Adaosin synkkää ja tiheää Viidakkoa. He ovat taitavia ja hiljaisia saalistajia jotka elävät metsästäväällä Viidakon vaarallisia asukkaita. Kukaan ulkopuolinen ei ole nähnyt heitä ja palannut kertomaan siitä.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 5'2" (155cm)

Paino: 136n (68kg)

Hiusten väri: Mustat

Ihon väri: Musta tai tummanruskea

Silmien väri: mustat, ruskeat tai vihreät (vihreä viittaa taikuuteen)

Elinikä: 50 vuotta

Erikoiskyvyt: Hiljaisia väijyjä ja taitavia eränkävijöitä. +15 hiiviskelyyn ja piileskelyyn viidakossa, +5 väijymiseen viidakossa ja +10 yrttietoon.

Kulttuuri

Koristeet: Vaatteita käyttävätt harvat sillä Viidakossa on tukahduttavan kuuma. Erilaisia nahkarenkaita, sulkia ja luunpaloja käytetään koristeina, samoin lävistyksiä. Sotureilla on tapana merkitä käsivarteensa viilto jokaista taistelussa surmattua vihollista kohti.

Elämäntavat: Ushkat elävät noin 200 hengen klaaneissa. Klaanit sotivat keskenään tai muodostavat heimoja. Yksi klaani asuttaa aina yhtä muurilla ympäröityä kylää. Viidakossa huhutaan olevan myös yksi edistyneempi Ushka kulttuuri, joka tarujen mukaan on rakentanut kaupungin puhtaasta kullasta keskelle viidakkoa. Kukaan ei ole vielä kyennyt vahvistamaan kertomusta. Ushkilla ei ole omaisuuden käsitettä vaan lähes kaikki tavarat ovat klaanissa yhteisiä. Korujen määrä kertoo yleensä henkilön arvoaseman. Näinollen ushkien joukossa ei ole perinteisiä varkaita.

Uskomukset: Ushkilla on monia eri jumalia joille he uhraavat aina vallitsevan tilanteen mukaan. Jumalien lähettiläinä tai edustajina toimivat kaikenlaiset luonnonilmiöt tai harvinaiset eläimet, kuten auringon jumala Shai 'Ulukin palvelija Koorsha, valtava riuttahai. Ushkilla on myös paljon taruja maasta (tai saaresta) nimeltä Kho 'ral, Ensikoto, jonka eräs sankari upotti. Ushkat uskovat olevan tuhosta pelastuneiden jälkeläisiä.

Muuta

Käytös: Hiljainen, väkivaltainen, julma. Nämä ovat länsimaalaisten käsityksen ushkien käyttäytymisestä, sillä ainoa kontakti on ollut keihäänkärjen kautta.

Kielet: Kwa-kieli asteella 8 (puhuttu) ei kirjoitettua.

Epäluulot: Suhtautuvat väkivaltaisen suojelevasti alueeseen kaikkia ulkopuolisia tunkeilijoita kohtaan (eli muihin ihmisiin, kääpiöihin ja haltioihin)

Ammatit: Sotureita, maallikkoparantajia, samoojia, varkaita (pikemminkin tiedustelija). Shamaanit ovat yleensä animisteja, tosin jotkut voivat olla myös mystikoita tai ennustajia. Muita ammatteja ushkilla ei ole.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
0	5	0	5	0	5	0	0	0	0

3.5 Puoliveriset

Koska wehlinin asuinalueet ovat varsin pitkälle samoja, on myös väistämättä tapahtunut rotujen sekoittumista. Yleisesti ottaen puoliverisiin suhtaudutaan neutraalisti ja ihannetapauksissa he eivät tunne olevansa mitenkään erilaisia. Syrjintä on kuitenkin valitettavan tavallista ja puoliverisistä maksetaan jopa tapporahaa muutamilla (ihmisten) alueilla. Puoliverisiin kuuluvat *peikkolaiset* (peikkoihmiset), *puolhaltiat* (ihmishaltiat), *ardagorit* (peikkohaltiat) ja *namorit* (kääpiöihmiset, puolituiset).

Puoliveristen käytös ja luonne muokkautuu kasvatusympäristön kulttuurin mukaan, ardagor joka kasvatetaan peikkojen keskuudessa ei tule todennäköisesti oppimaan haltiakieliä, ihmisten parissa kasvanut namor ei kasvata partaa, jne. Jokainen puoliverisistä perii molempien vanhempien piirteitä, niin hyvässä kuin pahassakin.

Peikkolaiset

Peikkolaiset ovat peikon ja ihmisen liitosta syntyneitä puoliverisiä. Koko, älykkyys ja voimakkuus vaihtelevat peikkopuolen rodun mukaan mutta yleisesti ottaen peikkolaiset ovat älykkäämpiä kuin yksikään peikko ja tämän takia menestyvät todella hyvin peikkoyhdyksissä ja toimivat usein korkeissa hallinnollisissa tai sotilaallisissa viroissa. Peikkoilaiset muistuttavat enemmän peikkoa kuin ihmistä, mutta pari merkittävää eroa löytyy: peikkolaisilla ei ole karvankasvu läheskään yhtä runsasta kuin peikoilla, heidän ihonsa on koostumukseltaan enemmän ihmisen ihon kaltaista ja heillä on 5 varvasta molemmissa jaloissaan. Sormia on edelleen 4 molemmissa. Peikkolaiset jakautuvat peikkorodun mukaan vielä *vähäpeikkolaisiin, vuorenceikkolaisiin, menninkäisiin ja suurpeikkolaisiin.*

Kestopisteet

Peikkolaiset heittävät kestopisteet D8:lla, paitsi vuorenceikkolaiset D10:lla. maksimipisteet ovat 120.

Vastustuskyky

Kaikilla peikkolaisilla on +10VH olevaisuutta vastaan.

Fyysiset ominaisuudet

<i>Pituus:</i>	<i>vähäpeikkolaiset:</i>	<i>5' 6" (165cm)</i>
	<i>vuorenceikkolaiset:</i>	<i>7' 4" (220cm)</i>
	<i>menninkäiset:</i>	<i>6' (180cm)</i>
	<i>suurpeikkolaiset:</i>	<i>6' 6" (195cm)</i>
<i>Paino:</i>	<i>vähäpeikkolaiset:</i>	<i>130n (65kg)</i>
	<i>vuorenceikkolaiset:</i>	<i>300n (150kg)</i>
	<i>menninkäiset:</i>	<i>160n (80kg)</i>
	<i>suurpeikkolaiset:</i>	<i>250n (125kg)</i>

Hiusten väri: Peikkoilaisilla, lukuunottamatta menninkäisiä, on vain vähän karvoitusta. Se vähä mitä on yleensä tummanharmaata tai mustaa. Menninkäisillä on metsäkäisten tapaan runsas ja paksu turkki.

Ihon väri: Ihon väri on tummanharmaanvihreä.

Silmien väri: Yleensä siniset mutta myös harmaita esiintyy

Elinikä: riippuen peikkopuolen rodusta 100-200 vuoteen.

Erikoiskyvyt: Jälleen riippuen peikkopuolen rodusta. Kaikilla on erittäin hyvä hämäränäkö. Vuorenceikkolaisilla ei ole vuorenceikon kovaa nahkaa.

Kulttuuri

Koristeet: Riippuen missä kulttuurissa ovat kasvaneet.

Elämäntavat: Riippuen missä kulttuurissa ovat kasvaneet, tosin esim. vuorenceikkolainen kasvattettuna vuorenceikkojen parissa saattaa pitää siisteyttä tärkeämpänä kuin muut.

Uskomukset: Koska peikkolaisia kohdellaan usein kaltoin ihmisten parissa ja heitä pidetään poissa muiden silmistä uskovat tällaiset olevansa kirottuja ihmisiä. Muuten uskomukset menevät kulttuurin mukaan missä kasvatettu.

Muuta

Käytös: Käytöksessä yhdistyvät molempien vanhempien piirteet, niiden ominaisuuksien korostuessa missä hänet on kasvatettu.

Kielet: Riippuen kasvatuspaikasta.

- Epäluulot: Peikkolaiset ovat muiden puolirotuisten tapaan erittäin avomielisiä ja suhtautuvat muihin uteliaalla mielellä ja arvostelevat toiset olennot yksilöittäin niiden käytöksen mukaan. Ovat hyvin suvaitsevaisia.*
- Ammatit: Riippuen kulttuurista. Vuorenpelloilaisesta ei saa tehtyä velhoa millään (eikä kukaan sitä suostuisi opettamaan).*

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
Peikon	peikon	Peikon	Peikon	0	Peikon	Peikon	0	0	0

Puolhaltiat

Puolhaltioiksi kutsutaan kaikkia ihmisen ja haltian jälkeläisiä. Puolhaltiat ovat Ruumiinrakenteeltaan lähellä ihmistä, mutta ovat sirompia ja hienorakenteisempia. Puolhaltioilla on pupillit mutta ne eivät nähtävästi reagoi valoon mitenkään. Puolhaltia saattaa käydä ihmisestä, ainoa erottava tekijä ovat silmät jotka ovat paitsi eriväriset myös suuremmat kuin ihmisillä. Kasvoissa on hieman haltiamaisia piirteitä ja puolhaltioilla on myös pienet nenät. Puolhaltiat jakaantuvat haltiaheimojen mukaan *kuuhaltioihin (puolihuonla), Niamteriin (puolihioar), ohdakkeisiin (puolimonar) ja vetehisiin (puolilaydos).*

Kestopisteet

Puolhaltiat heittävät kestopisteet D8:lla, maksimipisteet ovat 120.

Vastustuskyky

Kaikilla puolhaltioilla on +5VH olevaisuutta vastaan.

Fyysiset ominaisuudet

*Pituus: kuuhaltiat: 6'6" (195cm)
niamter: 6'6" (195cm)
ohdakkeet: 6' (180cm)
vetehiset: 5'6" (165cm)*

*Paino: kuuhaltiat: 180n (90kg)
niamter: 180n (90kg)
ohdakkeet: 180n (90kg)
vetehiset: 120n (60kg)*

Hiusten väri: mustat, ruskeat, vaaleat yleisimmät. Joillakin todella harvoilla voi olla tummansinisistä, vaaleavihreitä tai jopa tummanvihreitä.

Ihon väri: normaalit ihmisten väritys, saattaa esiintyä pientä sinertävyyttä tai vihertävyyttä.

Silmien väri: yleensä vihreät mutta myös violetit, punaiset tai siniset voivat olla mahdollisia. Puolhaltioilla on silmissään mustat pupillit jotka eivät näytä reagoivan valoon.

Elinikä: 500- 1000 vuotta. Vaihtelevuutta esiintyy todella paljon ja veljeksien eliniässä saattaa olla satoja vuosia eroja.

Erikoiskyvyt: Riippuen haltiaaperimästä. Vetehiset voivat esimerkiksi hengittää vettä kuin ilmaa. Kaikilla puolhaltioilla on erinomainen kuulo ja näkö, ei tosin puhtaiden haltioiden veroinen.

Kulttuuri

Koristeet: Riippuen kasvatusympäristöstä.

Elämäntavat: Riippuen kasvatusympäristöstä, mutta vetehinen tuntee aina vetoa

mereen ja merielämään ja niamter metsiin.

Uskomukset: Riippuen kasvatusympäristöstä.

Muuta

Käytös: Puolhaltiat perivät haltiavanhemmaltaan ylpeyden ja uteliaisuuden ja ihmisvanhemmaltaan nöyryyden ja epävarmuuden.

Kielet: Riippuen kasvatusympäristöstä.

Epäluulot: Muiden puoliveristen tapaan yleisesti varsin suvaitsevaisia ja tuomitsevat olennot niiden tekojen eikä ulkonäön johdosta.

Ammatit: Puolhaltiat menestyvät missä vain ammateissa. Jälleen valikoimaa rajoittaa kuitenkin kasvatusympäristö (vetehinen kasvatettuna laydosin parissa ei voi alkaa soturiksi).

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
0	5	0	0	0	-5	0	0	5	5

Ardagorit

Ardagoreja kutsutaan myös peikkohaltioiksi ja he ovat juurikin sitä: peikon ja haltian jälkeläisiä. Ardagorit ovat huomattavasti älykkäämpiä kuin peikot tai peikkolaiset ja jotkut ovat perineet myös haltioiden mahdin taikuuteen. Ardagorit ovat erittäin harvinaisia ja ainoa yleisimmin tavattu laji on metsäkäisen ja metsähaltian jälkeläinen jota kutsutaan haltiakielessä nimellä ”Monso”, sammal. Muutkin kombinaatiot ovat mahdollisia, mutta Monsonien lisäksi tiedetään vain muutama suurpeikko-monar risteytys.

Kestopisteet

Ardagorit heittävät kestopisteet D8:lla, maksimipisteet ovat 120.

Vastustuskyky

Kaikilla ardagoreilla on +15VH olevaisuutta vastaan ja +5VH kylmyyttä vastaan

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: 6' (180cm) (monson)

Paino: 160n (80kg) (monson)

Hiusten väri: Tummanvihreä. Monsolla on paljon karvoitusta, muilla todennäköisesti ei juuri lainkaan.

Ihon väri: Tummanharmaanvihreä

Silmien väri: Vihreät

Elinikä: jopa 1000 vuotta.

Erikoiskyvyt: Hiljaisia ja taitavia piiloutumaan. Monilla myös todella mahtavia loitsukykyjä ja ardagorin joukosta onkin noussut monet parhaimmista Caldyan velhoista.

Kulttuuri

Koristeet: Riippuen kasvatusympäristöstä.

Elämäntavat: Riippuen kasvatusympäristöstä, tosin hioarilla ja metsäkäisillä on verrattain samat tavat.

Uskomukset: Riippuen kasvatusympäristöstä.

Muuta

Käytös: Hiljainen, utelias, herkkä.

Kielet: Riippuen kasvatusympäristöstä.

Epäluulot: Todella suvaitsevaisia ja uteliaita tutustumaan aina uusiin olentoihin.

Ammatit: samoojat, animistit ja velhot yleisiä.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
-5	10	0	10	5	-15	10	5	-5	0

Namorit

Namorit ovat kääpiön ja ihmisen jälkeläisiä. Heitä kutsutaan myös nimillä puolituiset tai maahiset. Namorit ovat kääpiön kokoisia pituudeltaan mutta eivät yhtä tukevarakenteisia ja ovat ketterämpiä käsistään ja nopeampia jaloistaan kuin kääpiöt. Namoreilla on myös pienemmät kädet ja kapeammat kasvot kuin kääpiöillä. Taitavien käsiensä ansiosta kääpiöyhdyskunnat arvostavat namoreita sillä he ovat yleensä klaanin parhaimpia käsityöläisiä. Kaikista esineistä ja jalokivistä namorien tekemät ovat taidokkaimpia ja laadukkaimpia. Näiden ominaisuuksiensa takia namorit kasvatetaan yleensä aina kääpiöiden parissa ja parran kanssa heitä on melkein mahdoton erottaa toisistaan.

Kestopisteet

Namorit heittävät kestopisteet D8:lla, maksimipisteet ovat 120.

Vastustuskyky

Kaikilla namoreilla on +15VH olevaisuutta ja mentalismia vastaan sekä +15 sairauksia vastaan.

Fyysiset ominaisuudet

Pituus: keskimäärin 5' (150cm)

Paino: 120n (60kg)

Hiusten väri: kaiken värisiä

Ihon väri: vaaleasta harmaanruskeaan

Silmien väri: kaiken värisiä

Elinikä: 100-200 vuotta

Erikoiskyvyt: Riippuen kääpiövanhemman rodusta.

Kulttuuri

Koristeet: riippuen kasvatusympäristöstä

Elämäntavat: riippuen kasvatusympäristöstä

Uskomukset: riippuen kasvatusympäristöstä

Muuta

Käytös: Ahne, tiedonhaluinen, utelias, työteliäs. Namorit ovat kovia tekemään työtä ja tutkimaan esineitä, usein muidenkin esineitä kuin omiansa.

Kielet: riippuen kasvatusympäristöstä

Epäluulot: muiden puoliveristen tapaan avoimia ja uteliaita muita rotuja kohtaan.

Ammatit: tiedustelijat ja soturit yleisiä. Olevaisuusloitsijat harvinaisia.

Muutokset ominaisuusbonuksiin

VO	NO	OL	IN	EM	RR	NÄ	IK	MU	PÄ
5	5	-10	-5	-10	5	15	5	0	0

3.6 Eläimet

Caldyrian eläimistö koostuu suurinpiirtein samankaltaisista lajeista kuin Maan, mutta siellä tavataan myös sellaisia lajeja joita ei löydy mistään muualta Universumista.

Baghu

Baghut ovat noin kolmen tuuman mittaisia, vaaleanharmaita pussieläimiä joita elää siellä täällä Argnosin länsirannikolla pienissä perheryhmissä. Baghulla on pitkulainen ruumis, lyhyet jalat, pienet korvat pään sivuilla sekä neljä silmää. Baghulla on erinomainen näkö ja sen näkökenttä on 300° sivuille. Kaksi silmistä sijaitsee ylempänä kuin toiset ja näin ollen baghu näkee myös yläpuolelleen jarkuvasti. Baghut asuvat puiden juurien alla tai kivien koloissa ja syövät hyönteisiä. Metsäkääpiöt käyttävät baghuja usein vahteina.

Lumiapina

Lumiapinat ovat vuoristoissa eläviä suuria ihmisapinoita. Ne ovat läheistä sukua gorilloille, mutta ovat isompia ja aggressiivisempia. Vuorilaisheimojen perinteiden mukaan lumiapinan tappaminen on osoitus suurista taistelutaidoista, ja palkkiona voi olla jopa heimopäällikön tytär. Lumiapinoiden turkki on harmaanvalkoinen ja ne voivat kasvaa jopa 10' pituisiksi, mutta koska ne liikkuvat hieman kyyryssä, niiden todellinen koko tulee yleensä yllätyksenä. Aikuiset yksilöt voivat painaa jopa 800n. Lumiapinat liikkuvat yleensä neljällä raajalla, mutta voivat halutessaan liikkua myös kahdella. Lumiapinat ovat kaikkiruokaisia, mutta liha maistuu niille parhaiten. Lumiapina hyökkää nyrkiniskuilla, jonka jälkeen pökertynyt uhri otetaan kiinni ja sitä purraan niskaan.

Mogomo

Tämä pieni nisäkäs elää isoina laumoina pohjanmetsän eteläpuolella. Se on hieman oravaa isompi, sillä on selästä ruskea ja mahaa kohti harmahtava turkki, suipot korvat pään päällä ja tuuhea, lyhyt häntä. Se elää maan alla kaivamissaan tunneleissa ja syö kasvien, erityisesti raitapuun, juuria. Eläin on harmiton, joskin utelias, eikä pakene ihmistä. Tunnelit kulkevat joskus niin lähellä maan pintaa että maa sortuu jonkun suuren eläimen, kuten hevosen, alla ja johtaa loukkaantumisiin.

Varjorotta

Varjorotta on hieman kookkaampi kuin normaali mustarotta, ja muuten ulkoisilta ominaisuuksiltaan joka suhteessa samanlainen kuin pienempi serkkunsa. Erot ovat muissa ominaisuuksissa. Varjorotat elävät pimeissä paikoissa kuten muutkin rotat, mutta sillä erolla että jos varjorotta altistuu suoralle auringonvalolle, se näivettyy ja kuolee muutamassa tunnissa. Vähäinen altistuminen tuottaa sille silminnähtävää tuskaa. Tästä johtuen monet oppineet uskoivat niiden olevan itseasiassa vampyyrien ottama toinen muoto, mutta nämä teoriat on kumottu jo aikaa sitten. Varjorotat pelkäävät kaikkea valoa ja pakenevat piiloihinsa jopa soihtuja. Varjorotat ovat kaikesta päätellen erittäin älykkäitä ja ne metsästävät suurissa laumoissa öisissä metsissä tai pimeissä kellareissa. Isolla joukolla ne eivät pelkää ketään tai mitään (valo poislukien). Varjorotat suosivat väijyksistä hyökkäämistä. Luolastoissa ne tuntevat lähistön ansat ja käyttävät näitä hyväkseen. Varjorotta yhdyskuntaa johtaa aina kookkain ja vanhin yksilö, ja sillä huhutaan olevan maagisia voimia.



Viherviilto

Viherviilto on melko harvinainen, varpusen sukuinen sininen lintu, joka on saanut nimensä mahansa poikki kulkevan vihreän juovan johdosta, sillä se näyttää aivan miekanviillolta. Viherviiltoja tavataan keskeisestä Argnosista missä ne elävät yksin tai parinsa kanssa. Viherviiltojen pesimäkausi alkaa heräämisen aikaan. Viherviiltonaaras munii 2-3 munaa jotka kuoriutuvat kuukauden hautomisen jälkeen.

Viherviillolla on vain vähän luontaisia vihollisia, sillä se erittää sulkiensa suojaavaa, erittäin myrkyllistä

öljyä, joka tunnetaan nimellä *Nahlac*. Öljy tappaa kaikki sitä elimistöönsä saaneet oliot kahden tunnin sisällä. Suurin uhka viherviilloille ovat ihmiset jotka metsästävät sitä saadakseen *Nahlacia*.

<i>Nimi</i>	<i>Koko/ Kriit</i>	<i>Hp</i>	<i>HT (PB)</i>	<i>Nopeus (LN/HN)</i>	<i>LVL</i>	<i>1st. Att</i>	<i>2nd. Att</i>	<i>3rd. Att</i>
Lumiapina	S	200	3(20)	No/Hn	9	80SI60	100SKu40	60SPu ◀

3.7 Kasvit

Yllättäen myös Caldyrin kasvillisuus vastaa hyvin pitkälle Maan vastaavaa. Jälleen löytyy kuitenkin ominaisuuksiltaan (tai älykkyydeltään) poikkeavia lajeja joita ei tavata muualla.

Etholier

Etholier on heinäkasvi jota kasvaa Suuren aukean tasangoilla. Sen marjat ja varsi ovat erittäin myrkyllisiä ja kourallisen syöminen aiheuttaa aivohalvauksen ja kuoleman. Etholierin juurella sitä vastoin on parantavia ominaisuuksia, ja oikein valmistettuna se parantaa 2-20 vauriopistettä.

Mielipuska

Mielipuska on erikoinen kasvi ja oppineet ovat käyneet ja käyvät edelleen pitkiä keskusteluja siitä onko se sittenkin luettava hirviöihin. Mielipuska on 3' – 5' korkea tiheä pensas jolle on ominaista kellertävät, viisisakaraiset ohuet lehdet. Niitä saattaa kasvaa hyvinkin tiheään Suuressa Itämetsässä ja jonkinverran niitä löytyy myös itävuorten länsipuolelta.

Se mikä tekee mielipuskasta erikoisen on sen kyky kommunikoida telepaattisesti. Sillä on myös muita ikävämpiä ominaisuuksia kuten mentalismihyökkäykset. Se on lihansyöjäkasvi mutta syö yleensä pieniä jyrsojia kuten metsähiiriä, jotka se houkuttelee mentalismikyvyillään runkonsa luokse. Rungossa on pieniä koloja jotka sisältävät useita lonkeroita joilla se sitten tarttuu uhriinsa ja ruiskuttaa sulatusnesteitä jotka muuttavat uhrin sisällön nestemäiseen muotoon. Mielipuska on rauhanomainen niin kauan kuin sitä ei pahemmin häiritä, mutta sen tiedetään käyneen myös ihmisen kokoisten olentojen kimppuun.

Monijuuri

Monijuuren maanpäällinen osa muistuttaa perunanvarrtta ja niitä saattaa pilkottaa hyvinkin tiheään metsänreunalla. Itseasiassa monijuuri on jopa useita kilometrejä pitkä sekava juurakko ja kaikki maanpäällä olevat osat ovat saman juuren pyyntiosia. Pyyntiosat erittävät makeaa tuoksua jota hyönteisten on vaikea vastustaa. Monijuuren lehdet ovat erittäin sitkeän tahman peitossa johon

hyönteiset jäävät kiinni. Kun yhden varren lehdissä on tarpeeksi saalistaa imee monijuuri varren maan sisään ja alkaa sulattamaan ateriaansa. Monijuuret ovat kiusallisia rikkaruohoja mutta muuten vaarattomia. Lehtien tahmasta saa valmistettua tehokasta liimaa.

Myrskypuu

Myrskypuu on pitkä ja suora lehtipuu. Sen oksat alkavat yleensä vasta vähän ennen latvaa ja sen kaarna on hieman tummansiniseen vivahtavaa harmaata. Myrskypuu lehdet ovat pitkulaiset ja sahalaitaiset. Tämä puu kasvaa yleensä maksimissaan noin 5 metriseksi. Se on todella harvinainen ja ainoa tunnettu esiintymä sijaitsee Agerin Myrskymetsässä, Argnosin länsirannikolla. Puun nimi juontuu sen ominaisuudesta kerätä myrskyn aikana salamoiden voimaa itseensä. Myrskymetsän latvustossa salamoi ja räiskyy aina, ja metsässä kävely on kirjaimellisesti hiuksianostattava kokemus.

Vuoritammi

Vuoritammena tunnetaan valtavat Suuressa itämetsässä kasvavat tammet. Niiden keskipituus on noin 100 metriä ja puun halkaisija juuresta noin 10 metriä. Metsäkäiset ja haltiat rakentavat asumuksensa yleensä juuri näiden puiden läheisyyteen. Runkossa ja sen oksilla asuu yleensä myös valtava määrä muita eliölajeja.

3.8 Hirviöt

Hirviöiksi kutsutaan kaikkia niitä, yleensä jonkinlaisen älykkyyden omaavia, lajeja, jotka eivät ole ”syntyneet” vaan jotka ovat saaneet alkunsa joko wehlinin toimien tai jumalien aikaansaannoksista. Nykyisin vallallaan olevan käsityksen mukaan wehlinin neljä rotua sekä eläimet ja kasvit eivät ole lähtöisin yhdestäkään voimasta vaan itse Caldryriasta. Tämän jopa ”jumalat” myöntävät palvojilleen, vaikka yleensä väittävät auttaneensa elämän luomisessa. Jotkut oppineet ovat vieneet tämän käsityksen jopa niin pitkälle että uskovat Caldryan olevan tietoinen henkinen olento joka teki nämä kaikki lajit suojellakseen itseään joltakin. Hirviöihin kuitenkin luetaan niin järjestyksen, tasapainon kuin kaaoksenkin luomat eliöt. Vihatuimmat ovat haltiakieliseltä nimeltään *Azurah*, joka tarkoittaa alhaista. Nämä olennot tunnetaan myös nimellä rottalaiset.

Aarnikotkat

Aarnikotkat ovat valtavan kokoisia, lintumaisia hirviöitä. Ne näyttävät muuten suurilta kotkilta mutta niiden nokka on täynnä teräviä hampaita ja niillä on pyrstön sijasta pitkä piiskamainen häntä. Aarnikotkan pituus on 9-14' (josta hännän pituus noin 1/3) ja sen siipien väli voi olla jopa 30'. Aarnikotkat ovat lihansyöjiä jotka saalistavat Argnosin Pohjanvuorien rinteillä kaikkea liikkuvaa. Aarnikotkat elävät 4-10 yksilön laumoissa joissa on yleensä 1-3 urosta ja loput naaraita. Naarat munivat kerran vuodessa, vuoden kylmpimpänä aikana 1-2 munaa joista kuoriutuu 3kk sisällä aarnikotkan poikasia. Vahvemmat poikaset tappavat heikommat, joten aarnikotkakanta säilyy melko pienenä. Lauman sisällä kaikki poikaset ovat samanarvoisia ja niistä huolehditaan yhdessä.

Pienenä kiinnisaadusta aarnikotkasta voi kasvattaa oikeissa oloissa uskollisen lentävän ratsun, mutta sen saalistusvaistoja on vaikea tukahduttaa täysin ja se saattaa keskenkaiken lähteä saalistamaan (taistelun aikana erittäin epäkäytännöllistä).

Rottalaiset (Azurah)

Azurah (yks. Azurahi) ovat ihmisen kokoisia rottia muistuttavia älykkäitä olioita. Niillä on suuret, pyöreät korvat, kuono täynnä teräviä hampaita, harmaanruskea tai musta likainen turkki ja pitkä rotanhäntä. Azurah käyttävät usein vaatteita mutta ne tупpaavat olemaan likaisia ja rikkinäisiä

rääsyjä. Korkea-arvoiset käyttävät myös metallihaarniskaa. Ihmisten parissa liikkueensa he peittävät ruumiinsa hupullisella kaavulla.

Rottalaiset ovat erittäin vihamielisiä ja tekevät usein laajoja hyökkäyksiä maaseudulla. He myös ryöstelevät karavaaneja ja matkustavaisia. Rottalaiset hyökkäävät mielellään väijyksistä ja välttävät viimeiseen asti lähitaistelua. Rottalaiset eivät siedä päivänvaloa ja toimivat sen takia vain yöaikaan ulkona. Jos Azurah joutuu päivänvaloon se menee ensin berserkiksi yrittäessään päästä suojaan, hyökäten kaikkien tiellä olevien esteiden kimppuun. Tämä kestää muutaman vuoron minkä jälkeen, jollei suoja ole löytynyt (eli siis täysin pimeää paikkaa) Azurahi vajoaa tärysten maahan ja menee koomaan. Koomaa kestää muutaman tunnin, ja jollei siinä ajassa ole tullut yö tai rottalainen ole muuten päässyt päivänvalolta suojaan, se kuivuu kasaan ja kuolee. Jos rottalainen säästyy, on se heikkona muutaman päivän.

Azurah asuvat suurissa heimoissa vanhoissa raunioissa tai maan alla olevissa luolastoissa tai holveissa ja vihaavat kaikkia muita. Ne käyttävät yleensä pitkän matkan aseita kuten jousia, mutta lähitaistelussa yleensä sapeleita tai nuijia.

Erään legendan mukaan Rottalaiset olivat ensimmäiset Caldyrian valtiaista, toisen mukaan ne syntyivät hullun velhon tekemänä peikoista. Itse rottalaiset eivät näistä legendoista juuri välitä vaan tyytyvät levittämään pahuutta ja kaaosta.

Rottalaiset ovat melko taitavia virtaus ja mentalismi loitsijoita, joita pidetään todella arvokkaina heimon jäseninä.

Demonit (ks AM)

Demonit ovat olentoja jotka eivät ole yhdenkään voiman luomia eivätkä kuulu Caldyrialle. Demonit asuvat omissa maailmoissaan toisissa ulottuvuuksissa joita kutsutaan yleisesti ”alemmiksi tasoiksi” ja jonne pääsee Porttien kautta. Osa näistä porteista on pysyviä, osan luovat mahtavat velhot. Demonien ulkomuoto omalla tasollaan vaihtelee paljonkin (vrt. kääpiöt ja ihmiset), kaikki ovat kuitenkin ihmisen mittapuun mukaan vääristyneitä ja vähintäänkin outoja.

I syvyys: Vähäiset demonit, demonilemmikit

Tämän lajin demonit ovat vähäisimpiä alempien tasojen asukeista ja vastaavat Caldyrian eläimiä. Ne ovat yleensä neljällä tai useammalla raajalla kulkevia olentoja joita ei älykkyys paina.

II syvyys: Riivaajat

Näitä demoneita velhot käyttävät usein aiheuttamaan harmia ja tuhoa vihollisilleen. Ne ovat helpoimmin hallittavissa olevia ja niillä on omituinen kunniakäsitely, joka käsittää sopimusten ja lupauksen pitämisen ja toteuttamisen, usein kirjaimellisestikin.

III syvyys: Valonviejät

Nämä ovat toiseksi yleisin laji demoneita joita tavataan Caldyriassa. Niitä tavataan usein myös sidottuina erilaisiin taikaesineisiin, enemmän tai vähemmän omasta halustaan (yleensä vähemmän).

IV syvyys: Lähettiläät

Nämä ovat yleisimpiä Caldyriassa tavattavista demonityypeistä. Niitä kutsutaan tämän takia lähettiläiksi. Niiden tehtävistä ei tosiasiaa tiedetä tarkkaan, mutta monesti jonkun pahan juonen tai sodan takana on ollut Lähettilään vaikutus.

V syvyys: demonilordit, vampyyrit (omalla tasollaan)

Vampyyrien oikea olomuoto omassa ulottuvuudessaan. Vampyyrit tai demonilordit muodostavat alempien tasojen soturiyläluokan, joita muut demonit pelkäävät ja kunnioittavat.

VI syvyys: Demoniherrat, alempien tasojen valtiat

Nämä olennot ovat voimakkaimpia alempien tasojen olennoista. Valtias ei välttämättä tarkoita minkään alueen hallitsijaa, vaikkakin yleensä näin on.

Epäkuolleet (ks AM)

I luokka: Luurangot

Animoitu luuranko vailla mieltä. Tottelee ”luojaansa” sokeasti.

II luokka: Zombiet

Animoitu ruumis, kuten luurankokin.

III luokka: vähäinen henki

Yleensä tiettyyn paikkaan (kuolinpaikkaansa) sidottuja henkiä. Eivät välttämättä pahantahtoisia mutta yleensä lievästi hulluja (kuolema on raju kokemus). Puhuvat usein arvoituksin ja antavat kryptisia neuvoja. Käytetään usein myös erilaisiin taikaesineisiin.

IV luokka: Aaveet

Ihminen, joka kuolee jotain tärkeää tehtävää suorittaessaan saattaa herätä aaveena jatkamaan. Tällainen henki ei ole sidottu mihinkään paikkaan, mutta tehtävänsä kylläkin. Henki ei yleensä tiedä olevansa ruumiiton, eikä suostu uskomaan jos tällaista väittää. Aaveista huokuva kylmyys aiheuttaa kaikille 6' säteellä oleville d10 pistettä vauriota vuorossa, jos epäonnistutaan VH:ssa tason 10 virtausta vastaan.

V luokka: Ruumishenget

Nämä henget ovat voimakkaita pahantahtoisia olentoja jotka kykenevät ottamaan kuolleen ruumiin, kuten muumion, haltuunsa. Jos henki on ottanut valtaansa puolimädän ruumiin voi sitä luulla zombieksi, mutta näiden ero on se, että zombie on mieletön ja vailla tarkoitusta ja kun se tuhotaan, se myös tuhoutuu. Ruumishenkeä ei voi tuhota, sen voi vain karkoittaa. Sen ruumiin tuhoaminen saa aikaan vain sen että se etsii itselleen uuden ”kodin”.

VI luokka: Kalmanhenget

Kalmanhenget ovat aineettomia, varjomaisia henkiä. Ne ovat pimeässä melkein näkymättömiä ja jos alueella on valoa, ne yrittävät piiloutua varjoihin. Kalmanhenget kykenevät imemään elävistä olennoista näiden elinvoimaa ja käyttämään sitä ”kasvattaakseen” itseään. Kalmanhenki imee kaikista 10' säteellä olevista olennoista 3RR pistettä kierroksessa, ja jokainen piste nostaa sen osumapisteitä yhdellä. Jos uhrin RR laskee 0 vaipuu hän koomaan. Jos RR laskee kokonaispisteiden verran miinukselle, uhri kuolee ja saattaa muuttua vähäiseksi hengeksi.

Hiekkakäärmeet

Hiekkakäärmeet ovat pieniä wyrmejä joita elää vain Kuumassa vajoamassa, jossa ne saalistavat niitä onnettomia jotka vaeltavat autiomaan poikki tai asuvat autiomaassa. Hiekkakäärmeet ovat 7-14' jalkaa pitkiä (hännän pituus noin 2/3) vaaleanruskeita matelijoita. Niillä on kameleonttimainen kyky sulautua ympäristöönsä ja ne suosivat väijytys taktiikoita. Hiekkakäärmeet ovat myös erittäin älykkäitä ja osaavat puhua ja loitsia olevaisuusloitsuja.

Yleensä ne hyökkäävät loikkaamalla uhrinsa niskaan ja raatelemalla tämän hengiltä, mutta vaarallisempia vastustajia vastaan niillä on tulinen henkäys (tulivasama).

Jättiläiset

Jättiläiset ovat valtavia, ihmisenkaltaisia humanoideja. Jättiläisten pituus on yleensä 15'-20', vaikka jotkut harvinaiset yksilöt ovat tätäkin kookkampia.



Jättiläisillä on käsissään neljä sormea ja jaloissaan neljä varvasta. Niillä on hieman suipot korvat, matala otsa ja iso suu täynnä teräviä torahampaita. Näitä poikkeuksia lukuunottamatta ne ovat suuren ihmisen näköisiä. Jättiläiset eivät ole järin älykkäitä tai kehittyneitä, ne ovat teknologiaaltaan kivikaudella ja älykkyydeltään vastaavat. Jättiläiset elävät 10-20 yksilön perheissä metsissä (metsäjätit), vuorilla (vuorijätit) ja kukkuloilla (mäkijätit). Ne pysyttelevät yleensä omissa oloissaan mutta jotkut saattavat ryöstellä läheisiä muiden rotujen asuinalueita, varsinkin jos ovat siinä onnistuneet aiemmin. Toiset taas tekevät töitä ruokapalkalla muille roduille.

Kalmansudet

Kalmansudet ovat kookkaita sudenkaltaisia hirviöitä. Ne muistuttavat sutta kaikilta muilta osin paitsi että ne ovat poikkeuksetta mustia, 5 - 7' pitkiä ja niiden silmät hohkavat vihreinä pimeässä. Kalmansudet ovat normaalia sutta älykkäämpiä ja suosivat hienostuneita väijytys ja ansataktiikoita saalistaessaan.

Kalmansudet syövät lihaa, ja mieluiten (tai niin kerrotaan) ihmislasten lihaa. Kalmansudet tappavat usein myös pelkästä huvista. Niiden pelätyin ase on niiden myrkyllinen henkäys, joka aiheuttaa ruumiin heikkoutta (VH tason 8 myrkyhyökkäystä vastaan. Jos onnistuu, ei vaikutusta, jos epäonnistuu 0-20, heikotusta ja -25 kaikkiin toimiin, jos 21-30, lisäksi pökertyy yhden vuoron ajaksi, jos 31-40, menettää 10 pistettä voimaominaisuudestaan vuorossa (kunnes onnistuu VH uudestaan)(edellisten lisäksi), jos 41+, menettää myös 10 pistettä ruumiinrakennemuinaisuudestaan vuorossa (edellisten lisäksi). Henkäyksen kantama on 3', eli suden kanssa pitää olla lähitaistelussa.

Kalmansudet elävät pienissä, maksimissaan 6 yksilön laumoissa, mutta niillä on usein mukanaan laumallinen tavallisia susia. Kalmansudet voivat kontrolloida (tasonsa*d10) susia 100' säteellä kuten pahan mentalistin *alustus* loitsulla. Joillakin mahtavammilla kalmansusilla voi olla myös muita vaarallisempia mentalismikykyjä.

Kalmansusia elää lähinnä pohjoisessa Argnosissa jossa ne väijyvät maalaisia ja matkustavia.

Keijut

©1998 Max Bertuzzi <maxbert@iol.it>



Keijut ovat pieniä, noin 2'' tuuman kokoisia humanoideja jotka loistavat kirkasta sinistä valoa halutessaan. Niillä on haltiamaiset kasvot ja silmät jotka ovat täysin mustat, lyhyet sarvet päässään ja pienet hyönteissiivet selässään sekä jalat joissa on kaksi pitkää varvasta. Keijun perusihonväri on sinertävä. Keijut eivät käytä vaatteita. Keijut ovat rauhanomaisia eivätkä juurikaan taistele, mutta kaikki ovat vahvoja mentalisteja. Keijut elävät syrjässä joko metsissä tai järvissä ja heidät erotellaan eri rotuihin asuinympäristön

mukaan. Keijujen yhdyskunnat saattavat käsittää satoja tuhansia yksilöitä, luoden näin kokonaisen kuningaskunnan metsän siimekseen tai järven pohjaan. Keijuja kutsutaan joskus myös Virvatuliksi.

Keijut puhuvat omaa kieltään, joka koostuu eri taajuudella värisevien siipien ja ruumiinkielen yhdisteistä, mutta jotkut saattavat ymmärtää myös muita kieliä (mutta eivät puhua). Muiden rotujen kanssa he kommunikoivat joko telepaattisesti tai elekielellä.

Liskolaiset

Liskolaiset näyttävät pystyyn nousseilta sisiliskoilta. Ne ovat 5-6' pitkiä ja asuttavat soita Caldryan lämpimillä ja lauhkeilla alueilla. Liskolaiset asuvat noin 200 yksilön kylissä ja syövät mitä löytävät tai saavat kiinni soilla. Ne elävät varsin primitiivistä elämää eivätkä ole peikkoja älykkäämpiä.

Ne hyökkäävät yleensä joukolla yhden kimppuun, yrittäen kaataa saaliinsa maahan ja puraista se hengiltä. Jotkut osaavat myös käyttää aseita, jotka ovat yleensä keihäitä tai nuijia. Liskolaiset elävät yksinkertaisissa ruohomajoissa, ja yhtä urosta kohti on kaksi tai useampi naarasta. Naarailta on 1 tai 2 poikasta. Vähintään yksi naarasta on aina vahtimassa jälkikasvua muiden ollessa saalistamassa tai vartioimassa kylää.

Liskolaisten tiedetään hyökänneen myös wehlinin kimppuun, tosin tämä on melko harvinaista. Yleensä ne tyytyvät välttelemään ja käyttäytymään uhkaavasti.

Metsähenget

Metsähenget ovat noin metrin mittaisia olentoja jotka asuttavat metsien puita. Metsähenget ovat sukupuolettomia olentoja ja yleensä hyvätahtoisia mutta arkoja. Asia joka saa ne kuitenkin hyökkäämään on puiden hakkaaminen, puita hakkaavan henkilön kimppuun käydään armotta koko populaation voimin.

Metsähenget asuvat yksin kukin omassa puussaan, mutta niitä saattaa olla tietyllä alueella jopa 50 yksilöä. Samalla alueella asuvat metsähenget muodostavat hyvin tiiviin yhteisön, joka puolustaa yhdessä niin jäseniään kuin aluettaankin. Metsähenkiä voi tavata jokapuolella Caldyliaa mutta yleisimpiä ne ovat Suuressa Itämetsässä, jossa ne asuvat yleensä lähellä metsähaltioita ja –kääpiöitä.

Vastoin yleistä uskomusta metsähenget eivät kuole vaikka niiden puu kaadettaisiin. Tällainen yksilö, ja pahimmillaan lauma, on kylläkin erittäin vihainen ja jatkaa puunkaatajan kiusaamista kunnes tämä kuolee.

Metsähenget ovat voimakkaita virtausloitsijoita ja varsinkin luontoon ja luonnon muokkaamiseen liittyvien loitsujen käyttäjiä. He voivat käyttää Animistin listoja *luonnon tiet, kasvitaito, luonnon suojaus* ja *eläinherruus* sekä avoimista listoista *suojamahiti* listaa tasolle 10 asti ja 20 mp:n edestä.

Metsähenget ovat immuuneja hidastus, pysäytys ja vangitsemisloitsuille jotka käyttävät luontoa avukseen tässä (esim. puunjuurien animointi tarttumaan metsähenkeen ei onnistu).

Ogret

Ogret ovat sukua jäteille, mutta ovat näitä paljon pienempiä. Keskiuerto ogre on 8' pitkä ja sillä on massiivinen ruho. Ogren silmät ovat punaiset ja iho kellertävänruskea. Sen suussa on vain muutamia hampaita siellä täällä, mutta jokainen niistä on veitsenterävä. Ogret puhuvat omaa kieltään.

Ogret ovat lihansyöjiä ja mieluiten ihmislihan. Ne asuvat yksinään luolissa ja vanhoissa kivitorneissa, koska vihaavat kaikkia muita. Ogret ovat erittäin älykkäitä ja viekkaita vastustajia, ja niiden asuinpaikat on aina suojattu erilaisilla ansoilla, ja sillä on useita vaihtoehtoisia pakoreittejä hyökkäyksen varalta.

Vampyyrit

Vampyyrit ovat pelottavia, ihmisenkaltaisia demoneita. Ne näyttävät normaalisti täysin ihmiseltä kunnes hyökkäävät tai alkavat ruokailemaan. Silloin niiden todellinen olomuoto paljastuu, hampaat muuttuvat teräviksi, nenä ja korvat lepakkomaisiksi, silmät kiilluvan vihreiksi ja yläkulmahampaat pitenevät tuuman pituisiksi. Ne saalistavat yöllä tai paikoissa jonne ei aurinko paista.

Yleensä kun vampyyri puree jotain se myös syö uhrinsa (eli siis imee veret), mutta joskus ne saattavat jättää uhrinsa henkivieveriin (esim. jos ne vaikka keskeytetään kesken ruokailun, tai tarkoituksella). Tällöin on uhrin heitettävä VH tason 20 virtaushyökkäystä vastaan joka päivä viikon ajan, tai hänen henkensä syrjäyttää demonin henki, joka asettuu asumaan ruumiiseen. Jos

ihminen voittaa ja selviytyy hengissä, toipuu hän tämän viikon jälkeen päivässä täysin (sitä ennen maannut kuolemanhoureissa ja kuumeessa ja kalpeana). Jos taas demoni voittaa, toipuu hän hitaasti demonin totuttautuessa uuteen asuunsa. Demonin syrjäyttämä henki on mahdollista palauttaa ruumiiseensa kunhan vampyyrin henki saadaan ajettua siitä pois. Tällaisten tapausten yhteydessä elvytetty henkilö saa aina jotain erikoisia voimia jotka ovat jääneet vampyyriltä, kuten regeneraatio tai yli-inhimilliset voimat. Valitettavasti tämä on hyvin harvinaista, sillä vampyyrin tappaminen tuhoaa melkein aina koko ruumiin. Vampyyrin kuoltua sen henki palaa takaisin sinne mistä tulikin ja jää odottamaan uutta tilaisuutta.

Uusi vampyyri on yleensä (mutta ei aina) uskollinen luojalleen, tai ainakin tottelee ja palvelee tätä.

Kuten edellä mainittiin, vampyyri on täysin ihmisenkaltainen ennen hyökkäystään, mutta sen voi kuitenkin tunnistaa muutamalla seikalla: Vampyyrit pelkäävät auringonvaloa, joka satuttaa niitä. Jos vampyyri joutuu auringonvaloon, saa se joka vuoro C kriittisen palovamman, kunnes palaa tuhkaksi. Vampyyrit myös välttelevät peilejä, sillä niillä ei ole peilikuvaa. Lopuksi vampyyrit eivät voi astua taloon tai huoneeseen sisään kutsumatta niin kauan kuin asukkaat ovat hengissä.

Vampyyrit ovat kuolemattomia, mutta ne eivät ikäänny päivääkään. Hyvin vanhoilla vampyyreilla (yli kymmeniätuhansia vuosia) voi olla vaikeuksia pitää yllä ihmismäistä ulkomuotoaan ja monet eivät sitä teekkään. Vampyyrin voi tappaa vain leikkaamalla sen pään poikki ja upottamalla se tunniksi virtaavaan veteen (välittömästi), iskemällä puinen vaarna sen sydämen läpi tai saattamalla se auringonvaloon. Vampyyriä voi myös vahingoittaa lumotuilla tai erikoisilla aseilla, samoin teräsaseet (ei rauta) tekevät siihen ½ vauriota. Tarpeeksi kärsittyään vampyyri yrittää pakoont jonnekin missä se voi regeneroida vaurionsa (16pts/h).

Vampyyri hyökkää yleensä lyömällä uhriaan jotta tämä pökertyisi, ja sitten upottamalla hampaansa uhrinsa kurkkuun. Puraistuaan vampyyri imee 5RR pistettä/krs niin kauan kuin saa rauhassa ruokailla. Kun uhrin RR tippuu 0 niin uhri kuolee. Jos ruokailu loppuu kun vähintään 75% RR pisteitä on imetty mutta uhri on vielä hengissä, saattaa uhri muuttua vampyyriksi (ks edellä). Joskus vampyyri saattaa myös käyttää lumoamisvoimaansa saadakseen uhrinsa ”antautumaan” hänelle. Toimii kuin tason15 suggestio. Jos vampyyriä vastassa on aseistettu henkilö, hyökkää se aina väijyksistä ja takaapäin.

Vampyyrit ovat sosiaalisia olentoja jotka viihtyvät toisten samankaltaisten seurassa, ja niitä on yleensä enemmän kuin yksi. Vampyyrit muodostavat veljeskuntia joita johtaa aina vanhin vampyyri (jolle kaikki muut ovat alamaisia).

Varjot

Varjot ovat pelottavia, hyvin älykkäitä pahoja olentoja. Ne syntyvät olevaisuusloitsijoista jotka kuolevat magian tuomaan uupumukseen. Niillä on samat kyvyt ja loitsut kuin heillä kuollessaan oli, mutta ei muistikuvia elämästään tai elämästä. Ne vihaavat kaikkia eläviä ja yrittävät tappaa ne.

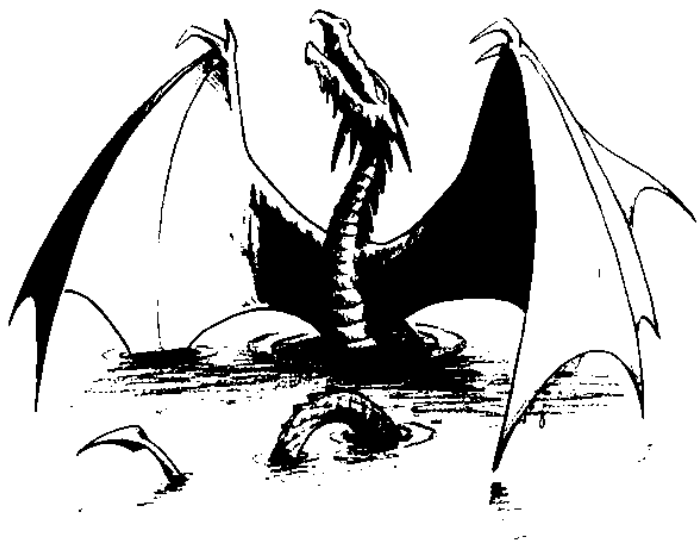
Varjot muistuttavat ulkomuodoltaan tavallisia humanoidin varjoja, mutta niillä on oma paha tahtonsa. Ulkoasunsa ansiosta ne kuitenkin pystyvät piiloutumaan täysin ja ne onnistuvat usein yllättämään vihollisensa. Varjot eivät ole aineettomia olentoja ja ne pystyvät käyttämään niitä aseita mitä osasivat käyttää eläessäänkin. Ne hyökkäävät usein takaapäin lyömällä uhriaan päähän ja sitten kuristamalla hitaasti kaiken elämän ulos tästä. Kerrotaan että ne syövät uhrinsa hengen voimistuakseen itse. Näinollen varjon tappama olento ei pääse tuonpuoleiseen (eli oman voimansa yhteyteen).

Varjot elävät(?) yksinään sillä ne eivät voi sietää edes toistensa seuraa. Niitä voi tavata mistä vain missä on velhojakin ja erityisen yleisiä ne ovat kaupungeissa jotka ovat otollista metsästysmaata niille.

Varjoon on vaikea osua mutta ne pelkäävät valoa. Soihtu tai lyhty saattaa pitää niitä loitolla hetken aikaa mutta yleensä viha vie voiton pelosta. Kirkkaan välähdykset (kuten salama tai jotkin muut loitsut) ajavat ne kuitenkin pakoon.

Wyrmit

Yksisarviset (ks AM)



Nimi	Koko/ Kriit	Hp	HT (PB)	Nopeus (LN/HN)	LVL	1 st . Att	2 nd . Att	3 rd . Att
Aarnikotka	V/ES	200	15(40)	HN/SA	10	100VKy70	60VPu ◀	50VIs30
Azurahi (rottalainen)	K/K	80	3(20)	NO/NO	6	40KKy	70KPu ◀	60Ase mahd.
Hiekkakäärme	K/Su	200	14(40)	HN/SA	12	100KKy60	120KPu30	50Henkäys10
Jättiläinen	V/ES	300	20(0)	NO/HN	17	200VIs70	150VTa ◀	160VMu30
Kalmansusi	S/Su	150	6(30)	NO/NO	8	70SPu80	30henkäys20	-
Keiju	Pe/Pe	40	1(80)	SA/SA	5	30Pe100	30Ase mahd.	Loitsut
Liskomies	K/K	50	1(20)	MN/MN	3	50KIs30	40KPu70	40Ase mahd.
Metsänhenki	P/P	40	1(10)	KO/MN	2	40PIs70	Erikoinen	-
Ogre	S/Su	130	4(10)	KO/MN	8	60SIs100	70Ase mahd.	-
Vampyyri	K/V	200	1(40)	KO/SA	15	60KIs100	100SPu ◀	Erikoiset
Varjo	K/II	200	1(50)	HN/SA	15	120SIs50	120SKu ◀	140Ase50
Wyrmi(normaali)	V/ES	500	18(50)	HN/HN	25	250VPu60	200VKy20	100Henkäys20

4.0 Asutut alueet

4.1 Ihmisten valtakunnat

Läntiset kuningaskunnat

Läntiset kuningaskunnat on yleisnimitys jolla tarkoitetaan Argnosin länsirannikolla sijaitsevia neljää suurta ihmisten kuningaskuntaa; *Cron*, *Ager*, *Lhust* ja *Urial*. Läntisten kuningaskuntien normaali asujaimisto koostuu pääasiassa keskimaalaisista ja pohjalaisista.

Ager



Ager on suurin ja vanhin Läntisistä kuningaskunnista. Sen perusti noin 700 vuotta sitten mies (monet tarinat kertovat hänen olleen suuri mystikko ja soturi) nimeltään Ager Alhainos. Ager johdatti suuren joukon keskimaalaisia Länsivuorten itäpuolelta kohti rannikkoa, jonne saavuttuaan he ensitöikseen perustivat kaupungin nimeltään Sar ja julistivat maat siitä rannikolle omikseen. Alueella asui silloin , paitsi vähäpeikkoja, myös hirviöitä ja ensi töikseen vastatulleet ihmiset joutuivat sotaan heidän kanssaan. Sota, jota Agerilaiset kutsuvat *Puhdistukseksi* kesti yli 20 talvea mutta viimein ihmiset voittivat sen ja saivat maan omakseen. Tämän sodan jäljiltä on alueella runsaasti raunioita, hautoja ja hylättyjä pesiä, ja maa onkin monen aloittelevan seikkailijan paratiisi.

Ager on suhteellisen turvallista, rauhallista ja hirviövapaata aluetta. Agerilla on suuri ja vahva armeija, sillä sen on puolustettava rajojaan jatkuvasti nuorempien naapurimaidensa laajenemisyriytyksiä vastaan. Tästä syystä seikkailijoille on kysyntää palkkasotureina jatkuvasti. Peikoilla on vielä pieni yhdyskunta nimeltään *Peikkola* alueella, ja monien mielestä vain siitä syystä että heidän

käsityötaidot tuovat vaurautta maahan. Peikkojen asema kuningaskunnassa on lähellä orjaa, eikä heillä ole juurikaan oikeuksia oman metsänsä ulkopuolella.

Ager on jaettu viiteen läänitykseen, joista jokaista johtaa paroni. Nämä paronit ovat vastuussa alueistaan maan kuninkaalle, joka on perinnöllinen asema. Yleensä nämä läänitykset on jaettu vielä pienempiin alueisiin joista vastaavat paronien nimittämät lordit. Läänitykset ovat saaneet nimensä niiden neljän sankarin mukaan joille Ager ne alun perin nimitti. Näiden sankareiden nimet olivat Shul (Lohikäärmeen surma), Azoth (Pitkä), Alyndus (Carhail), Dendir (Wergil) ja Garminos (Velho).

Nykyisen kuninkaan nimi on Crachos Alhainos, Agerin 20. kuningas ja tunnettu naistenmies. Crachos johtaa maataan suurinpiirtein oikeudenmukaisesti ja kansansa hyvinvoinnista huolehtien, mutta elinolot vaihtelevat rajustikin paronien läänitysten välillä. Kaikenlaiset levottomuudet kansan parissa yleensä kuitenkin tukahdutetaan nopeasti ja väkivaltaisesti, sillä kuningas ei siedä minkäänlaista epäjärjestystä, ja tämän johdosta kansa ei juurikaan valita vaan pitää huolen omista asioistaan eikä sotkeudu mihinkään epämääräiseen.

Velhot ovat perinteisesti nauttineet niin verovapauksista kuin tavallisten ihmisten epäluuloisuudesta ja jopa suoranaista vihasta. Velhous ei ole kiellettyä eikä loitsimista ole millään lailla rajoitettu, mutta käytännössä velhot ovat harvinaisia ja suljettu normaalin yhteiskunnan ulkopuolelle. Kansalaiset eivät halua olla missään tekemisissä velhojen kanssa, mikä ei haittaa velhoja sillä tunne on molemminpuolinen. Aina silloin tällöin kuitenkin poikkeuksia nousee esiin, ja monet Agerin historian suurista sankareista ovat olleet velhoja, kuuluisin heidän joukossaan Garminos velho, suuren Agerin uskollinen toveri. Monet myöntävät että ilman Garminosia ei ehkä olisi Agerin kuningaskuntaakaan.

Agerissa rosvoilu (maantie ja joki) on kuolemanrangaistuksen uhalla kielletty. Silti moni maanviljelijä hankkii lisäelantoa näillä tavoilla.

Vuorenpelloilta on laitonta tulla maahan. Lain rikkomisesta seuraa pidätys ja karkoitus (helpommin sanottu kuin tehty).

Kaikkien maahan saapuvien velhojen on ilmoitauduttava Mhirin Veljeskunnan jäsenelle.

Vankilaan tuomitsemisen sijasta saatetaan tuomita Khomrainin kaivoksiin, ja tätä pelätään jopa kuolemantuomiota enemmän.

Agerin ylitys

Agerin ylitys on pieni, noin 100 hengen kyläyhteisö joka sijaitsee Verivirran yli vievän kahlaamon paikalla, jolta kylä on saanut nimensäkin. Tarujen mukaan itse Ager Alhainos leiriytyi tällä paikalla ennen hyökkäystään Rautakeroilla sijaitsevaan hirviöjoukkojen tukikohtaan, joka oli lopullinen isku Puhdistuksessa. Agerin ylityksen asukkaat asuvat laajalla alueella maatiloillaan ja kahlaamon alueella sijaitsevat vain kuninkaallinen posti, Sankareiden majatalo, kauppa-asema sekä Denelin kirkko. Postin yhteydessä on myös vaihtohevosstalli kuninkaan postimiehille ja muille matkalaisille. Kylää johtaa neljän vanhimman muodostama neuvosto.

Aleis

Aleis on Agerin toiseksi suurin kaupunki ja länsirannikon suurin satamakaupunki ja se sijaitsee Azarafin lahdessa, missä Azaraf laskee Barloterin mereen. Asukkaita kaupungissa on lähemmäs 50000 ja sen satamissa vierailee päivittäin satoja laivoja muualta länsirannikolta sekä meren takaa Agerin siirtomaista Adaosista. Aleisin kautta kulkee suurin osa maan kaupasta ja kaupungin asukkaat koostuvat lähes yksinomaan kauppiaista ja majatalonpitäjistä. Aleisia johtaa paroni Thendaar Kylmäkatse, ja hän on myös Shulin paroniteetin johdossa. Aleisin kaupoista voi löytää melkein mitä tahansa lumotuista aseista eksoottisiin kaunottariin ja Adaosin viidakoiden villipetoihin. Aleisissa on myös vahva 3000 miehen varuskunta sekä oma 500 miehen kaupunginvartiosto.

Azarafin joki

Yksi Argnosin suurimmista joista. Leveimmillään joki on Kashin suon kohdalla, jossa sen leveys on yli kaksi mailia. Muualta joki on kapeimmiltaankin kohdiltaan yli 700 jaardia. Azarafia pitkin kulkee jatkuva laivaliikenne Aleisin ja Sarin välillä ja tästä johtuen jokirosvot ovat melko yleisiä.

Azarafin lahti

Azarafin joki laskee tähän lahteen, joka on myös luonnollinen satama. Niinpä ei ole ihme että menestyvä satamakaupunki on kasvanut juuri tähän paikkaan. Azarafin lahden suu oli ennen melko karinen ja vain muutama väylä johti turvallisesti perille, mutta jo Agerin aikana karit poistettiin ja nykyään lahdessa ei ole ainuttakaan vaarallista kivikkoa tai karia.

Azarafin pyörre

Azarafin pyörre on erikoinen ilmiö. Kukaan ei tiedä mistä tai kuka sen on tehnyt tai minkä vuoksi. Pyörre ilmaantui muutama vuosi Agerin kuoleman jälkeen ilmeisesti tyhjästä. Monilla on teorioita velhojen synkistä kokeista, mutta velhot kieltävät tämän (luonnollisesti) ja väittävät olevansa yhtä hämillään. Mhirin Veljeskunnassa on yksi haara jonka jäsenet on pyhitetty ainoastaan tutkimaan Azarafin pyörrettä.

Pyörre sijaitsee melko kaukana rannikolta mutta silloin tällöin sinne ajautuu laivoja milloin myrskyn, milloin epäpätevän luotsin takia.

Baatorel

Baatorel on suurehko kaupunki joka sijaitsee Kirkasjärven pohjoisrannalla ja on pääosin kalastajien kansoittama. Baatorelissa asuu vajaa 4000 ihmistä, mutta siellä sijaitsee suuri, 2000 miehen varuskunta. Varuskunnassa on 600 miehen muodostama eliittiyksikkö ”Varjometsästäjät” joiden päätehtävä on taistella Vainotun Metsän aaveita ja hirviöitä vastaan. Baatorelissa asuu myös Lean Musta, Azothin paroni.

Bhoar

Binson

Bonth

Bypas

Charon

Faughor

Hopeakukkulat

Agerin pääasiallinen hopean saantipaikka. Alueella on lukuisia kaivoksia joissa Khomrainin kaivostyöläiset työskentelevät jatkuvasti. Kaivokset ovat kuuluisia epäinhimillisistä työoloistaan sekä lukuisista onnettomuuksistaan. Kaivosmiehiä kohdellaan lähes orjina ja monet ovat siellä suorittamassa vankeustuomioitaan.

Ivlin

Ivlin sijaitsee aivan Cronin ja Agerin välisen rajan kohdalla, ja tästä johtuen se on, paitsi menestynyt kauppakaupunki, myös toistuvien rajakahinoiden ja valloitusyritysten paikka. Ivlinissä on yli 5000 asukasta ja sitä ympäröi jokapuolelta korkea ja vahva muuri. Kaupungissa on myös 1000 miehen vahvuinen sotilasosasto suojelemassa sitä ja päivän marssin päässä sijaitsee myös 3000 miehen varuskunta. Ivlinissä pitää asuntoaan myös Garminosin paroni Reidar Kolmisormi.

Kash

Kashin suo

Kharri

Khomrain

Khomrain on vajaan 7000 asukkaan muodostama kaivoskaupunki. Valtaosa kaupungin asukkaista on käsi- ja kaivostyöläisiä, jotka tekevät työtään Hopeakukkuloiden hopeasta. Suurin osa hopeasta kulkee Sariin ja sieltä muualle. Khomradinissa on myös Hardon Hopeamielen, Alyndusin paronin palatsi. Hardon on tunnettu hopean ystävä mutta myös eriarvoisuuden suosija ja hän kohtelee kaivostyöläisiä lähes orjina ja syrjii köyhiä. Niin kauan kuin Alyndusista tulee hopeaa tasaiseen tahtiin kuningas ei kuitenkaan puutu näihin epäkohtiin. Hardonin omistama kaupunginkaarti, jonka yksi päätehtävä on valvoa kaivostyöläisiä, käsittää 500 miestä. Kaartilaisia kutsutaan Hopeaisiksi ja heidät tunnistaa asepaidassa olevasta hopeaharkon kuvasta. Suuri osa kaartiin kuuluvista on väkivaltaisen rikostaustan omaavia.

Kirkas

Kirkasjärvi

Kirkasjärvi saa nimensä kristallinkirkkaasta vedestään. Kirkasjärvi on myös erittäin kalaisa järvi ja sen rannoille onkin perustettu kolme kaupunkia hyödyntämään tätä. Kirkasjärvessä huhutaan olevan myös vesikeijujen asuinpaikka, mutta kukaan ei ole kyennyt todistamaan tätä.

Mar

Mhirin metsä

Mhirin metsä on maaginen, eikä sinne voi astua kukaan jota ei ole kutsuttu. Metsässä ei asu yhtään eläintä tai lintua ja ainoat sinne matkustavat ovat velhoja.

Mhirin torni

Mhirin torni sijaitsee Mhirin lumotussa metsässä. Tornin on Agerin ainoa koulu jossa opetetaan velhoja ja taikuutta. Koulua johtaa arkkimaagi Colymar. Koulun otetaan yksi tai kaksi velho-oppilasta vuodessa, mutta koulutus ei maksa velho-oppilalle tai tämän perheelle mitään. Koulutus kestää kymmenen vuotta ja päättyy loppukokeeseen jossa taidot pistetään koetukselle. Koe on erittäin vaarallinen ja joka kerta erilainen, ja monet ovat menehtyneet tai saaneet pysyvän vamman kokeessa. Kaikki valmistuneet velhot kuuluvat Mhirin Veljeskuntaan ja maksavat vuodessa muodollisesti 10% kaikesta tulostaan (myös



aartenmetsästyksen) veljeskunnan kassaan korvauksena opetuksestaan. Mhirin veljeskuntaan kuuluu tällä hetkellä 53 velhoa. He eivät maksa veroja eivätkä teoriassa ole uskollisia Agerin kuninkaalle, mutta käytännössä osallistuvat maan puolustukseen tarpeen vaatiessa. Kaikkien Ageriin muualta tulevien velhojen on ilmoitauduttava Mhirin Veljeskunnalle.

Morbush

Myrskymetsä (metsä)

Myrskymetsä on saanut nimensä erään puulajin, Myrskypuun, mukaan jota tavataan vain tästä metsästä. Myrskypuulla on erikoisia sähköön liittyviä ominaisuuksia, ja velhot ovat erittäin halukkaita ostamaan sitä. Kukaan ei tiedä mihin velhot sitä käyttävät mutta yleisesti veikataan taikasauvoja.

Myrskymetsä (kaupunki)

Myrskymetsän kaupungilla on huono maine, sillä samalla paikalla sijaitsi Puhdistuksen aikana rottalaisten suuri tukikohta. Tätä tukikohtaa käytettiin myös vankileirinä jossa sadat ihmiset päättivät päivänsä. Puhdistuksen aikana ihmisten kuitenkin onnistui valloittaa tuo tukikohta ja sodan jälkeen sinne muutti uudisraivaajia asumaan, sillä paikkaa ympäröivän metsän puilla on erikoisia ominaisuuksia. Myrskymetsässä kuitenkin tapahtuu aika ajoin outoja kuolemantapauksia ja katoamisia, ja yleinen tarina kertoo rottalaisten rakentamista salatunneleista jonne osa pääsi pakoon puhdistusta, ja jossa ne nyt asuvat ja lisääntyvät.

Myrskymetsä on vajaan 300 hengen muodostama, puisilla muureilla ympäröity kylä, jonka asukkaat hankkivat toimeentulonsa metsästämyllä ja yrtejä keräämyllä sekä puunhakkaamisella.

Noidan torni

Mystinen pyöreä torni jossa ei ole mitään ikkunoita eikä ovia. Tornissa asuu vanha mies jonka voi joskus nähdä tornin huipulla tähyämässä itään, mutta kukaan ei tunne häntä tai ole keskustellut hänen kanssaan. Silloin tällöin saattaa kuitenkin Agerin Ylitykseen ilmaantua kirjekyyhky jossa varoitetaan milloin hirviöistä, milloin sotajoukoista, milloin ankarasta talvesta. Kyyhkyjen epäillään olevan vanhuksen lähettämiä. Miehellä epäillään olevan noitavoimia ja mahti kiveen ja hänet on yritetty jopa vangita, siinä onnistumatta. Kukaan ei tiedä koska vanhus on torniin muuttanut, kuinka vanha hän tai torni on, mutta tarinat kertovat että itse Ager olisi miettinyt näitä samoja asioita. Nykyään tornin lähelle ei mene kukaan ellei ole aivan pakko.

Peikkokorpi

Peikkokorpi on Agerin peikkojen aluetta. Se on itseasiassa ainoa paikka jossa peikkojen annetaan olla rauhassa. Peikkokorpi on synkkää seutua jota hallitsevat ikivanhat ja korkeat kuuset. Aluskasvillisuus on verrattain vähäistä, ja suureksi osin koostuu upottavasta sammalesta. Peikkokorpi on paikoiteillen läpätunkematonta ja monet tarinat kertovat ihmeellisistä aarteista ja vanhoista raunioista joita sieltä löytyy. Peikkokorvessa sijaitsee peikkojen kaupunki Peikkola.

Peikkola

Peikkola on Agerin peikkojen ainoa (tunnettu) asutuskeskus. Peikkolassa asuu vajaa 1000 peikkoa joista suurin osa on vähäpeikkoja ja loput suurpeikkoja. Vuorenpeikot ovat ”laittomia” Agerissa ja ne on pidätettävä tavattaessa ja toimitettava rajalle (homma johon tuskin kukaan selväjärkinen ryhtyy). Tästä huolimatta Peikkolassa elää muutamia vuorenpeikkoja. Peikkolaa johtaa vähäpeikkolainen nimeltään Althus Sienekäs. Peikkolan väki saa elantonsa käsitöistä ja itseasiassa suuri osa Agerin armeijan varusteista on lähtöisin vähäpeikkojen pajoista.

Peikkovaarat

Peikkovaarat kuuluvat myös peikkojen alueeseen ja täältä he saavat suurimman osan rautametallista joista he valmistavat koko Agerille aseita. Peikkovaaroilla on muutamia pieniä kaivosyhdyskuntia ja Peikkovaaroilla elää noin 500 vähäpeikkoa ja suurpeikkoa.

Phult

Pyhän Tammen metsä

Pyövelin metsä

Pyövelin metsä sijaitsee Faughor nimisen kylän eteläpuolella. Noin 300 vuotta sitten Faughorissa sattui ikävä tapaus, eräs mies teloitettiin syyttömänä. Syy oli pyövelin, joka kiireiden takia teloitti miehen ennen aikojaan. Vain tunti teloituksen jälkeen saatiin kuitenkin oikea syyllinen kiinni. Tämän jälkeen pyöveli ajettiin pois Faughorista ja hän pakeni tähän metsään, jota silloin kutsuttiin Rautakävyn metsäksi. Tapaus unohdettiin muutamaksi vuodeksi kunnes oudot kuolemantapaukset alkoivat vainota Faughorin asukkaita. Paikalle osuneet seikkailijat ottivat tehtäväkseen selvittää mysteerin, ja he löysivätkin jälkiä jotka johtivat Rautakävyn metsässä sijaitsevalle mökille. Mökissä asui oudolla tavalla muuttunut mies, Faughorin pyöveli, joka hyökkäsi raivon vallassa seikkailijoiden kimppuun. Pyöveli taisteli voimalla mutta lopulta seikkailijat kuitenkin saivat yliotteen ja surmasivat miehen. Pyövelin ruumis katosi tuhaksi ilmaan hänen kuollessaan ja oudot kuolemantapaukset Faughorissa loppuivat. Tämän jälkeen metsän nimi muutettiin pyövelin metsäksi.

Rautakerot

Risteys

Sar

Sar on Agerin vanhin kaupunki ja se on myös perinteisesti ollut pääkaupunki. Vaikka kuninkaan palatsi on täällä, itse kaupunki kuuluu Dendirin paroniteettiin jota hallitsee kuninkaan neuvonantaja, paroni Faikar Vaeltaja. Dendirin paroniteettia kutsutaan myös Kuninkaan piiriksi. Sarissa asuu yli 100000 asukasta, ja se on todella loisteliaas kaupunki Khomradinista tulevan hopean ansiosta. Kaupunki saa toimeentulonsa hopean työstämisestä ja kaupasta pitkin Azarafia joko Aleisiin tai Vapaisiin maihin. Sar on vahvasti linnoitettu ja sitä ympäröi jokapuolelta Suuri Muuri, joka on 20 metriä korkea ja siinä on satoja torneja. Kaupungin vartioimisesta vastaa 500 ritarin muodostama eliittiyksikkö Agerin ritarikunta, sekä 3000 sotilaan armeija.

Sarin metsä

Sarin metsä tunnetaan myös nimellä Kuninkaan metsä. Se on kohtalainen metsäalue aivan Sarin kaupungin pohjoispuolella, ja se on perinteisesti ollut Agerin hallitsijan ja aatelisten aluetta jossa he käyvät metsästysretkillä. Tavalliset ihmiset eivät saa metsästää tai edes astua Sarin metsään. Tätä kieltoa valvoo noin 30 metsänvartijaa joita kutsutaan Keihäiksi. Salametsästäjiä kohtaa kova sakkorangaistus tai velkaorjuus varattomille.

Surun suo

Tarin

Tähtilampi

Vainottu metsä

Vainottu metsä on yksi viimeisiä tunnettuja hirviöiden asuinalueita. Se on toiminut jo Agerin ajoista asti jatkuvan sissisodankäynnin näyttämönä ja ihmisillä on hyvä syy pysyä kaukana sieltä. Vainottuun metsään saa mennä ainoastaan kuninkaan luvan kanssa, jonka voi hankkia Baatorelista tai Sarista. Lupaa ei kuitenkaan anneta kelle tahansa vaan jotain näyttöä yksilön tai ryhmän kyvyistä selviytyä vaaditaan. Ainoastaan Baatorelin varuskunnan eliittiyksikkö ”Varjometsästäjät”, ja lukuisat seikkailijat, tekevät säännöllisiä käyntejä metsään, ja he kertovat siellä olevan lukuisia ikivanhoja hautapaikkoja ja raunioita ajalta Ennen Ihmistä. Vainotussa metsässä huhutaan asuvan myös yksi viimeisistä Suurista Wyrmeistä, tosin kukaan ei ole todistetusti nähnyt sitä.

Valvova silmä

Verimetsä

Verimäet

Verivirta

Virta

Välinen

Cron

Bacron

Cronmor

Rairl

Lhust

Lhust

Lhustin joki

Mustalahti

Musta lahti

Puhtaan Sielun joki

Urlain

Harmaalinna

Heyen

Vapaat maat

Vapaat maat on alue Länsivuorten ja Läntisten kunigaskuntien välissä. Tämä alue ei ole varsinaisesti minkään suuremman maan hallussa vaan se on eräänlaista rajamaata. Vapaita maita täplittävät kymmenet kaupunkivaltiot jotka käyvät niin kauppaa kuin jatkuvia sotiakin keskenään ja vuorilaisten välillä. Silloin tällöin saattaa myös joku suuremmista maista valloittaa rajojensa lähellä olevan kaupungin. Vauraimmat Vapaiden maiden kaupunkivaltioista ovat *Yelen*, *Faran* ja *Luki*.

Faran

Luki

Yelen

Pohjola

Pohjola on käsittää alueet Länsivuorten itäpuolelta Itävuorille ja Länsivedestä pohjoiseen. Alueen eteläpäässä on runsaasti keskimaalaisten asutusta hieman samaan tyyliin kuin vapailla mailla, eli paljon itsenäisiä kauppakaupunkeja ja eniten valtioita muistuttavia ovat läheisten kaupunkien muodostamat kaupp- ja suojeluliitot. Pohjan metsän eteläpuolelta pohjoiseen maat ovat enimmäkseen pohjalaisten ja vuorilaisten asuttamia ja he asuvat pienissä tai keskisuurissa linnoitetuissa kylissä. Täällä on suurempia, eri klaanien välisiä heimoliittoja, mutta asutus on harvassa, siellä voi kylien välillä olla jopa satojen kilometrien matka erämaata kuljettavana.

Eteläiset maat

Thakadrimien alueet

Muut alueet

4.2 Haltioiden valtakunnat

4.3 Peikkojen valtakunnat

Peikoilla ei ole pysyviä ”valtakuntia” tai suurempia valtiota. Joskus muinoin, kerrotaan, sijaitsi Caldyrian pohjoisimmassa kolkassa mahtava ja rikas valtakunta jossa asui vain peikkoja, mutta se on kadonnut tai tuhoutunut jo aikoja sitten, jos sellaista koskaan olikaan. Nykyään peikkoja asuu ympäri Argnosia, kukin luontaisessa elinympäristössään, ja vähäpeikot ovat levittäytyneet kaikkialle muiden rotujen sekaan.

Metsäkäiset

Metsäkäisiä asuu pienissä ja harvoissa yhdyskunnissa ympäri Mustaa metsää, Vihermetsää ja Pohjan metsää. Nämä ovat enemmänkin yksittäisten peikkojen perheitä ja koteja kuin mitään muuta ja niillä on käytännössä hyvin vähän mitään merkitystä. Sitä vastoin Suuressa itämetsässä on todella valtavia, jopa tuhansien peikkojen yhdyskuntia, joiden maan alle kaivamat tunnelit ja valtaviin vuoritammien latvoihin rakennetut riippusilloin yhdistetyt lavat levittäytyvät jopa kilometrien alueelle. Näissäkään tapauksissa ei voida kuitenkaan puhua valtioista vaan lähinnä samalla alueella turvallisuuden ja seuran takia oleskelevista. Metsäkäiset asuvat pääasiassa Suuren itämetsän lauhkeammissa pohjoisosissa.

Vuorenpaikot

Vuorenpaikot elävät pienissä perheyhteisöissä pääasiassa Pohjanvuorilla. Vuorenpaikoilla ei ole mitään suurempia haluja tai tarpeita liittoutua tai muodostaa valtioita, eikä niillä ole korkeampaa yhdyskuntaa, vaan kaikki perheet ovat itsenäisiä.

Suurpeikot

Suurpeikot elävät vaeltavaa elämäänsä Pohjanvuorilla ja Itävuorten pohjoisosissa. Heidän laumoissa voi olla tuhansia peikkoja ja sellaisen asettumien vuorilaiskylän tai vuorikäppiöiden kuilun lähetyville on melkein varma merkki taisteluiden alkamisesta. Suurpeikkoklaanien välillä on hyvin vähän mitään yhteistoimintaa, lukuunottamatta pieniä yhteenottoja samalle alueelle sattuneiden kanssa tai harvoja yhteishyökkäyksiä yhteistä vihollista vastaan.

4.4 Kääpiöiden valtakunnat

4.5 Vanhat valtakunnat

Keskimaan kuningaskunta (3720-4124)

Keskimaan kuningaskunta perustettiin keskisessä Argnosissa kun silloin alueella eläneet klaanit yhdistyivät ensimmäistä kertaa yhteisen lipun alle. Kuningaskunnan perusti Apookag-klaanin päällikkö Genkar, ja tarkoituksena oli muodostaa vahva liittoutuma vastustamaan vuorten suurpeikkojen ja pohjoisen pohjalaisten rosvoretkiä. Kuningaskunta kasvoi hyvin nopeassa ajassa Caldyrian mahtavimmaksi valtioksi ja vuonna 4124, hieman yli 400 vuotta perustamisensa jälkeen kuningaskunta julistautui keisarikunnaksi ja koko keskisen Argnosin hallitsijaksi.

Ghutan

Ghutan, Maailman Helmi, oli Keskimaan pääkaupunki. Se sijaitsi Urialin järven rannalla, joka sen rakentamisen aikoina tunnettiin vielä Helmiäisen nimellä. Ghutanin rakennuttamisen aloitti Keskimaan ensimmäinen kuningas, Arthor I, joka oli entiseltä nimeltään Genkar Apookag.

Ghutan valmistui vuonna 3800, 80 vuoden rakennusurakan päätteeksi Arthor I pojanpojan Arthor III:n toimesta. Valmistuessaan Ghutan oli loistavan arkkitehtuurin mestarinnäyte taidokkainen kivi- ja marmorirakennuksineen ja kolmine sisäkkäisine kehämuureineen, jotka jakoivat kaupungin kolmeen osaan. Ghutanin kauneudesta huhuttiin jopa huonlien parissa.

Sisimmän kehän sisällä olivat aatelisten ja mahtimiesten asunnot, samoin kuninkaanlinna valtavine kupolitorneineen. Myös valtakunnan pääuskonnon eli Denelin kirkon temppeli sijaitsi siellä. Toisessa kehässä asuivat kauppiat, kiltajohtajat ja sotilaat ja virkamiehet. Tämä alue oli vähemmän loisteliaa kuin sisin alue mutta silti voitti kauneudessaan suurimman osan muista maailman suurista kaupungeista.

Kolmannen kehän sisällä asuivat käsityöläiset ja ne palvelijat jotka eivät asuneet isäntiensä luona. Myös tämä alue melko vaikuttavan näköistä. Uloimman muurin ulkopuolelle muodostui nopeasti epävirallinen neljäs kehä, jossa pääosa rakennuksista oli puisia, vaihtelevalla tasolla. Täällä asuivat kaikki loput ihmiset, sekamelska joka koostui niin varkaista, karanneista orjista kuin seikkailijoista ja matkustavaisista.

Ghutanin satama oli aikakauden suurin ja Helmiäinen tunnettiin paitsi kalaisana järvenä (vaikkakin sisämeri olisi oikeampi termi) myös siitä että sitä kautta kulki nopea kauppareitti Lunikin keisarikuntaan. Satama oli vilkasta aluetta ja sitä kautta kulki valtavat määrät aarteita, orjia ja eksoottisia eläimiä.

Ghutan ehti nauttia rauhasta vain muutaman vuoden kunnes se joutui valtavan vesilohikäärmeen Urialin terrorin kouriin. Urial, joka oli ilmeisesti häiriintynyt väenmäärästä järvellään ja sen rannoilla vaati kaiken liikennöinnin loppuvan, tai se tuhoaisi Ghutanin. Kuninkaan oli vain suostuttava ja Ghutanin valtavat ja loisteliaat satamat hylättiin nopeasti. Satamasta tuli aavemainen paikka jossa tuhannet laivat mätänivät ja jossa salaperäiset henkilöt tekivät hämäriä tekojaan.

Silta

Tämä pieni, noin 100 hengen kylä on rakentunut Helmiäisen kyynel-joen yli vievän kivisillan kupeeseen. Alun perin se käsitti vain ”Hohtava jalokivi”-nimisen majatalon matkustavaisille, mutta nykyään siellä asuu myös muutama kauppias sekä puunhakkaajia, sillä kylä sijaitsee aivan sankan metsän kupeessa. Metsässä huhutaan olevan myös useita vanhoja raunioita ja torneja, mutta edes puunhakkaajat eivät mene kovin syvälle metsään sillä siellä on nähty useasti myös rottalaisia.

5.0 Taikuus

Taikuus ei ole Caldysiassa mikään jokapäiväinen juttu vaan jopa pieniä taikoja osaavien määrä ei ole suuri. Eniten taikuuden osaajia löytyy haltioiden joukosta, ja heillä se on erityisesti velhotaikuutta. Ihmisten taikuus on suurimmaksi osaksi jumalilta, ja tätä ei pidetä niinkään taikuutena vaan jumalien voiman osoituksena ja kanavoimisena ihmisen kautta.

Pääerona Roolimestarin loitsusysteemiin on, että loitsut eivät vain pulpahda hahmon mieleen vaan hänellä täytyy olla joku joka niitä opettaa hänelle. Mentalisti tarvitsee opettajan joka auttaa kehittämään hänen mielen käyttöönsä, maagi tarvitsee toisen maagin jolta oppia loitsuja ja pappi tarvitsee toisen kulttinsa papin opettamaan oikeat rukoukset. Pidemmälle päässeet (eli siis korkean tason) henkilöt voivat kokeilla omien loitsujen kehittämistä.



Peliteknisesti mentalismia ja virtausta kehitetään normaaliin tapaan listoina, tosin 5 tasoa kerralla. Kuten edellä mainittiin, täytyy hänellä olla opettaja joka osaa tuon listan. Jos on ”villi” loitsija, eli ammattina ei ole mitään taikuuteen liittyvää (esim. soturi joka on valinnut mentalismin lajikseen), hahmo voi valita yhden loitsun lajistaan ”erikoisuudekseen”. Loitsu voi olla mikä tahansa 1-10 tasojen väliltä. Villit loitsijat voivat oppia vain tämän yhden. Ihmiset voivat olla vain villejä mentalisteja, haltiat ja peikot voivat olla myös villejä olevaisuusloitsijoita. Kääpiöiden joukosta ei tunneta yhtään ”villiä” tapausta. **Jos tällainen hahmo löytää itselleen pätevän kouluttajan, voi hän toki oppia lisääkin.**

Vain puhtaat ja hybridiloitsijat luetaan loitsunheittäjiksi. Samoojat, bardit ja munkit eivät saa omia listoja. Näiden listojen loitsuja voi antaa muille saman taikuuden lajin käyttäjille harkiten. Vain puhtaat loitsijat (ja villit loitsijat) voivat kehittää suljettuja listoja. Jos hahmo toimii loitsuttomassa ammatissa mutta on valinnut lajikseen virtauksen, voi hän mahdollisesti myöhemmässä vaiheessa kyetä oppimaan virtauslistoja omasta kultistaan. Esimerkiksi Guhranan bersekkikultti ”harmaan kuun valituissa” on monia jotka kykenevät käyttämään virtausloitsuja.

Villiksi loitsijaksi voi tulla vain jos kuluttaa yhden taustapisteen siihen hahmonluonnin aikana.

5.1 Henkinen taikuus

Henkinen taikuus (mentalismi) on yleisintä ja sitä saattaa osata kuka tahansa. Tällainen henkilö tosin melko varmasti yrittää peittää kykynsä ettei tule poltetuksi noitana tai ajetuksi pois. Mentalismia esiintyy useimmiten ”villissä” muodossa, eli aivan näennäisesti tavallisilla olennoilla on jotain voimakkaita erikoiskykyjä, kuten telepatiaa tai muodomuuttamista.

5.2 kulttitaikuus

Kulttitaikuus (virtaus) on seuraavaksi yleisintä, jota käyttävät ne jotka ovat pyhittäneet itsensä palvelemaan jotain kolmesta voimasta. Kulttitaikuus toimii kaikin puolin kuten loitsumestarissa opetetaan. Hahmon valitsema kultti vaikuttaa siihen mitä listoja hän voi kehittää. Kultittomat virtausloitsijat ovat myös mahdollisia, sillä voimat saattavat jakaa loitsuja myös niille.

5.3 Velhotaikuus

Velhotaikuus (olevaisuus) on vaikeinta hallinta ja sitä osaavien lukumäärä on todella pieni. Velhotaikuutta kehitetään loitsu kerrallaan. Loitsu voi olla mikä tason tahansa mutta sen heittoon pätee LPE. Loitsut voivat periaatteessa olla miltä listalta tahansa, jos vain sopivia opettajia on.

Ensimmäiset loitsut päättää PJ. Koska loitsut kehitetään yksitellen, on velhojen loitsukirjojen sisällöt hyvinkin erilaisia, ja jos hahmo haluaa oppia mahdollisimman erilaisia loitsuja, tulee hänen liikkua varsin laajalla alueella.

Velhotaikuus on myös hyvin kuluttavaa. Velho menettää yhtä monta RR pistettä ominaisuudestaan kuin mahtipisteitä käytettiin. Tämä RR muutos on väliaikainen ja menetyt pisteet palaavat samaa vauhtia mahtipisteiden kanssa. Tämä kuitenkin tekee velhoista fyysisesti heikkoja ja sairaalloisia. Jos RR putoaa loitsunheiton seurauksena nollaan tai alle, vaipuu velho ensin koomaan ja kuolee muutaman viikon sisällä, jollei häntä paranneta sitä ennen. Tällä tavalla kuolleesta velhosta saattaa syntyä *Varjo*.

6.0 Caldyrian historia

EH= Ennen Heräämistä

HA= Heräämisen Aika

KA= Kääpiöiden Aikaa

YA= Yhdistymisen Aika

LL= Lännen Laskua

- n. 70000 EH Järjestys, kaaos ja tasapaino muodostavat Caldyrian
- n. 20000 EH Ensimmäiset hirviöt-azurah ja wyrmit. Azurah ovat tässä vaiheessa vielä kauniita ja kiiltäväturkkisia. Kaaos ottaa heidät suosikeikseen ja opettaa heidät käyttämään henkistä taikuutta.
- n. 18000 EH Azurah ovat nopeasti muuttuneet pahansuoviksi ja he hallitsevat verisesti keskisessä Argnosissa muita hirviöitä.
- n. 16000 EH Azurah ovat levittäytyneet koko Caldyriaan ja hallitsevat maailmaa. He pitävät itseään ylimpänä mahdollisena elämänmuotona ja pitävät muita rotuja sopivina vain orjiksi tai uhreiksi. He pyrkivät järjestelmällisesti tuhoamaan kaikki muut rodut viimeiseen yksilöön asti.
- n. 15900 EH Azurah - wyrmi sodat. Azurah ovat pääsemässä tavoitteeseensa, ja nyt he kääntyvät Wurmien tuhoamiseen. Wyrmit ovat katsoneet välinpitämättöminä sivusta Azurah:n harjoittamaa muiden kansojen sortoa - tähän asti.
- n. 15100 EH Azurah:n ja wurmien sota päättyy wurmien voittoon. Azurah kirotaan julmien tapojensa takia; He tulevat allergisiksi päivänvalolle ja joutuvat muuttamaan likaisiin luolastoihin elämään.
- n. 15000 EH Wyrmit hallitsevat koko Caldyriaa.
- n. 14900 EH Wyrmit keksivät voimien olemassaolon. Mahtavimmat vannovat uskollisuutta joko järjestykselle tai kaaokselle. Näin syntyvät wurmikeisarit. Vain harvat vannovat uskollisuutta tasapainolle. Näistä syntyvät vartijat. Wyrmit alkavat opetella kultti ja henkitaikuutta.
- n. 5000 EH - 800 EH Wurmikeisarit aloittavat ensimmäisen "maailmansodan" ja tappavat toisensa melkein sukupuuttoon. Caldyria vaurioituu todella pahasti. Tasapaino miettii miten saisi järjestyksen ja kaaoksen pidettyä kurissa.
- n. 700 EH Caldyria "herää" tasapainon avustuksella.
- n. 100 EH Ensimmäiset Caldyrian synnyttämät olennot; eläimet ja kasvit

- 0 HA Ensimmäiset wehlin; haltiat ilmestyvät Suuressa itämetsässä.
- 122 HA Peikot ilmestyvät Pohjanvuorilla
- 123 HA Pieni joukko haltioita vaeltaa Suuren itämetsän eteläpään ja lähtee ylittämään vuoria.

- 136 HA Haltiat kehittävät puhekielen
- 177 HA Haltiat kehittävät kirjaimet. Ensimmäiset muistiinmerkityt sanat kuuluvat "terve, maailma!".
- 180 HA (0 KA) Kääpiöt ilmestyvät Pohjanvuorilla.
- n. 220 HA Ensimmäiset puoliveriset
- 240 HA Peikot keksivät velhotaikuuden. Ensimmäiset peikkovelhot
- 300 HA Peikot hallitsevat pohjoista Caldryriaa Nar Morloch:n kaupungista. Monet haltiat ovat myös peikkojen opissa.
- 532 HA Ihmiset ilmestyvät Urialin järven etelärannalla.
- 606 HA (426 KA) Kääpiöt keksivät pronssinvalmistuksen salat.
- 659 HA (479 KA) Koillisen Argnosin kääpiöt kaivavat vuorensa niin täyteen reikiä että vuoristo lopulta sortuu. Tuhansia kääpiöitä joutuu kodittomiksi. Muut kaivannot sulkevat ovensa peläten liikakansoitusta. He myös alkavat rajoittaa kaivuuintoan ja alkavat miettiä keinoja estää vastaavanlaiset romahdukset.
- 661 HA (481 KA) Kodittomat kääpiöt aloittavat vaelluksen itäisille rannoille etsien uutta vuotta.
- 663 HA (583 KA) Vaellusvuodet. Seuraavien 30 vuoden aikana Kodittomat tutkivat Suuren aukean läpikotaisin etsien sopivaa kotia. Jakson loppuksi he ovat tottuneet vaeltavaan elämään jo siinä määrin että päättävät jatkaa niin. He alkavat nimittää itseään tasankokääpiöiksi.
- 695 HA (615 KA) Kääpiöt kehittävät geometrian alkeet. Tarkoituksena on tutkia vuorten kestävyyttä teoreettisesti.
- 699 HA (619 KA) Eräs joukko Kodittomia päättyy länsivuorten juurelle. Taisteltuaan ylivoimaisia suurpeikkoja vastaan päättävät jäädä asumaan vuorten juurella sijaitsevaan metsään joka tunnetaan myöhemmin nimellä Musta metsä.
- 700 HA Ihmiset kohtaavat ensimmäistä kertaa muita wehliniä. Tämä tapahtuu juuri Mustan metsän metsäkääpiöiden kanssa.
- 732 HA Osa ihmisistä päättyy vaelluksillaan Barloterin meren (tunnettiin silloin nimellä Loputon Tasainen) rannalle Lunikin metsän kohdalla.
- 800 HA Khor puunveistäjä kehittää ensimmäisen merikelpoisen aluksen.
- 810 HA Khor johdattaa joukon tutkimusmatkailijoita meren yli.
- 811 HA Khor löytää uuden mantereen ja nimeää sen itsensä mukaan.
- 850 HA Muuttoliike Khoriin kasvaa. Kolme laivallista siirtokuntalaisia eksyy reitiltä ja haaksirikkoutuu Adaosiin. Alueella ei ole laivan rakennukseen sopivia puita, mutta ihmiset ihastuvat paikan kauneuteen. Heistä tulee Myrenit. Osa lähtee tutkimaan läntisintä vuoristoa.
- 885 HA Myrenien retkikunnasta yksi ainoa palaa takaisin pahoin villiintyneenä. Hän kertoo tutkijoiden löytäneen solan vuorien keskellä johtavaan laaksoon, jota asuttavat mielipuoliset demonit. Hän kutsuu paikkaa Mustaksi Maaksi. Muun retkikunnan kohtaloa ei koskaan opita ja palannutkin kuolee selittämättömään kuumetautiin parin päivän kuluttua. Läntisestä vuoristosta tulee kielletty alue.
- 923 HA Lunikin metsään jääneet ihmiset opettavat merialusten tekoa muille kansoille. Haltiat lähtevät tutkimusmatkalle itään ja löytävät Agatian. Lisää haltioita seuraa kuultuaan mantereen lumoavista metsistä ja joista.
- 1060 HA Ensimmäiset pysyvät ihmisten valtakunnat keskisessä Argnosissa. Lukuisia pienehköjä keskenään sotivien klaanien valta-alueita.
- 1129 HA Mystikko Thakkai johdattaa joukon sotiin kyllästyneitä keskimaalaisia itään haltioiden paratiisiin.
- 1237 HA Lunikin metsän ihmisten hajanaiset kylät päättävät yhdistyä taistelemaan metsien liskoihmisiä vastaan.

- 1265 HA Lunikin kyläliitosta muodostuu Lunikin imperiumi. Liskolaiset vetäytyvät asumaan Lunikin metsän synkkiin keskiosiin.
- 1332 HA Lunikin keisari julistetaan kuolemattomaksi Sesilin pojaksi. Valta siirtyy papistolle keisarin jäädessä nukkehallitsijan rooliin. Julkisissa tilaisuuksissa keisarille puetaan kultainen aurinkonaamio (ettei hänen kasvojaan tunnisteta).
- 1410 HA Khorin kukoistaa ja kehittyy magiassa. Myös muita tieteitä kehitetään.
- 1630 HA Khorin maagit keksivät elämänpidennyksen salaisuuden. Khorilaisten keski-ikä nousee yli 300 vuoden.
- 1760 HA Peikkomaagien koe (kukaan ei tiedä mikä) epäonnistuu ja Nar Morloch peittyy ikijäähän. Peikkojen valtakausi loppuu.
- 1763 HA Ensimmäiset havainnot Varjoista. Ne kuvataan peikon kokoisiksi mustiksi aaveiksi.
- 2034 HA Khorilaiset keksivät miten työstää rautaa. Kiinnostus teknologisiin ratkaisuihin taikuuden rinnalla nousee. Pieni joukko oppineita saa pyörän pyörimään käyttämällä höyryvoimaa.
- n.2200 HA Khorin maagit saavat metallisen ihmisen kuoren ”elämään”. Tästä alkaa nopeasti kehittyvä magian ala jota kutsutaan Khorin ihmisten kielellä nimellä Ruthom, ”elävä metalli” ja joka keskittyy näiden metallimiesten eli Ruthomien valmistukseen ja paranteluun. Ensimmäiset käyttötarkoitukset Ruthomeille ovat kaivostyöt. Pian niitä aletaan käyttää muissakin ihmiselle hengenvaarallisissa töissä. Khorilaisen keski-ikä on noin 600 vuotta.
- 2400 HA Khorin manner vajoaa (ilmeisesti) sitä pinnalla pitävien tukipilareiden murruttua. Osa asukkaista pelastuu ja huuhtoutuu Adaosin etelärannoille. Näistä ihmisistä muodostuu Ushkat. Toinen joukko Khorilaisia pelastuneita ovat Argnosin rannikolle rakennettujen satamakaupunkien asukkaat. Tuhon jälkeen suuret joukot alkavat vaeltaa sisämaahan ja pohjoiseen.
- 2500 HA Pelastuneita Khorilaisia asettuu asumaan Pohjanmetsään ja Mustaan metsään. Mustan metsän asukkaat joutuvat taistelemaan elintilastaan liskolaisten ja muiden hirviöiden kanssa. Pohjanmetsään menneitä aletaan kutsua pohjalaisiksi.
- 2700 HA Mustan metsän olot käyvät sietämättömiksi ja Khorilaiset joutuvat vetäytymään aina vain syvemmälle Länsivuorten rinteille. Länsivuorilla he kohtaavat suur- ja vähäpeikkoja ja joutuvat taisteluihin myös heidän kanssa. Khorilaiset jäävät kahden tulen väliin, mutta kieltäytyvät väistymästä. Näistä hurjista miehistä ja naisista polveutuvat myöhempien aikojen vuorilaisheimot. Khorin oppoamisen jälkeen khorilaisten keski-ikä on pudonnut jatkuvasti ja nyt se on taas normaalin ihmisen tasolla. Myös heidän tietonsa ja taitonsa ovat taantuneet nopeasti ja suurin osa palaa kehityksessä takaisin pronssikauden tasolle (eli siihen missä heidän esi-isät olivat ennen Khoriiin lähtöään).
- 2702 HA (2522 KA) Kääpiöt kehittävät raudantyöstön uudestaan vain 700 vuotta Khorilaisia jäljessä.
- 3720 HA (0 YA) Keskisen Argnosin klaanit yhdistyvät ensimmäistä kertaa yhdeksi valtakunnaksi; valtakuntaa aletaan kutsua Keskimaaksi. Klaanien yhdistäjä Genkar Apookag-klaanista nimittää itsensä kuninkaaksi, ottaa arvonimen Yhdistäjä (josta tulee perinnöllinen arvonimi kaikille Keskimaan kuninkaille) ja vaihtaa nimekseen Arthor I. Arthor aloittaa myös uuden uljaan pääkaupungin rakentamisen Urialin järven (joka tunnetaan Helmiäisenä sen helmeilevän kirkkauden takia) rannalle.
- 3772 HA (52 YA) Arthor I kuolee vanhuuteen 82 vuotiaana. Saman vuoden lopulla ”suuri tähti” putoaa taivaasta Pohjanvuorten keskelle. Seuraava pölypilvi peittää auringon kuukaudeksi ja aiheuttaa ankarimman talven miesmuistiin. Pohjanmetsä peittyy hetkellisesti paksuun jäähän.

- 3780 HA (3600 KA) Kääpiöt esittelevät uuden ennestään tuntemattoman metallin, jota he kutsuvat aitohopeaksi.
- 3800 HA (80 YA) Ghutanin kaupunki valmistuu. Arthor III päättää isoisänsä vision ja Ghutan on ”Maailman helmi”, niin kaunis ja lumoava kaupunki että jopa huonla kehuvat sitä.
- 3807 HA (87 YA) Ensimmäiset näköhavainnot ”valtavasta vesiliskosta joka hukuttaa laivoja” Urialin järvellä.
- 3808 HA (3628 KA) Kääpiöt kehittävät menetelmän jalostaa raudasta terästä.
- 3814 HA (3634 KA) Kääpiöt kehittävät menetelmän työstää ennennäkemättömän lujaa, mustaa terästä. Vain kääpiöt tuntevat kaavan, mutta monet epäilevät siihen kuuluvan pudonneesta tähdestä saatuja ainesosia.
- 3822 HA (102 YA) Huolestuneena jatkuvista liskon hyökkäyksistä ja tuhoista, Yhdistäjä, kuningas Arthor III lähtee sotalaivaston kanssa järvelle aikomuksenaan tuhota vesikäärme. Kuninkaan tai laivaston kohtalosta ei saada koskaan varmuutta. Kuninkaan poika Arthor IV nousee valtaan vain 10 vuotiaana.
- 3847 HA (127 YA) Valtava lisko ilmestyy kuningas Arthor IV unessa. Lisko kertoo nimekseen Urial ja vaatii kuningasta lopettamaan liikennöinnin ”hänen järvellään”, sekä valtavat määrät kultaa ja uhreja. Vastalahjaksi Urial lupaa lopettaa terrorisointinsa, sekä lupaa olla tuhoamatta Ghutania. Arthor lähettää kolme laivallista orjia ja kultaa järvelle. Tämän jälkeen ei liskoa enää näy.
- 3988 HA (3708 KA) Kääpiöt onnistuvat valmistamaan valkometallia teräksen ja uuden metallin, titaanin seoksesta.
- 3997 HA (277 YA) Keskimaassa otetaan käyttöön Taisteluareenat, eräänlaiset gladiaattoriareenat, vaarallisten tai mielenkiintoisten vankien teloittamiseen. Hyvin nopeassa ajassa Taisteluareenoiden suosio huvina nousee pilviin, ja teloituksia tullaan seuraamaan kuningaskunnan ulkopuoleltakin (lähinnä Lunikin Imperiumista etelästä).
- 4120 HA (400 YA) Keskimaa laajentaa valta-alueitaan etelään kuumalle vajoamalle asti sekä pohjoisessa valloittaa Pohjanvuorien etelähuiput ja alistaa siellä asuvat pohjalaiset valtaansa. Suuret määrät pohjalaisia pakenee syvemmälle vuoristoon ja läpi pohjoisille rannoille.
- 4124 HA (404 YA) Keskimaan kuningas Asteron IV julistaa valtakunnan keisarikunnaksi ja ”tarkentaa” perinnöllistä arvonimeä muuttamalla sen muotoon ”Suuresti kunnioitettu Vapahtaja”.
- 4142 HA (422 YA) Suuresti kunnioitettu Vapahtaja, keisari Asteron IV julistaa lain, jonka mukaan peikot ovat epäpuhtaita hirviöitä. Samalla lailla julistetaan peikosta virallinen tapporaha 10kr.
- 4144 HA (424 YA) Keisari Asteron IV saa surmansa taisteluareenan katsomossa, kun teloitettavaksi määrätty vuorenpeikko pääsee vapaaksi. Asteronin seuraaja, Asteronia I, Keskimaan ensimmäinen keisarinna, määrää keisarilliseen katsomoon asennettavaksi ”täydelliset turvaratkaisut vastaavanlaisten tapausten välttämiseksi”. Kansalaisten aitioiden turvaratkaisuista ei mainita mitään.
- 4145 HA (425 YA) Keskimaan velhot keksivät Laenin, salaisen seoksen josta voi valmistaa terästäkin vahvempaa, läpinäkyvää levyä. Levyä asennetaan suojaamaan keisarillista aitiota Taisteluareenalla.
- 4204 HA (484 YA) Suuri rutto epidemia puhkeaa Keskimaassa. 45% asukkaista kuolee seuraavien kahden vuoden aikana.
- 4808 HA Monar velhosepät saavat aikaan vahingossa suuret määrät Eogia. Kukaan ei tiedä mitä tapahtui eikä sama onnistu toistamiseen.

- 5200 HA (0 LL) Kyllästyneenä korruptioon ja diktatuuriin soturi nimeltään Ager Alhainos johdattaa joukon keskimaalaisia länteen vuorten yli etsimään uutta asuinsijaa.
- 3 LL Ager julistaa Läntisen rannan omaisuudekseen ja perustaa Agerin kuningaskunnan.
- 3 LL - 25 LL Puhdistus. Uusi kuningaskunta onkin jo asutettu erilaisilla hirviöillä ja ensimmäiseksi Ager julistaa sodan kaikilla ei-ihmisille. Puhdistuksen aikana Agerin toveri Shul surmaa aluetta aiemmin hallinneen Wyrmikeisarin ja saa lisänimen Lohikäärmeen surma.
- 12 LL Varjometsästäjät perustetaan suojelemaan siirtokuntaa läntisessä Agerissa. Vaihtuvuus yksikössä on suuri, kahden ensimmäisen vuoden aikana miehistötappiot ovat yli 300%. Silti yksikköön ilmoittautuu koko ajan lisää vapaaehtoisia.
- 13 LL (1493 YA)Tuhansien näkyjen messu Keskimaassa. Olento, joka Denelin seuraajien mukaan on Denel ja Sesilin seuraajien mukaan on Sesil, ilmestyy korkealla Ghutanin kaupungin yllä. Seuranneissa väkivaltaisuuksissa ja kymmenen vuoden sodassa arviolta 500000 ihmistä menettää henkensä ja yli miljoona katoaa.
- 23 LL (1503 YA) Kymmenen vuoden sota päättyy. Keskimaan keisarikunta alkaa osoittaa hajoamisen merkkejä. Poliittinen juonittelu lisääntyy.
- 24 LL (1504 YA) Keskimaan keisari, Suuresti kunnioitettu Vapahtaja Exol III:s murhataan kesken suurten orgioiden täysin näkyvästi. Murhaaja, Exolin henkivartijoiden kapteeni, tekee itsemurhan välittömästi. Exolin perijä, Exol IV on vähä-älyinen ja brutaali mies joka osaa hallita vain väkivallalla. Ensitöikseen hän antaa määräyksen surmata kaikki lähimmät neuvonantajat ja henkivartijat ”mädän aineksen kitkemiseksi”.
- 27 LL (1507 YA) Exol IV:n verinen valtakausi päättyy kansan kapinaan ja sisällissotaan. Exol IV tuomitaan kuolemaan. Kapinajohtajat hajauttavat vallan ja jakavat keisarikunnan viiteen lääniin joista jokaista hallitsee jaarli. Jaarleista koostetaan päättävä, demokraattinen hallitus.
- 30 LL (1510 YA) Keskimaan demokraattinen jaarlikunta ajautuu uuteen sisällissotaan kun pohjalaiset päättävät viimein irtautua valtakunnasta.
- 31 LL (1511 YA) Yli 1500 vuoden olemassaolon jälkeen Keskimaa lakkaa olemasta. Pohjalaiset muodostavat omat valtakuntansa ja keskimaalaiset jakautuvat kaupunkivaltioiksi ympäri entistä keisarikuntaa.
- 32 LL Garminos velho perustaa Mhirin veljeskunnan.
- 43 LL Ager I kuolee myrkkyyn.
- 46 LL Mystinen Azarafin pyörre ilmestyy. Samana vuonna Mhirin veljeskuntaan perustetaan osasto nimeltä ”Veden Voima” tutkimaan pyörrettä.
- 312 LL Barloter syntyy Aleisissa.
- 332 LL Barloter ryhtyy suunnittelemaan tutkimusmatkaa meren yli, jossa uskoo sijaitsevan ennestään tuntemattoman ja rikkaan maan. Hän hakee rahoitusta suunnitelmilleen mutta kaikkialta hänet nauretaan ulos. Viimein Agerilainen ylimys Jonath Strummer suostuu rahoittamaan hänelle kolmen laivan rakennuksen, mutta vaatii itselleen 95% kaikista Barloterin tulevista rikkauksista.
- 340 LL Barloterin kolme laivaa, ”Etsijä”, ”Valontuoja” ja ”Kultakruunu” valmistuvat.
- 341 LL Barloter merenkävijä lähtee tutkimusmatkalle meren yli länteen.
- 342 LL Barloter löytää Adaosin mantereen. Retkikunta kohtaa vihamielisiä ihmisiä ja joutuu pakenemaan takaisin merelle. Barloter kumppaneineen laskee maihin uudestaan pohjoisempaan.
- 345 LL Barloterin retkikunta palaa takaisin Aleisiin. He alkavat heti muodostaa uutta retkikuntaa ja väittävät löytäneensä ”Kultaisen kaupungin” uudella mantereella sijaitsevasta salaisesta laaksosta. Suuri joukko kapinallisia Agerilaisia lähtevät maasta

- ja perustavat oman kuningaskunnan Agerin pohjoispuolelle. He kutsuvat maataan nimellä Cron.
- 346 LL Uusi retkikunta lähtee länteen, nyt kymmenen laivan kanssa. Lordi Jonath lähtee myös perustamaan uuteen maahan omaa ruhtinaskuntaansa.
- 347 LL Siirtokunta laskee maihin Adasin rannikolla ja joutuu välittömästi myrenien hyökkäyksen kohteeksi. Agerilaiset sotilaat kukistavat alkuasukkaiden hyökkäyksen nopeasti. Siirtokunnan ensimmäinen kaupunki, Jonathia, perustetaan maihinnousupaikkaan.
- 350 LL Barloter ja Jonath katoavat etsiessään Kultaista kaupunkia. Kuukausia myöhemmin pieni osa retkikunnasta palaa takaisin, suurin osa järkensä menettäneenä. He väittävät löytäneensä vain ”tulta, hulluutta ja kuolemaa mustasta laaksosta.” He kaikki kuolevat salaperäiseen kuumetautiin muutaman viikon sisällä.
- 351 LL Myrtul Alhainos, Agerin 11. kuningas päättää laajentaa valtakuntaansa liittämällä siihen vapailla mailla sijaitsevat, keskenään kinastelevat kaupunkivaltiot. Kaupunkivaltiot päättävät unohtaa riitansa ja yhdistyä torjumaan uhkaa.
- 355 LL Myrtul Alhainos joutuu vetäytymään vapailta mailta ja hylkäämään valloitus suunnitelmansa. Yhdistyneet kaupunkivaltiot hajautuvat jälleen yhteisen uhan puuttuessa keskenään riiteleviksi kaupungeiksi.
- 360 LL Jonathiasta etelään vuorten yli lähteneet tutkimusmatkajat saapuvat sankkaan ja pimeään viidakkoon, jossa joutuvat ensin useiden vaarallisten petojen hyökkäysten kohteeksi ja lopuksi, selviytyneiden sanojen mukaan, itse viidakon henget (itse asiassa ushat) hyökkäävät heidän kimppuun. Uusia retkikuntia ei lähetetä.
- 399 LL Seikkailunhaluinen aatelinen lähtee Agerista etelään mukanaan useita talonpoikia tarkoituksenaan toistaa Agerin uroteot (Puhdistus ja valtakunnan perustaminen). Aatelinen kuolee azurah:n väijytyksessä mutta hänen seuraajansa julistavat suuren alueen itselleen ja muodostavat Lhustin kuningaskunnan.
- 476 LL Tiikerin klaani Thakkaisa ajetaan maanpakoon. He lähtevät alkeellisilla laivoilla länteen ja pääsevät Argnosin rannikolle. He alkavat viettämään kiertelevää elämää pienissä ryhmissä ja hajoavat ympäri mannerta.
- 634 LL Lhustin eteläosaa hallitsevat kreivit julistavat alueensa Lhustista itsenäiseksi kuningaskunnaksi. He nimeävät maansa johtajansa kreivi Urlainin mukaan. Näin syntyy viimeinenkin Läntisistä Kuningaskunnista.
- 665 LL Crachos Alhainos syntyy.
- 687 LL Crachos Alhainoksesta tulee Agerin 20. Kuningas.
- 700 LL Nyt.

6.1 Kri-henkien metsästys

3950

AD&D konversio

Rotujen maksimi/minimi ominaisuudet

haltiat: voima, rakenne 3-17 (3d6-1, alle kolmen jäävät uudestaan)
 älykkyys, ketteryys 9-19 (3d6+1, alle yhdeksän tulokset heitetään uudestaan)
 karisma 4-19 (5d4-1)

vuorenpaikot: älykkyys, ketteryys 3-12 (2d6, alle kolmen uudestaan)
 voimakkuus 13-20(d8+12)

- rakenne 13-20(d8+12)
 karisma 3-15 (2d8-1, alle kolmen uudestaan)
- vähäpeikot:** älykkyys 3-17 (3d6-1, alle kolmen jäävät uudestaan)
 Rakenne 2-16 (2d8)
 voimakkuus 3-17 (3d6-1)
 viisaus 9-18 (3d6, alle yhdeksät uudestaan)
 ketteryys 9-19 (3d6+1, kuten yllä)
- metsäkäiset:** älykkyys 6-15 (3d4+3)
 ketteryys 13-20 (d8+12)
 viisaus 13-18(3d6, kuten yllä)
- suurpeikot:** älykkyys 3-14(d12+2)
 voimakkuus, rakenne 8-18 (2d6+6)(voimassa aina prosenttiominaisuudet jos 18)
- kääpiöt:** karisma 3-16 (3d6-2, alle kolmen uudestaan)
 rakenne, 6-19(3d6+1, alle kuuden uudestaan)
- ihmiset:** kaikki ominaisuudet kuten normaalisti, 3-18(3d6)
- peikkolaiset:**älykkyys 3-18 (3d6)
 muut ominaisuudet peikkorodun mukaan
- puolhaltiat:** älykkyys 6-18 (4d4+2)
 rakenne 3-17(3d6-1, alle kolmen uudestaan)
- ardagorit:** voimakkuus 3-17(3d6-1, alle kolmen uudestaan)
 ketteryys 4-19(5d4-1)
 viisaus 13-18 (3d6, alle 13 uudestaan)
 rakenne 3-16(2d8, alle kolmen uudestaan)
- namorit:** ketteryys 6-18(4d4+2)
 viisaus 3-17(3d6-1, alle kolmen uudestaan)
 karisma 3-16(2d8, alle kolmen uudestaan)

Taikuus

Taikuus kuten AD&D säännöissä normaalisti.