

ITKEVAN IDAN KIRJA

Epävirallinen lisäosa **Praedor**-roolipeliin (julkaisija: **Burger Games**)

Syyskuu 2022

Teksti & taitto: Lauri Maijala

Kuvitus: Petri Hiltunen (s. 4, 11, 12 — Petri Hiltusen luvalla)
<https://freesvg.org/>

Kartat: Lauri Maijala

Kansikuva: -

Kiitokset: Petri Hiltunen
Erkka Leppänen
Sami Koponen
Niilo Paasivirta (ruokamestari)
V. Rautiainen (Naovis)

Erityiskiitokset: Ville Vuorela
Petteri Hyvärinen

HUOMAUTUS “IDÄSTÄ”

Tämän kirjan pääasiallinen tarkoitus on kartoittaa Itäisten vuorten taakse jääviä maita ja antaa vinkkejä seikkailujen suunnitteluun tähän vähemmälle huomiolle jääneeseen osaan Jaconiaa.

Toissijainen tarkoitus on osoittaa, ettei “Jaconian itää” tule sekoittaa “todellisen maailman itään”. Se ei ole Lähi-itä eikä “mystinen itä”.

Seres, Japas ja Emith ovat samasta kulttuuri-perimästä kuin muukin Jaconia. Niiden historia on kuitenkin poikennut muiden valtakuntien kehityksestä ja nämä tapahtumat ovat muokanneet seudun omaleimaiseksi paikakseen.

KANONISUUDESTA

Lähdemateriaalia Itkevään itään on huomattavasti vähemmän kuin muualle, joten tämän kirjan teossa on otettu vapauksia sen suhteen, mitä idästä saattaa löytyä.

Kaikki tätä kirjaa varten kirjoitettu materiaali on kuitenkin pyritty sitomaan jo julkaistuun materiaaliin ja näin ollen noudattamaan jo olemassa olevaa kaanonia.

Myöhemmät viralliset teokset tulevat mitä luultavimmin (ainakin jossain vaiheessa) muuttamaan tässä kirjassa kerrottuja asioita. Niiden myötä tätä dokumenttia voidaan kuitenkin laajentaa.

SISÄLTÖVAROITUS

Orjuus ja voimalla hallitseminen ovat ylitsepääsemätön osa idän valtakuntia. Tässä kirjassa käsitellä näitä aiheita osana kyseisiä kulttuureita. Aiheita on pyritty käsittelemään asiallisesti. Pelinjohtajan kannattaa lukea kirja ensin läpi ja miettiä sitten, miten suhtautua sen sisältöön.

ITKEVÄ ITÄ

Jaconian Itäisten vuorten eteläiset maat, Emith, Japas ja Seres, tunnetaan Jaconiassa yhteisellä nimityksellä "Itkevä itä" tai vielä vähemmän mairittelevalla nimityksellä "Rosvoruhtinaiden maat".

Velhokuninkaiden vallan murruttua, nämä maat lupasivat toivoa paremmasta. Viljavat pellot lainehtivat kultaisina ja Itäisten vuorten akveduktit takasivat kaupunkien kasvun.

Nyt tämä kerran lupaava maa on kuitenkin sanalla sanoen surkea paikka. Sota, rutto ja nälkä ovat ajaneet maat tähän tilaan. Suurin kiitos tästä kuulune legendojen **rosvokuningas Raycorille**, mutta Arkesjoen saastuminen on todellisuudessa suurempi syyppää.

Kerran vahvana ja kauniina hallinneet kaupungit ovat ränsistyneet, eikä idän viljaa enää ole satoihin vuosiin riittänyt myyntiin. Sitä riittää hädin tuskin paikallisillekaan.

Emithin, Japasin ja Seresin rappeutuminen ja nälkiintyminen on pitänyt Raycorin klaanin rosvoruhtinaat vallassa tähän päivään saakka. Heidän hallintaoikeuttaan ei muualla Jaconiassa

tunnusteta, sillä idällä ei ole tarjottavana muulle Jaconialle oikeastaan muuta kuin ryöstelijöitä ja orjuuttajia.

Ulkomailla kaikkia itäläisiä pidetään rosvoina ja orjakauppiaina. Itäläiset myös usein erottuvat muusta Jaconian väestöstä vaaleiden hiustensa ja sinisten silmiensä ansiosta¹. Ne harvat, jotka onnistuvat jättämään kotimaansa, kohtaavat ennakkoluuloja ja suoranaista rasismia monissa Jaconian valtakunnista.

HISTORIASTA

RUTTO SAAPUU

Vuonna 72 V.a. rutto puhkeaa Idässä ja muuttaa pysyvästi näiden maiden tulevaisuuden. Nykytiedon valossa on mahdoton sanoa varmaksi, mistä rutto sai alkunsa, mutta jos idän asukkailta asiasta kysytään, he tietävät sen varmaksi.

Praedorit toivat ruton mukanaan Borvariasta.

Ensimmäiset praedorit olivat käyneet Borvariassa vasta noin kaksikymmentä vuotta ennen ruttoa. He olivat uusi ilmiö, eikä heistä vielä liiemmin laulettu kapakoissa. Praedorit rikkoivat sosiaalista



¹ Kielletty kirja, s. 37

järjestystä tutkimalla velhojen salaisuuksia ja matkaamalla kirotululle maalle. He olivat siis kiistatta syyllisiä koko Jaconian yli pyyhkineeseen kulkutautiin.

Vaikka muualta Jaconiasta rutto hävisi valtaosin muutamassa vuodessa, itään se jäi pesimään. Jotkut väittävät voivansa maistaa tulessa ruton saapuvan jälleen, mutta varmaa on vain se, että idän valtakunnat ovat oppineet elämään sen kanssa.



ROSVOKUNINGAS

Kun Itkevä itä mainitaan Jaconian muissa kuningaskunnissa, useimmat tekevät jonkin pahalta suojaavan merkin. Yleensä sillä haetaan varjelusta idän tuhonneelta rutolta, mutta melkeinpä kaikki ovat kuulleet myös tarinoita idän **Rosvokuningas Raycorista**.

Artanten pappien saarnoissa Raycor on milloin demoni, milloin vuoristolainen, mutta yleensä hänen muistetaan kertoa tuhonneen Artanten asettaman elämän idässä — kostoksi ihmisten synneistä Kuninkaiden jumalaa vastaan.

Varmaa tietoa Raycorista ei enää kolmensadan vuoden jälkeen ole, mutta historiankirjoituksissa

hänet mainitaan kaanina, joka yhdisti Itäisten vuorten heimot vuoden 210 V.a. aikana.

Kun itäisillä mailla sitten kaksi vuotta myöhemmin puhkesi laaja talonpoikaiskapina, Raycor ensin tuki kapinaa, sitten asettui lopulta sen johtoon. Osa idän aatelisista pääsi pakoon ja idän “kultaista laivastosta” kerrotaan yhä tarinoita.²

Osa Raycorista kertovista tarinoista kuvaa hänet esikuvallisena kansansankarina, joka johti sorretun kansan aatelisten valtaa vastaan. Edes Farrignian kuningas ei uskaltanut asettua tämän joukkoja vastaan, vaan kääntyi lopulta antamaan tukensa Raycorin vallalle.

Rosvokuninkaan valta ehti jatkua Itkevässä idässä kaksikymmentä vuotta, ennen kuin hänen salamurhansa suisti koko alueen sekasorron valtaan.

VÄKIVALTAKUNTA

“Sinä mikään kuningas ole! Pahainen rosvoparoni ja paronikin vain omankädenoikeuden kautta!”

- Erpac Oftilaisen viimeiset sanat

Raycorin rosvovallan jälkeen itäisten maiden hallinta on ollut sillä, jolla on voimaa. Ne jotka voivat todistaa sukujuuriensa liittyvän Itäisten vuorten vuoristolaisiin ovat lähtökohtaisesti paremmassa asemassa, sillä heidän verenperintönsä lasketaan idän valtakunnissa vahvuudeksi.

Rosvoruhtinain mailla ei ole sallittua kulkea aseistettuna. Lakia valvotaan tarkasti, sillä valta on useimmiten sillä, joka sitä pystyy pitämään väkivallalla, joten luonnollisesti kapinoitsijat pyritään kitkemään mahdollisimman nopeasti.

Valtaa pitävillä aatelisilla onkin oikeus surmata alempansa, aina maaorjasta kaupunkilaiseen asti,

² Pelinjohtajan kirja, s. 32

ilman rangaistusta. Tämä pitää rahvaan kurissa ja peloissaan.

RAUTASINETIT

Itäisillä mailla yleisesti tunnustettuja lupakirjoja aseiden kantamiseen. Ne myöntävät myös vapaan kulkuluvan valtakuntien mailla, mikä tekee niistä haluttuja paitsi praedorien, myös salakuljettajien ja laillistenkin kauppiaiden keskuudessa.

IDÄN SEIKKAILIJOISTA

Idän valtakunnista seikkailijoiksi ryhtyneet ovat yleensä pakolaisia. Kenties he pakenevat koston, velkoja, orjuutta tai vain kurjuutta. Mutta vain harvoin kukaan idästä paennut haluaa palata takaisin — jos siihen edes olisi mahdollisuutta.

ASUTUKSET

Idän suurimmat asumiskeskittymät ovat yhä valtakuntien hallintokaupungit Emith, Seres ja Japas.

Idän kiroukset ovat musertaneet valtakuntien asujaimiston murto-osaan siitä, mitä se kunniansa päivinä, ensimmäisellä vuosisadalla, oli. Tämä murros on näkyvissä kaikkialla hylättyinä kartanoina, kylinä ja jopa kaupunkina.

Nekin kylät ja rosvoparonien hallitsemat kaupungit, jotka sinnittelevät idän vaikeissa olosuhteissa, löytyvät useimmiten kuin loisina suuremman ja vanhemman asuinpaikan sisäلتä.

Muurein ympäröidyssä kaupungissa saattaa asua vain kymmeniä ihmisiä, jos se on kaukana akvedukteista, kun taas Seran-joen tai Itäisiltä vuorilta laskeutuvien virtojen varrella pienetkin kylät ovat voineet kasvaa yllättäen suuremmiksi, kun paikalle on asettunut hallitsija, joka vartioi ja tuo paikalle tarpeeksi orjia luodakseen uuden markkinapaikan.

Maaseutuja halkovat tiet ovat poikkeuksetta huonossa kunnossa. Kärryitä pitkin liikkuminen on jopa helpompaa kuin vanhojen kivettyjen teiden käyttäminen, sillä jälkimmäisten kunto tekee matkustamisesta kärryllä mahdotonta. Tien-viittojakaan ei itäisiltä mailta löydy.

KULTTUURISTA

Idän kulttuuri on kaikissa valtiossa melko yhtenäinen; perustuuhan se rosvokuningas Raycorin luomaan malliin. Alueellisia vaihteluita toki on, mutta Japas, Emith ja Seres ovat tarpeeksi samankaltaisia, jotta ne voidaan käsitellä yhdessä myös kulttuurillisesti.

RUOKAKULTTUURI

Borvarian myrkytettyä suuret joet, idän viljeltävä pinta-ala on laskenut huomattavasti. Ruista ja ohraa kasvatetaan yhä niillä aloilla, joissa siihen on mahdollisuuksia, mutta niiden lisäksi viljellään paljon mm. sipulia, kaalia (tyypillisesti hapatetaan), perunaa ja muita juureksia.



Emithiläiset juomasarvet

Emithissä tavataan huomattavasti useammin juomasarvien käyttöä, kuin muualla Jaconiassa. Siinä missä lännessä sarvien käyttöä saatetaan kavahtaa sen mielikuvaliitoksista velhokuningas Palak Veladoriin, on Emithin ylimystö ominut sen merkiksi omasta vallastaan velhon kaupungissa.

Käsityöläiset tuottavat juomasarvia paitsi lehmien sarvista, myös lasista, metalleista, puusta, savesta ja (harvemmin) kivistä, kuten kristallista.

Suurkuningas Tegerin hovissa sarvia kuluu juhliissa huomattavia määriä, kun ne tyhjentämisen jälkeen paiskataan sirpaleiksi lattialle.

Useimmat väittävät sarviperinteen juontavan rosvokuningas Raycoriin sekä vuoristolaisten perinteisiin, mutta vaikka Itäisillä vuorilla nykyään juomasarvia käytetäänkin, ei perinteen alkuperästä ole täyttä varmuutta.

ELINKEINOT

Rosvoilun ja kaupankäynnin lisäksi itäläiset elättävät itsensä kuten muutkin jaconialaiset. Maanviljelys on tavallista — ainakin siellä, missä siihen on mahdollisuus.

Karjankasvatus on erityisesti Seresin valtti ja vaikka lampaita tavataan kaikissa idän valtakunnissa, vankka-rakenteisia ja käyräsarvisia hiidenlehmiä (eli puhveleita), kasvatetaan erityisesti siellä.³

USKONNOISTA

ESI-ISIEN PALVONTA

Ehdottomasti suurinta suosiota idässä nauttivat erilaiset sankarikultit. Aateliset palvovat kuolleita esi-isiään, koska näillä oli voima ottaa valta itselleen ja tämän voiman he haluavat nähdä myös itsessään.

Tätä voiman tavoittelun kulttia pitää yllä muiden ohella Emithin suurkuningas **Toren Teger**, jonka julmaksi huviksi gladiaattoritaistelut (ja huhujen mukaan jopa ihmisuhrit) ovat palanneet osaksi Emithin elämää.

DEMONIKULTIT

Kaikista Jaconian valtakunnista juuri idässä demonikultit toimivat kaikkein avoimimmin. Koska Artantella ei ole erillisasemaa, kulteilla on harvoin muuta pelättävää kuin muut demonikultit.

Teoriassa demoniritarit myös muodostavat uhan kulteille, mutta näitä velhojen satureita tavataan vain harvoin itäisillä mailla.

Nämä kultit muodostuvat yleensä jonkun karismaattisen johtajan ympärille, joka pönkittää omaa voimaansa suhteella johonkin demoniin. Demonit saatavat toimia heidän alaisinaan tai neuvonantajinaan, mutta suoranaisesti demonien johtamia kulteja on yleensä harvassa.

Kuten sankarikultit, myös demonikultit ovat suosittuja erityisesti aateliston keskuudessa. Ne nähdään yleensä vain yhtenä keinona valtaan ja voimaan.

ARTANTE — ORJEN JUMALA

Artanten palvonta on idässä hyvin vähäistä. Pääosin häntä palvovat vain orjat ja rahvas, joka toivoo jumalan pelastavan heidät vääriltä hallitsijoilta.

Onkin julmaa pilaa, että muualla Jaconiassa papit saattavat saarnata itälaisten ansainneen oman asemansa rikottuaan Artanten lakeja vastaan. Orjuus ja jumalan asettamien ruhtinaallisten sukujen tuhoaminen ovat selvä rikos Artanten lakeja vastaan, joten paikalliset ovat varmasti ansainneet raa'an kohtalonsa.

RUTTOKULTIT

Itkevän idän erikoisuus ovat myös kultit, jotka uskovat ruton olevan joko jumalten lahja tai itse heidän jumalansa. Näitä kulteja tavataan yleensä vain syrjäisemmillä seuduilla, mutta ruttovuosien aikana ne leviävät kulovalkean tavoin.

Kultin jäsenet uskovat ruton puhdistavaan voimaan ja monet heistä ovatkin joko rutosta parantuneita tai sen kuin ihmeen kaupalla kokonaan vältäneitä.

³ Keittojen kirja, s. 37

Melko usein ruttokultit kietoutuvat yhteen demonien kanssa, mutta myös sankarikultit (joissa palvotaan rutolta selvinnyttä esi-isää) ovat tavallisia. Toisinaan on tavattu myös kieroutuneita Tiramanin kultteja, jotka näkevät Lintujen isässä yhtäläisyyksiä ruton kanssa.

Oiramin oppilaat

Siellä missä kultti saavuttaa tarpeeksi suurta kannatusta, nousee monesti esiin myös mielipuolisempia johtajia, kuten vuoden 414 **Oiram Renec**.

Oiramin oppilaat pyrkivät tarkoituksella tartuttamaa ruton itseensä vierailemalla paikoissa, joissa ruttoa tavattiin. He pyrkivät liikkumaan pienissä joukoissa ja aina ratsuin, jotta saattaisivat kantaa ruton myös muualle.

Kultin onnistuikin levittää ruttoa Japasiin, jonne Oiram itse asettui asumaan kulttinsa uskonnolliseksi johtajaksi ja, kuninkaan kuoltua ruttoon, myös koko Japasin hallitsijaksi.

Oiramin valta oli kuitenkin lyhytikäinen. Hän kuoli itse ruttoon vain yhdeksän kuukautta kruunajaistensa jälkeen.

Hänen kuolemansa ei kuitenkaan koskaan vähentänyt kultin suosiota, vaan yhä edelleen tavataan toisinaan lahkoja *Oiramin oppilaita*.

KAKSOISÄITI

Kaksoisäidin palvonta on lähestulkoon kadonnut idästä. Useimmat katsovat syyttären tämän hylänneen maan, mutta jotkut ovat vain vakuuttuneempia hänen voimastaan ja osoittavat rukouksensa hänen tuhoavammalle puolelleen.

Erityisesti Emithissä, jossa talvet ovat kylmempiä ja ankarampia, Kaksoisäidille annetaan veriuuhreja maalatuin kasvoin. Riittejä johtaa yleensä kylänvanhin tai -päällikkö. Pothin ja Taxoksen kapakoissa kiroillaan Seran-joen itälaisten uhraavan ihmisiä satonsa turvaamiseksi.

SEIKKAILUN JYVÄ: RUMMUT PIMEÄSSÄ

Taxoksesta praedorit palkataan matkaamaan Emithiin. Heidän tehtävänsä on pelastaa orjaksi joutunut metsäläissuvun päällikön vanhin poika itäläisiltä. Seikkailijat ylittävät Seran-joen yön hämärässä ja kuulevat rumpujen kuminan pimeydestä, Kaksoisäidin riittien jo alettua.

Ehtivätkö praedorit pelastamaan metsäläisen? Vai onko praedorit todellisuudessa vain lähetetty tiedustelemaan Emithin puolustusta? Entä jos suvun vanhin poika onkin itse matkannut Emithiin ja ryhtynyt rosvoparoniksi.

ITÄISET VUORET

Vaikkeivät korkeudessa ylläkään Läntisten veljiensä korkeudelle, niiden tavoin myös Itäiset vuoret toimivat sadepilville lähes ylittämättömänä muurina. Pohjoisesta lipuvat sateet pääsevät harvoin vuorten yli, mutta niiden kosteus nostaa rinteille usein usvaa.

Sateet ja ilmakehä kosteus synnyttävät lukemattomia lampia sekä puroja ja koskia, jotka syöksyvät Sisämereen lähes pystysuorilta rinteiltä. Osa tästä vedestä myös kiemurtelee alas itäisiä rinteitä, tuoden elämää Itäisten valtakuntien niille alueille, jotka "vuorten verestä" pääsevät nauttimaan.

Talvisin lumimyrskyjä kohdataan Itäisillä vuorilla Läntisiä useammin ja laaksot voivat peittyä jopa muutaman askeleen syvyiseen vaippaan.

Rankempien talvien ohella Itäisten vuorten asutusta ovat haitanneet vaikeakulkuinen maasto ja jyrkät rinteet, sekä vuorien maaperä, joka ei ole samalla tavalla hedelmällistä kuin lännessä.

VUORTEN IHMEITÄ

LUMIKELLO — Vuorten kylmässä ilmalassassa kasvava kukka, jolla on valkeat, kellomaiset kukinnot. Kukan juurista keitetty tee auttaa selviämään kylmässä.

LUMIVORO (Itäinen muunnos) — Lumiapinan pienempi serkku, jolla on häntä ja näppärät sormet, joilla on hyvä pihistää kaikkea kiiltävää tai muuten kiinnostavaa. Vorot ovatkin vuoristolaisemäntien riesana vohkiessaan koruja tai vieraillessaan ruokakomerolla.

Toisin kuin lumiapinat, lumivorot kuitenkin voivat kesyyntyä, ja jotkut päälliköt pitävät niitä

lemmikkeinä, joita voi kätevästi opettaa varastamaan vihollisleiristä.

Itäisten vuorten lumivoro on muutoin samanlainen kuin Läntisten vuorten serkkunsa, mutta koska Itäiset vuoret ovat matalampia ja vähälumisempia, tällä on turkissaan tummempia viiruja. Läntinen muunnos taas on kokonaan valkoinen.

Käytä kohdattaessa RÄÄPÄLEEN arvoja (Pelinjohtajan kirja, s. 80). Mutaatioita lumivoroilla ei ole.

PIILVIEN SATAMAT⁴

Vuorten rinteiltä voi yhä löytää kivisiä laitureita, joiden pinnassa on merkkejä merestä. Oppineetkaan eivät osaa arvata, mitä nämä laiturit voivat olla, mutta vuoristolaisten keskuudessa niitä pidetään pyhinä. Toisinaan joku uhkarohkea seikkailija kiipeää satamille keräämään laitureista kivettyneitä merieläimiä, myydäkseen ne jossakin pohjoisen suurista kaupungeista kovaan hintaan.

⁴ Varjojen kirja, s. 9

PENTHIN AUTIOMAA

Borvarian myrkytettyä Arkesjoen, sen itäiselle puolelle jäi huomattavan laaja maa-ala. Aikoinaan se oli hyvää viljelymaata ja taajaan asuttu. Nyt alue on kuoleman valtakunta, jossa talojen ja linnoitusten rauniot kirjoavat myrkyllisiä rämeitä.

Tätä kirottua maata asuttavat vain Borvarian saasteiden myrkyttämät ja vääristämät eläimet. Epäkuolleet ovat tavallisia, eikä näillä mailla tavata juuri edes rosvoparoneita, sillä syötävää ei juuri ole.

SUDEN AUTIOMAA

Järkymättömänä merkinä velhojen muinaisesta vallasta, Penthin autiomaan takana Suden autioma kiertää tasaiseen tapaansa. Se ei välitä jokien myrkyistä, eikä Itkevän idän sisäisistä ristiriidoista. Se on muuttumaton ja ankara, mutta kenties kuitenkin Penthin autiomaan jälkeen tervetullutkin näky.

Paimentolaiset eivät kuitenkaan tänne asti yleensä vaella, sillä heille myrkyllisen Vilianin ja Arkesin ylittäminen olisi hengenvaarallista.

EMITH

Emithin suurkuningas Toren Teger

Emithin historia on velhokuningas **Palak Veladorin** historiaa. Ennen Valiarin aikaa siellä asui satoja tuhansia ihmisiä ja sen sivistys tunnettiin halki Jaconian.

Borvariasta virtaavat Arkes- ja Viljanjoet kuitenkin saastuivat, tuhoten kaupungin viljelysmaat. Rosvojoukot ja nälänhätä viimeistelivät kaupungin kohtalon ja nykyään siellä asuu hädin tuskin kymmenestä siitä väkijoudesta, joka kerran teki kaupungista niin mahtavan.

Velhojen pystyttämät muinaiset rakennukset rapistuvat ja raunioituvat ja vaikka niitä on paikoin korjattu asuttaviksi, on suurin osa kaupungista nykyään pelkkiä hylättyjä raunioita.



Kaupunki olisi taatusti hylätty jo aikaa sitten, elleivät Itäisiltä vuorilta vettä tuovat akveduktit yhä seisoi pystyssä. Niiden ansiosta Emithin kylpylät ja ilotalot pysyvät puhtaina ja suosittuina vierailukohteina läntisiltä ryöstöretkiltä palanneille.

Akveduktit myös pitävät Emithin laajan viemäri-verkoston toiminnassa, mikä helpottaa jätteiden (ja ruumiiden) käsittelyä, pitäen Emithin suhteellisen turvassa itäisten maiden vitsaukselta — rutolta.

Emithin hallitseva eliitti eläkin yhä lähes jos ei yltäkyläisyydessä, niin selvästi mukavuudessa.

Tämä elintaso on kuitenkin revitty paitsi orjien selkänahoista, myös mm. Oftin asukkaiden käsistä.

Seran-joen vesi virtaa myös yhä puhtaana, mahdollistaen viljelyn joen itärannalla. Näitä maita Emithin suurkuningas **Toren Teger** valvoo rautaisella otteella, sillä ruuan takaaminen takaa hallittavan kansan.

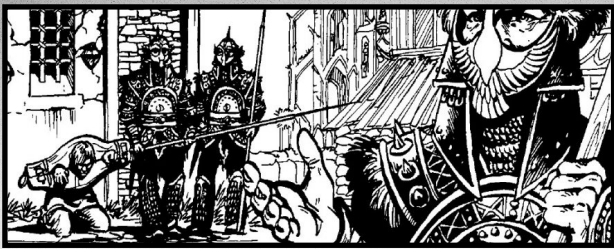
Ruokaa saapuu Emithiin myös Seresistä ja Japasista. Molemmat valtiot maksavat raskasta veroa Emithin suurkuninkaalle, joka on itäisten maiden ylin hallitsija.

Nämä verosuoritukset ovat usein vaillinaisia, mutta suurkuninkaalla on harvoin mahdollisuuksia lähettää rankaisupartioita vaatimaan lisää, sillä se heikentäisi kuninkaan puolustusta lähiseutujen vallanhimoisten rosvoparonien hyväksi.

Kuningas kuitenkin on useasti lähettänyt salamurhaajan kostamaan puutteelliset verot tai vain ottanut Seresistä ja Japasista tulleet orjiksi korvauksena. Sanomattakin on selvää, ettei Japasista tai Seresistä mielellään lähdetä Emithiin ilman painavaa syytä — tai kukkaroa.

Joen länsirannalta alkavat Eteläiset metsät. Näitä maita suurkuningas (ja hänen edeltäjänsä) ovat silmäileet ahnaasti. Mutta muutamat valloitus-yritykset ovat päättyneet joko metsäläisten vahvaan vastarintaan tai metsiä asuttavien petojen kitoihin, eikä joen itärannan linnoitusten sotilailla ole pienintäkään halua ylittää jokea.

Eteläisistä metsistä ja Todista saapuvat myös ne harvat kauppiaat, joita itäisillä mailla nähdään. He kulkevat Emithissä suurkuninkaan myöntämien *rautasinettien* turvin. Koska nämä sinetit suojaavat vain niin kauan kuin suurkuningas pysyy vallassa,



metsien helmiruhtinaat todennäköisesti tukevat salaa Tegerin valtaa.

Kaupungin ikivanhan symbolin mukaan nimetty JOUTSENKAARTI toimii suurkuninkaan alaisuudessa ja pitää raakaa kuria ja järjestystä yllä kaupungissa. Heidän lisäksi kuninkaan käskyjä tottelee kaupungin vartijasto, jonka punaisiin tunikoihin on kuvattu keltainen salama.

PALAK VELADOR

Emithistä ei voida puhua mainitsematta kaupunkia hallinnutta velhokuningas **Palak Veladoria**. Hänen tyrmissään tuhannet ja taas tuhannet orjat kuolivat tai muuttuivat ihmisyyden irvikuviksi, Veladorin tutkiessa itsensä elämän salaisuuksia.

Tarinoiden mukaan Eteläisten metsien hirviöt ovat peräisin juuri Veladorin kammioista. Tutkiakseen hirviöitään, hän vapautti niitä erämaihin, piittaamatta alamaistensa hengestä.

Veladorin ylivertainen taituruus ja taikuus elämän luomisessa mahdollistivat monien Jaconian lajien synnyn. Ainoastaan Velador kykeni luomaan kokonaisia lajeja, jotka pystyivät lisääntymään.

HOPEISEN MIEKAN MAJATALO⁵

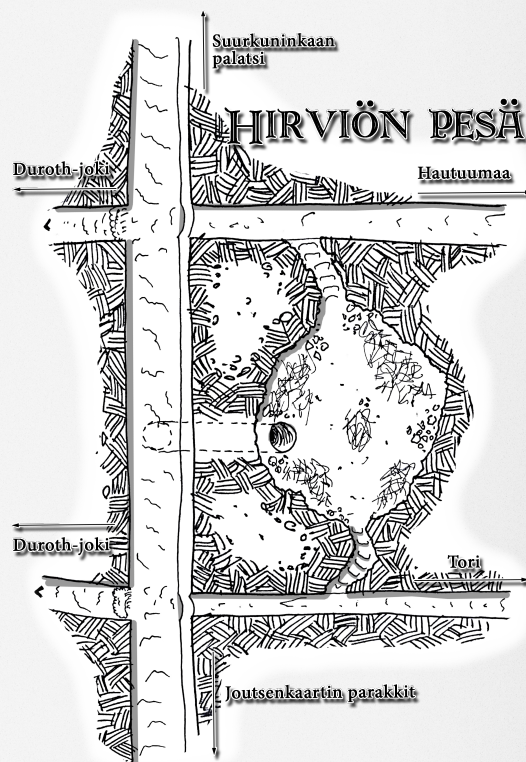
Melko helposti löydettävä majatalon, jonka olut on huonoa ja asiakaskunta vielä huonompaa. Julkinen salaisuus on, että majatalosta käsin johdetaan paikallista varkaiden kiltaa vain "**Varjokettu**"-nimellä tunnetun rosvopäällikön toimesta.

VIEMÄRIT

Emithin viemärit ovat hyvin vanhaa perua, ajalta jolloin Palak Velador yhä suoritti kokeitaan kaupungin alaisissa laboratorioissaan. Se on varmasti liitoksissa Syövereihin, eikä kenelläkään ole rohkeutta laskeutua viemäreiden hämää.

Tämä tietenkin tarkoittaa töitä praedoreille, sillä viemäreissä pesii taatusti yhä unohtuneita petoja, jotka aiheuttavat ongelmia.

Ei myöskään ole mahdotonta, että viemäreistä löytyisi paitsi piilopaikkoja kultisteille, myös unohtuneita sisäänkäyntejä jo hautautuneisiin velhokuninkaan aikaisiin salaisuuksiin.



⁵ Enemmän Hopeisen miekan majatalosta *Erkka Leppäsen* novellissa *Keretttiläisten kirja* (Kirotnun maan ritari).

KELNA⁶

Yksi Emithin vilkkaimmista markkinapaikoista on omenapuiden ympäröimä Kelnan kaupunki. Kuten muutkin idän kaupungit, se on suurimmaksi osaksi raunioina, mutta vilkas kauppa Emithin ja Japasin välillä pitää sen yhä merkittävänä pysähdyspisteenä.

Kelnan sijainti Itäisten vuorten aukon päässä merkitsee kauppamahdollisuuksia myös lännen kanssa. Vaikka harva kauppias kuitenkin lähtee ylittämään rosvojen ja barbaarien asuttamaa aukkoa, Oftista palaavat ryöstöretket kulkevat useimmiten tätä kautta.

Kelnan hallinta on nimellisesti herttuan käsissä, joka puolestaan huolehtii ryöstösaaliin verotuksen Emithin suurkuninkaalle. Käytännössä kaupungin valta on kuitenkin kauppahuoneilla, joista **KARMIININPUNAINEN FADAR** lienee tunnetuin. Hänen keihäskkaartinsa karmiininpunaiset huivit tunnetaan laajalti, eikä niiden uhmaaminen tiedä koskaan hyvää.

Kaupungin kivetyt (mutta huonokuntoiset kadut) ohjaavat kävijän laajalle torille, joka on poikkeuksellisen vilkas itäiseksi toriksi. Vähänkin viisaammat herttuat ovat pyrkineet rajoittamaan väenpaljoutta, pelätessään kulkutautien leviämistä. Mutta ainakin toistaiseksi isompaa epidemiaa ei ole levinnyt ainakaan kahteen sukupolveen.

Markkinatorin tuntumassa sijaitsee Kelnan suurin majatalo **Maurun ruukku**, josta majapaikan saattaa löytää jopa orjamarkkinoiden yhteydessä. Kunhan on valmis maksamaan nukkumapaikastaan.

Viime aikoina orjamarkkinoilla on ollut tarjolla jopa vuoristolaisia orjia. Useimmat ostajat ovat vältäneet näitä ja kerrotaanpa jonkun jopa

ostaneen orjan vapaaksi. Vuoristolaisen veren arvostus on kuitenkin niin kovassa huudossa idän aatelin keskuudessa, että moni on valmis ostamaan orjattaria tuomaan sukuunsa hieman vuorten verta.

SEIKKAILUN JYVÄ: MIEHESTÄ MITTAA

Karmiininpunaisen Fadarin kauppahuoneelle työskentelevän kangaskauppiaan, **Vernon**, punnuksissa on jotain kummallista. Hän ei suostu käyttämään Emithin vaaksaa tai muita paikallisia mittoja vaan laskee kankaansa *farrignialisilla* mitoilla...

Yrittääkö Verno vetää välistä? Onko hän todellisuudessa (vähän kehno) vakooja? Kenelle hän työskentelee?

⁶ Enemmän Kelnasta *Joni Tanskasen* novellissa *Velka* (*Praedor, Tarinoita Jaconiasta*).

JAPAS

Kuningas Cimos Rohag

Emithin ja Seresin puristuksiin jäävä Japas on pienin idän valtioista. Kahden joen välissä, selkään vasten Itäisiä vuoria, Japas on lähes täydellisesti eristyksissä muusta maailmasta ja onkin suoraan sanoen ihme, että se on ylipäänsä yhä olemassa.

Kaupunki itse on rakennettu vuorten korkeille rinteille. Alkujaan se toimi oppineiden ja ajattelijoiden kaupunkina, pakopaikkana älymyksille, joka saattoi kaukana maailman melusta keskittyä opintoihinsa.

Ennen ruttoa kaupunki kasvoi ja laajeni. Rakennuksia nousi myös muurien ulkopuolelle ja näytti siltä, että Japasta tulisi itäisen maailman tieteiden ja taiteiden keskus.

Tämän ylevän tarkoituksena kaupunki on kuitenkin kadottanut jo kauna sitten. Nykyinen kuningas **Cimos Rohag** pitää kaupunkia enemmänkin linnoituksena, josta käsin hän näkee laajalle sortamiinsa maihin. Kaupungin muurien ulkopuolelle levinneet rakennukset ovat hylättyjä raunioita ja oppimisen saleissa säilötyt kääröt on poltettu kylmien talvisäiden torjumiseksi.

Kuten kaikkialla idässä, myös Japasin kuninkaan valta perustuu ruuantuotannon takaamiseen. Erityisesti **Orain**-joen itäiset rannat, joissa viljely on yhä mahdollista, kärsivät paitsi Cimosin pakkoverotuksesta, myös läänitysherrojen kahakoista tätä vastaan. Muualla kuin itäisillä mailla sanottaisiin Japasin olevan sisällissodan kynsissä, mutta täällä kyse on enemmänkin asioiden normaalitilasta.

NAOVIS

Velhokuninkaiden aikaan Naovis oli vauras ja kaunis. Valitettavasti se sijaitsee Japaisissa, eikä ole enää pitkään aikaan ollut kumpakaan. Muinoin Naovis oli kuuluisa keskuspalatsinsa upeista kattopuutarhoista. Velhojen vallan murruttua puutarhat villiintyivät, ja niissä asuvat **Palak Veladorin** luomukset pakenivat häkeistään.

Nykyään puutarhat ovat Naovisin saastaisten, ränsistyneiden katujen yläpuolella toinen, oma maailmansa. Viidakko, josta kantautuu outoja ääniä, ja jonne lentävä peto silloin tällöin nappaa huono-onnisen kerjäläisen tai jonkun raukan, jonka sotilaat jättävät syötiksi mielivaltaisesen hovin vuoksi.

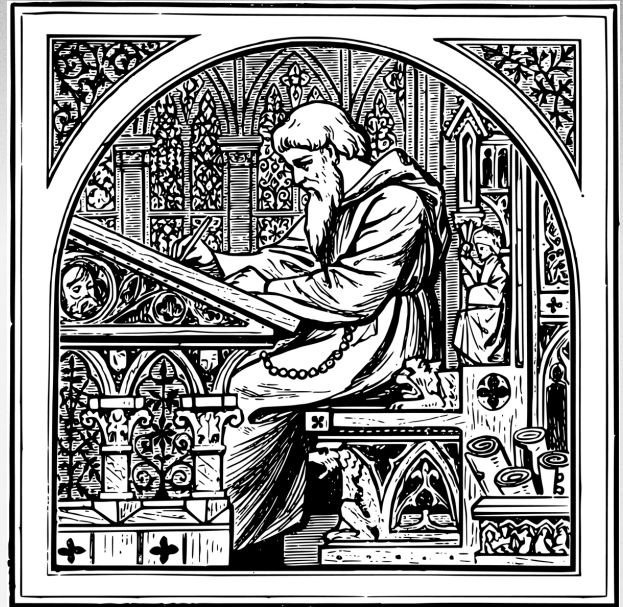
Puutarhoihin on mahdollista kiivetä kaupungin vanhojen tornien kautta, mutta kuka hullu sellaista tekisi?

GADAROSIN LUOSTARI

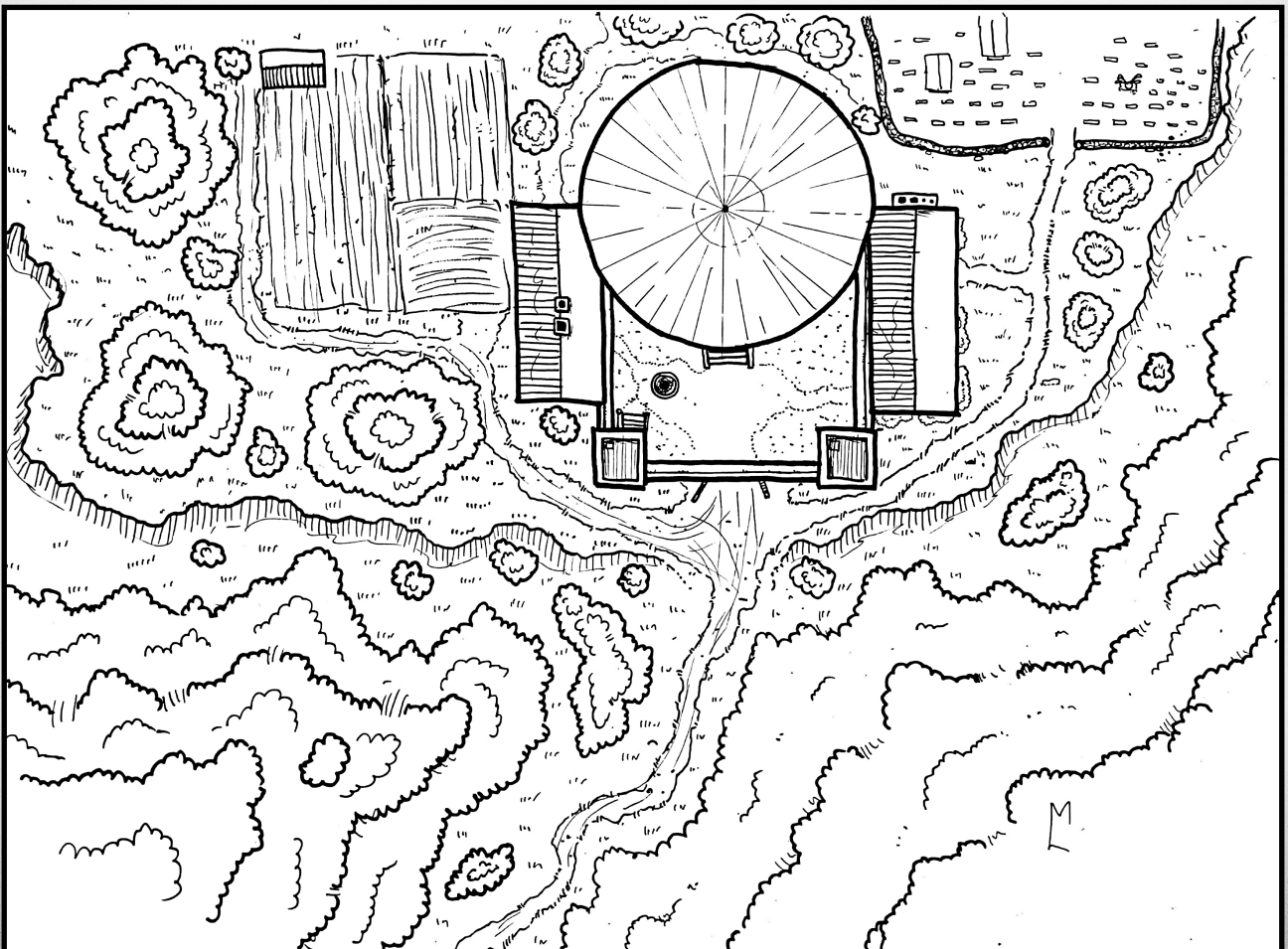
Lähelle Yirios-jokea, Itäisten vuorten reunakukuloille rakennettu luostari on vanha muistomerkki Artanten vallasta myös idässä. Luostarin päärakennuksen korkea kupoli kohoaa kauniina (joskin paikoin lohkeilleena) luostarin tunnusomaisten *kuninkaan pajujen* latvojen ylle.

Luostari rakennettiin vuonna 52 V.a. Kuolleen jumalan kultti otti sen haltuunsa 301 ja hallitsi sitä tuhoutumiseensa saakka, jonka jälkeen luostari palasi Artanten kirkon omistukseen.

Munkit olivat tottuneet vaatimattomaan hiljaiseloon kaukana maailman murheista. Ehti kulua melkein kaksisataa vuotta, mutta nyt Seresin kuninkaan Reon Kargalin huomio on herättänyt luostarin uuteen elämään.



Seresistä saapuu paikalle pyhiinvaeltajia vuosittain ja he taivattavat mukaansa oksan pajuista, viedäkseen sen hyvän onnen toivotuksena kotiinsa. Munkeille tämä on siunaus, sillä heidän aarrekammionsa ovat jälleen alkaneet täyttyä vieraiden lahjoituksista ja myyntituloista.



Samalla tilanne on kuitenkin osoittautunut poliittisesti hankalaksi. Luostari sijaitsee lähellä Japasin pohjoisrajaa, eikä kuningas Rohan ole lähelläkään harrasta Artantelaista. Hän on kuitenkin pistänyt merkille naapurikuninkaan kiinnostuksen ja sitä myötä lähettänyt paikalle omia "temppeliritareitaan" pyhiinvaeltajien ja munkkien "turvaksi".

Pyhiinvaeltajien lisääntyvän määrän myötä luostarille johtavan tien juurelle on noussut nopeasti pieni kyläpahanen. Temppeliritarit ovat ottaneet tämän paikan haltuunsa ja korjauttavat parhaillaan orjatyöllä vanhaa rauniota pieneksi kivilinnaksi.

TAIKAESINE: GADAROSIN LASIT

Munkkien aikakirjojen mukaan Pyhä Gadaros perusti luostarin, ymmärrettyään velhojen salaisten kirjoitusten rienaavan luonteen. Aikakirjat eivät asiaa mainitse, mutta perimätiedon mukaan Gadarosin ymmärrys iskostui hänen käyttämiinsä silmälaseihin. Gadarosia kuvaavat patsaat ja kirjojen kuvat todellakin esittävät hänet aina samat lasit roikkumassa rinnoillaan. Lasit katosivat Kuolleen jumalan kultin ottaessa luostarin haltuunsa, mutta kenties ne on kätkeyty jonnekin luostarissa?

Näiden lasien avulla seikkailija voi yrittää lukea myös kieliä, joita hän ei normaalisti osaa. Käyttäminen vaatii haastavaa (3N) Valppausheittoa. Epäonnistuminen laskee Valppautta 1N3 pistettä 1N päiväksi. Möhläyksessä muutos on pysyvä.

SEIKKAILUN JYVÄ: PYHÄT NEITSYET

Gadarosin luostarin apotilla, Dacal Lugarisilla, on ongelma. Ongelmaa kutsutaan *Gadaroksen neitsyeinä*.

Neitsyet kertovat olevansa joukko nunnia, jotka osallistuvat luostarin ylläpitoon. Omalla tavallaan. He nimittäin myyvät lempeä pyhiinvaeltajille, matkaajille ja kenties munkeillekin. Ja erityisesti tämä on apotille kiusallista.

Neitsyet kertovat luostarin *kuninkaan paju*jen ihmeellisestä voimasta palauttaa koskemattomuutensa. Näin he pystyvät pitämään nunnalupauksensa, mutta myös ojentamaan auttavan käden matkaajille.

Luostarin pajuilla ei apotin mukaan taatusti ole taikavoimia, mutta onko neitsyeillä hallussaan jokin unohtunut salaisuus?

Luostarille tilanne on hankala, sillä kyllähän heille lempi ja raha kelpaa. Mutta Artanten rienaaminen on eri asia, eikä paikallisiin voi oikein luottaa asian selvittämiseksi.

SERES

Seresin kuningas Reon Kargal

Kerrotaan, ettei yksikään Jaconian kartta piirrä Seresin ja Piperian rajaa samalla tavalla. Todellisuudessa näiden kahden valtion väliin jää villi ja vaarallinen rajamaa, jonka yli tehdään ryöstöretkiä.

Pääasiassa varkaat tulevat Seresin puolelta, mutta ei ole ennen kuulumatonta, että piperialaiset maksaisiva kalavelat omilla ryöstöillään. Nämä retket ovat kuitenkin selvästi harvemmassa, sillä Seresin puolella on aina mahdollisuus jäädä kiinni ja päätyä orjaksi.

Muualla Jaconiassa kielletty orjakauppa kukoistaa Seresissä. Ryöstetyt orjat päätyvät tyypillisesti pelloille tai kaivoksiin, mutta toisinaan lahjakkaita orjia myydään erilaisiin tehtäviin Seresiä hallitseville ruhtinaille ja aatelisille.

Seresin sijainti kuitenkin mahdollistaa myös kaupankäynnin muun Jaconian kanssa. Välit Piperiaan ovat syystäkin hyvin kylmät, mutta Seres on onnistunut pitämään auki kapean kulkuväylän Sisämeren rannalle.

Kaapatut orjat ja kauppayhteydet ovat vähä vähältä vaikuttaneet myös Seresin kulttuuriin. Heidän mukanaan maahan saapuu uusia tietoja ja vaikutteita. Näiden ansiosta Seresiä voidaankin pitää jaconialaisimpana itäisten valtakuntien pääkaupungeista.

NYKYTILANNE

Seresin nykyinen kuningas, **Reon Kargal**, nousi valtaan kymmenisen vuotta sitten, edellisen kuninkaan kuoltua salamurhaajan terään. Reon on tuonut mukanaan muutoksen totuttuihin tapoihin

Hän on jopa ottanut hoviinsa Artanten pappeja ja kieltänyt ryöstöretket Piperiaan.

Raycorin luomaan perinteeseen tottuneessa idässä nämä ovat uusia ja vaarallisia ajatuksia, mutta Reonin taktiikka on pitävä. Jos hän saa aikeidensa mukaan juurrutettua Artanten kultin maahansa, hänellä on mahdollisuus samaan kuin aatelisilla muualla Jaconiassa — näyttää valtansa olevan suoraan jumalalta ja siten kiistaton.

Tilanne on nostanut itäiset ruhtinaskunnat uudelleen keskusteluihin Farrigniassa ja Holrusissa. Molemmat haluaisivat nähdä pysyvemmän kauppakumppanin idässä, mutta koska Reon Kargal ei ole ensikuninkaan asettamien kuninkaiden sukua, hänen hallintonsa saattaa olla kuitenkin Artanten lakien vastainen.

Vakoojat ja muut vaikuttajat tekevätkin jatkuvaa työtä Seresissä selvitätäkseen, tulisiko muiden valtojen tukea vai eristää Seresiä.

Ei myöskään ole liioiteltua sanoa, että monet Reonin vasalleista (rosvoparoneista puhumattakaan) suunnittelevat Reonin syrjäyttämistä vanhojen tapojen palauttamiseksi.

SEIKKAILUN JYVÄ: KUNINKAAN PALUU

Tarinan mukaan Raycoria paenneiden aatelisten joukossa oli Seresin kuningasperhe. Nykyisen Seresin kuninkaan tuotua Artanten palvonnan osaksi valtakuntansa arkea, on pohjoisessa lähtenyt liikkeelle huhu Seresin todellisen kuninkaan perillisestä. Tällä olisi kiistaton valta Seresin kruunuun. Seresin kuningas katkaisee julmasti kaikki moiset huhut (ja niiden kertojien kaulat), mutta maaseudulla puhutaan todellisen kuninkaan keräävän jo joukkojaan.

Onko huhussa totta vain toinen puoli? Vai onko kyse Artanten yrityksestä nostaa valtaistuimelle sopivampi kuningas? Vai miksi Holrusin kerrotaan julistavan pian tukensa tämän kuninkaan paluulle?

Suolakauppa

Vallankaappausyritykset ovat kuninkaan onneksi nyt kuitenkin hetkellisesti tauolla, sillä Seresin kulta, suola, jatkaa hinnan nousuaan Angarin kauppasaarron ansiosta. Kun Angarin suolaa ei saada markkinoille, on Seresin suola ainoa vaihtoehto isompiin kauppoihin.

Suolan kysyntä onkin saanut Seresin valtaapitävät kiinnostumaan suolakaupasta tavallista enemmän. Huhutaan, että Farrigniasta on jopa tuotu karkotuspäätöksen saaneita rikollisia salaa Seresiin vaihtotavarana suolaan, joten on helppo nähdä, miksi suolakauppa kiinnostaa juuri nyt.

Siinä missä suurempien valtioiden vakoojat seuraavat Seresin kuninkaan ja Artanten kirkon asemaan, toimivat monet Seresin vakoojat tällä hetkellä suola- ja orjakaupan edistämiseksi.

Farrignian kuningattaren korviin on myös kiirinyt tietoja siitä, että Seresin kuningas tukee, tai ainakin esittää tukevansa, Oftin kuningasta Angarin saarrossa. Syy on taatusti vähintään suolassa.

SERESIN KAUPUNKI

Jaconian kansan kasvaessa, Piperian takaiset vihannat maat houkuttelivat uusia asukkaita sinne, missä velhokuninkaiden vallasta oli vain vähän merkkejä.

Vuonna 133 Emithin vasallikaupunkivaltioksi perustettu Seresin pääkaupunki oli ensimmäinen kuolevaisten itsensä rakentama pääkaupunki. Sen rakensivat kuolevaiset kädet kuolevaisille asukkaille ja aikoinaan se oli kaunis.

Kun rutto ja ryövärit runtelivat itäisiä maita, ei Sereksen historiakaan auttanut sitä selviämään. Vaikka sitä kenties voi nykymittapuussa pitää jopa itäisten maiden parhaimmin selvinneenä

kaupunkina, on täälläkin lukemattomia hylättyjä raunioita.

Jollei kuningas Reon Kargalin yritys jaconialaistaa kaupunkiaan onnistu, on Seres todennäköisesti tuomittu hiipumaan kuiviin. Artanten kirkkoa kyllä rakennetaan Reonin palatsin viereen orjatyövoimin yhä, mutta esimerkiksi viemäröintiä kaupungissa ei ole.

IN Huhuja Seresissä

- 1 Emithin lähellä on havaittu ruttoa.
- 2
- 3
- 4
- 5 Uusi orjakaravaani on saapumassa etelästä mukanaan eksoottisia orjia.
- 6

Silkkifretti

Seresin tunnetuin bordelli on rakennettu Itäisiltä vuorilta laskeutuvan akveduktin äärelle. Se on kaupungin harvoja taloja, jotka ovat yhä lähes alkuperäisessä kunnossaan, sillä se on toiminut samassa tarkoituksessa jo yli neljäsataa vuotta — omistajien tavat vain ovat muuttuneet.

Silkkifretin kylpyjä lämmittävät orjat. Useimmat on kaapattu pohjoisesta ja palvelevat bordellissa vain nuoruutensa. Lähes kaikki päätyvät myöhemmin orjiksi suolakaivoksille, mutta sitkeät huhut orjien keskuudessa kertovat myös joidenkin päässeen aatelisten kotiorjiksi.

Sillä Silkkifretin asiakkaat ovat kaikki kaupungin silmäätekeviä tai muuten varakkaita asiakkaita. Tarjolla on niin nuoria naisia kuin miehiäkin ja jokaisen kaulaa koristaa silkkinen kaulapanta. Silkkifretti ei kuitenkaan ota maksuksi suoraan rahaa, vaan sen asiakkaat maksavat nautinnoistaan muilla tavoin (sopimuksia, salaisuuksia, huumeita, palvelusaikaa bordellissa, jne.)

(Lisää Itäisen valtakunnan orjabordelleista Kielletyn kirjan sivulla 37.)

SUOLAKAIVOKSET

Seresin hallitsemat suolakaivokset Itäisillä vuorilla ovat koko Jaconian rikkaimmat. Ne toimivat tyystin vanki- ja orjatyövoimalla ja vaikka muut valtiot toistuvasti esittävätkin vastalauseensa kuninkaalle, ei asiantilaan ole odotettavissa muutoksia, sillä suolaa tarvitaan kaikkialla.

SEIKKAILUN JYVÄ: MERISUOLAA

Suolakaivoksilta lähtevä lähetys tarvitsee saattajia Sisämeren yli. Suolalastin kauppias haluaisi mieluummin salakuljettaa sen suoraan Farrigniaan, mutta matkalla saaristolaiset yllättävät laivan. He haluavat kaapata lisää orjia, myydäkseen ne Seresin suolakaivoksiin.

ZURABOR

Idän pohjoisin kaupunki, jonka orjamarkkinoille saavutaan kaikkialta Itkevästä idästä. Kaupungista lähtevät rosvojoukot ryöstävät uusia orjia niin omilta mailtaan kuin pohjoisestakin. Nämä orjat päätyvät usein pelloille ja kaivoksiin, mutta toisinaan pohjoisesta saapuneet lähetystöt ovat onnistuneet ostamaan vapaiksi pohjoisen asukkaita.

CARDUCA

Tunnetun maailman itäisin linnoitus. Sijaitsee Arkes-joen länsirannalle rakennettu vartiotorni, jota ympäröivän paaluvarustuksen turviin on kohonnut pieni kylä. Vaikka kartoissa alue kuuluu Seresiin, tällä hetkellä kylä kuuluu nimellisesti Piperiaan ja sitä johtaa komentaja Balmor.⁷

MUUTA HUOMIOITAVAA

NELJÄN TULEN APOSTOLIT

Demonikultti, joka huhujen mukaan oli edellisen kuninkaan salamurhan takana ja toimi kenties jopa nykyisen kuninkaan (tai velhojen) kanssa yhteistyössä. Kultin valta on kuitenkin hiipunut kuningas Reon Kargalin tehtyä Artanten kirkosta valtionuskonnon. Jos huhut aiemmasta yhteistyöstä pitävät paikkansa, on kuninkaalla vaarallinen vihollinen.

⁷ Kts. Aavelaiva (Seikkailujen kirja, s. 89)

ROSVOPARONIT

Piikkinä kaupunkivalttioiden lihassa ovat rosvoparonit — rosvojoukkojen päälliköt, jotka ovat onnistuneet valtaamaan itselleen ja klaanille maata.

Näitä **Raycorin** esimerkin seuraajia syntyy ja kuolee useammin kuin kukaan jaksaa laskea. Heidän valtansa on usein hyvin lyhytikäistä, elleivät he onnistu luomaan jonkilaisia pitäviä suhteita kaupunkivalttioiden hallitsijoihin. Jolloin he saattavat pysyä vallassa jopa useita vuosia, ennen kuin heidän tukijansa löytää otollisemman tuettavan.

Rosvoparoneita saapuu Itkevään itään kaikkialta Jaconista. Yrittäjiä on huomattavasti enemmän kuin onnistujia, mutta ainakin idässä on mahdollisuus rakentaa itselleen valtakunta, jossa ketään ei tarvitse kumartaa.

PRAEDORIEN VALTAKUNTA

Viime vuosina on kiertänyt sitkeä huhu muualta tulleiden praedorien perustamasta valtakunnasta.

On vaikea sanoa, pitääkö huhu paikkansa, sillä toisten mukaan tämä uusi rosvoparonikunta on jo tuhoutunut rutossa kun taas toiset väittävät sen pian olevan kyllin vahva haastamaan Japasin hallitsijan.

IDÄN ASUKKAITA

ARIC DARMIRAS

Aric Itäläinen, praedor Japasista.

AROCIRC DARMIRAS

Aricin isä, yliherra Japasin kuninkaan mailla, k. joskus 480-luvulla V.a.

KYMIC DARMIRAS

Aricin veli.

VARJOKETTU

Emithiläisen varkaiden killan (jos sellaisesta voidaan kaupungissa edes puhua) johtaja on todellisuudessa hieman yli nelikymmenvuotias nainen. Tavatessaan asiakkaita hän kuitenkin esiintyy huomattavasti enemmän alamaailman päälliköstä näyttävän **Sardokin** sylissä kiehnäävänä ilolintuna.

Kauniin ulkokuorensa alla Varjokettu on yhtä laskelmoiva ja julma kuin muutkin idän rosvo-päälliköt. Hän on kuitenkin paljon ovelampi kuin useimmat ja tarpeeksi pitkänäköinen ottaakseen palvelukseensa tarpeen vaatiessa myös praedoreja — joko hyvällä tai pahalla.

SEIKKAILUT IDÄSSÄ

Useimmat itäläiset syyttävät praedoreja yhä, yli neljäsataa vuotta myöhemmin, kuningaskuntiansa rappiosta.

Tyypillisesti praedorit välttävätkin itään suunnattuja retkiä, sillä Borvaria on tarpeeksi vihamielinen ilman matkalla kohdattujen paikallisten vihaakin.

Viime aikoina itäisen Jaconian takaisen Borvarian kiinnostavuus on kuitenkin noussut jälleen. Helpoimmat alueet Jaconian rajalta on jo koluttu. Nyt praedorit tekevät matkoja jokilaivoilla pitkin Borvariasta saapuvia virtoja.

Kenties kuitenkin olisi helpompaa suunnata katse itään? Valloittaa ensin joku rauniokaupunki, julistautua sen paroniksi ja sieltä käsin suunnitella retkiä Borvariaan. Eiväthän paikalliset kokonaista kaupunkia vastaan haluaisi käydä? Eiväthän?

IDÄN TAIKAESINEITÄ

HENGENSYÖJÄ

Sotanuija, jonka pitelevinen nostaa käyttäjän **Voima**-arvoa +2. Jokainen Hengensyöjän vuodattama veripiste merkitään ylös ja niitä voi käyttää kokemuspisteiden tapaan **Voima**-arvon nostamiseen.

N66 Kohtaaminen idän valtakunnissa

11 Tuulahdus puhdasta ilmaa ja pieni raikasvetinen puro!

12

13-14

15-16

21-22 Raunioituneita maatiloja. Onni-heitto, ovatko ne autioita...

23 Kylän rauniot. Onni-heitto, asuuko kylässä rosvoja tai pahempaa...

24 Avoin joukkohauta. (*Varjojen kirja, s.10*)

25 Ruttoon sairastuneita!

26 Rosvoritareita "verotusmatkalla".

31 Hiljattain poltetun talon rauniot.

32-33

34

35-36

41

42-43

44

45-46

51

52-53

54

55 Hirvittävää mätänemisen ja käymisen hajua jostakin kauempaa.

56

61 Magian jäänteitä on yhä havaittavissa ilmassa. Kenties häivähdys villiä magiaa?

62-63

64

65

66 Muinaiset rauniot