

Valenori kirjeldus raamatust

Tormi Aeg

Kirjutanud

Mike Pohjola

Eesti keelde tõlkinud

Eve Sova

The Dragonbane Project 2004

NATHAR

Nathar meenutab oma elukorralduselt tüüpilist keskaja alguse riiki Kesk-Euroopas, aga ei ole tekkinud ühestki neist. Usundis esineb mõjusid nii muinassoome kui ka antiikrooma müütidest. Samas jälle eluhoiakud, ajatunnetus, inimesed ja muu selline meenutavad pigem tänapäeva maailma kui möödunud aegu.

MAAILM

Valenor on maailm, mille keskel asetseb Almoni manner – veest ümbritsetud maa. Keset Almoni mandrit kõrgub Jumalate Mägi, mis hoiab üleval Taevakuplit. Taevakupli lael elavad jumalad. Seal on ka Päike ehk aeg ja Kuu, kuhu lähevad surnud.

Valenori allosas on maa juured, mis ulatuvad sügavale-sügavale, seal muutuvad nad kivideks ja sulavad lõpuks laavaks. Kõige sügavamal põhjas asub maa-alune Põrgu, kus elutsevad piirad ja nende poolt piinatud olendid. Kui Valenoris piisavalt sügav auk kaevata, võib Põrgusse välja jõuda. Aeg-ajalt leiavad ka piirad tee üles maa peale ja käivad Valenori elanikke piinamas.

Valenorist väljas, kaugel läänes asub Päikeseloojangumaa ehk Õhtupunamaa. Kaugel idas on jälle Päikesetõusumaa ehk Hommikukoidumaa. Koos moodustuvad neist Hämarad maad. Sealt on ka haldjad Valenori tulnud. Mõnikord öeldakse, et mööda Päikesesilda on võimalik Hämaratele maadele pääseda, aga kui see ka kellelgi on õnnestunud, siis tagasi ei ole ta tulnud.

Valenorist väljaspool asub veel üks koht – Sajusaared. Sinna pääseb mööda vikerkaart ning seal elavad nõiduse- ja unenägede olendid. Mõned inimesed satuvad sinna, kui nad magavad, teised ammutavad sealt jälle energiat. Sajusaartelt on sellesse maailma tulnud ka tasased ja lohed. Mõnikord võib Valenoris näha, kuidas Sajusaarte võlujõude tibutab, sellest tekivad virmalised.

Taevakuppel, Põrgu, Hämarad maad ja Sajusaared ümbritsevad Valenori, mille elanikud – inimesed ja orkid – sageli nende tugevate väljastpoolt tulevate jõududega vastamisi satuvad. Mitmed religioonid ja kuningad on nende ebatavaliste jõudude abil troonile pääsenud ja võimu kaotanud, aga ikka veel jätkab inimeste sugu Valenoris oma igapäevast elu.

Nathari maad

Nathar on suures osas kõnnumaa: metsad, niidud, kivistikud, kaljud, järved ja jõed. Siin-seal, eriti just jõgede kallastel, leidub inimeste asustatud külasid ja linnu, mida varem ümbritsenud metsad on põlluks haritud või aletatud. Neid kohti ühendavad teed, mis ei ole just kõige turvalisemad. Pärast mässu on suuremate teede turvalisust keiserlike sõdurite valvega parandada püütud.

Ka mägedel, kõrgendikel ja kaljudel võib sageli elu märgata. Keegi ennemuistne rahvas on kivisse eluasemeid rainunud. Osa neist on vaid algelised süvendid, teine osa aga kaunistatud koopakäigud. Mõnikord pakuvad koopad inimestele ja orkidele kaitset, aga sageli kasutavad piirad neid Põrgust maa peale pääsemiseks ning elutsevad seal, kui nad just parajasti inimesi piinamas ei ole. Siit-sealt kõnnumaalt võib leida suuri lamedaid kive ning hiidkive, millel nii mõnigi salapärase tähenduse arvab olevat. Mitmed loodusvaimud tõepoolest külastavad seda kanti meeleldi ning ümberkaudsed inimesed viivad läbi ohvritalitusi, et vaimudele meele järele olla.

Nathar on tekkinud hiiglaslikust Nathose keisririigist, kuhu veel mõned sajandid tagasi kuulusid kõik inimeste linnad. Nathar on järele jäänud riikidest suurim, kagusse jääv naaberriik Dantos on suuruselt teine. Põhjapool, Hundimere vastaskaldal asub põhjapoolseid kõnnumaid valitsev Gethar ja läänes on kardetud Cruinne saareriiik. Lõunasse jäävad jõukas Eksos ja oma võlurite poolest kuulus Mirani kuningriik.

Ülal mainitud maadest väljaspool elutsevad elajalikud orkit, maagiliste võimetega tasased ja salapärased haldjad. Kõnnumaadel pesitsevad orkid, haldjad, siin-seal ka piirad. Seetõttu on inimasustuse laiendamine küllaltki keeruline.

Olukord riigis

Kuusteist aastat tagasi valitses Natharit kuningas Aldrion VI Arukas. Seitse aastat väldanud valitsusaeg leidis ühtäkki ootamatu lõpu, kui üks salapärane aadlimees ning võlur Zangavius kuninga tappa lasid ja võimu eneste kätte haarasid. Zangaviusel oli aadliringkondades palju poolehoidjaid, ta taastas varem kasutusel olnud keisritiitli ning kuulutas ennast keiser Zangavius I Suureks.

Ülestõusud kestsid aastaid. Endiselt leidub krahve ja hertsoge, kes meeleldi näeksid, et Zangavius troonilt tõugataks. Aga selle avalik tunnistamine muudaks väljaütleva riigireeturiks ja lindpriiks, kes sedamaid hukataks või maapakku aetaks.

Keiser kindlustas armeed, suurendas makse ja parandas linnaelanike positsiooni külainimestega võrreldes. Algul ei kiidetud keisri teguviise sugugi heaks, aga kagus elutsevad tasased kuulutasid inimestele sõja ja nüüd oli võimsamat sõjaväge tarvis. Võitmatu tasaste armeega võideldes oli juba hukka saanud Dantose riik ja rahvas. Ainult tänu keisri ettenägelikkusele oli Nathar kaitstud.

ÜHISKOND

Natharis on kõige enam metsi ja maapiirkondi, aga leidub ka linnu. Metsades kondavad koletised, lindpriid ja teekäijad. Maal külades ja taludes on vähe inimesi. Seal elavad hallikaspruudidesse paigutatud hilpudesse rõivastatud põllumehed ja jahimehed. Pärast rasket tööpäeva metsas või põllul teevad nad käsitööd ja üritavad treenida oma võitlusoskusi, sest kunagi ei või teada, millal jälle oma eluaset rahutute kõnnumaa elanike eest kaitsta tuleb.

Ühiskonnas valitseb feodaalne monarhia ehk iga küla valitseb krahv – üldjuhul endine rüütel, kes oma valitsejalt killukese maad on saanud. Külaelanikud maksavad krahvile makse ja vastutasuks kaitseb krahv neid lindpriide, piirade, orkide ja muude koletiste eest. Mõnikord peab krahv selle tarvis palgasõdureid või seiklejaid palkama, vahel kutsub ta rüütliid appi. Keiserlik armee on praegu võimas ja pakub kaitset kõigile neile küladele, kus neil on tugipunktid. Vastutasuks on igal külal kohustus kõik täisealised mehed viieks aastaks armeesse saata.

Põhjapoolt tuleb pidevalt karta Julmade maade barbarihõimude ja röövlilaevade kallaletungi, idast on oodata Musta Metsa koletisi ja lõunapool on viimasel ajal, dantoslaste röövljõukkkudele lisaks, ka tasased eriti ohtlikeks muutunud. Ainult Edela-Natharis on elu rahulik, ja just seal enamik suurematest linnadest asubki.

Mõnel pool Natharis on kaubitsemispaikade, kindluste või suurte külade ümber tekkinud linnu, kus elavad käsitöölised, kaupmehed ja aadel oma teenijaskonnaga. Põlluharimine ja karjakasvatus on tähtsad lisaelatusalad. On üsna tavaline, et vaesemad linnaelanikud peavad lehma, kodulinde või teisi koduloomi. Suurem osa majadest on puumajad, mis tähendab, et tulekahjudest sünnib tavaliselt suur häving.

Linnas peetav laat on aasta suursündmus kõigile kaupmeestele. Laat ei ole koht pelgalt kauplemiseks vaid ka lõbutsemiseks. Kauplemise ümber pöörleb linnas kogu elu ja lihtrahva silmis on rikkad kaupmehed, oma sünnipärale vaatamata, peaaegu et aadli seisuses. Veel mõni aeg tagasi olid enamik Natharis elavaid dantoslasi kaupmehed, aga praegu elavad dantoslastest pagulased enamasti lõunapoolsetes külates.

Suur osa linnaelanikest elatub peamiselt käsitööst või teeb erinevaid raskeid füüsilisi töid. Linna käsitöölise hulka kuuluvad muuhulgas kullassepad, klaasimeistrid, maalrid, katelsepad, habemeajajad, velskrid, rätsepad, kingsepad, tinavalajad. Töölisi esindavad puusepad ja veotöölised, näiteks kutsarid, kandjad ning meremehed ja kaupmeeste teenijad.

Väikese, aga seda silmatorkavam osa linna elanikkonnast moodustavad kaupmehed ja aadel. Aadli käes on võim valitsemisküsimustes, aga nii mõnelgi pool elavad rikkad kaupmehed aadliperekondadest priskemalt. Rikkamal ülemklassil on tavaks üheskoos metsikuid pidusid pidada. Seal juuakse ja prassitakse, küll lihtrahvalt kogutud maksurahade, küll lihtrahvalt välja petetud kaubarahade eest. Kui noored mehed armeesse riiki teenima lähevad, sunnitakse paljud kenad linnaneiuud sageli vastu nende eneste tahtmist pidudele ülemklassi lõbustama.

Samas leidub häid valitsejaid, kes ka oma alamatel kordaminekuid tähistada lubavad. Näiteks, peale iga-aastase laada on veel palju teisi pidupäevi, nagu rüütliturniir, aadlipulmad, lõikuspühad, pööripäevad, võidupühad ja muud sellised, kus pidutsevad nii aadel, kodanlased kui ka lihtrahvas. Külaelanikud võivad krahvilt abi paluda omavaheliste tülide lahendamisel ja isegi raha laenamisel. Krahvid tunnevad sageli isiklikult oma külade elanikke, kellega neil ju suurem osa oma ajast koos tuleb veeta.

Valitsus

Kõrgeim otsustusõigus on keisril, kes saab oma volitused otse jumalatelt. Keisri otseses alluvuses on senat ja vürstid. Senatisse kuulub kaksteist senaatorit, kes kehtestavad maksud ja nõustavad keisrit riigiasjus. Keiser ise hoiab välispoliitikal silma peal ja otsustab, kuidas maksudest saadud rahasid kasutada. Seega, kõrgetes maksudes on üldiselt ikka senat süüdi, aga samade maksurahade eest ehitatud teed ja palgatud teeparandajad on just keisri teene.

Keisri alluvuses on viis vürsti, kelledest igaühel on valitseda oma maakond. Keiser ise on Sondari vürst. Vürstidel lasub vastutus oma maakonna haldusküsimustes, nad koguvad makse, peavad ülal oma õukonda ja kutsuvad oma alamaid korrale. Vürstid on vastutavad ainult keisri ees. Igal vürstil on ka oma väike sõjavägi, kes vastutab riigi sisese turvalisuse eest, kogub ka makse ja valvab rahva seadusekuulekust. Rojalistlikud vürstid on kõik tapetud ja praegused vürstid on keisrile täiesti ustavad.

Keiser on ka armee ülempealik. Tema alluvusse kuulub suur hulk kindrale. Keiser otustab, kuidas sõjaväeüksused liiguvad, millal ründavad ja millal kaitsevad. Keiser kannab hoolt kogu Nathari

turvalisuse eest. Keiserlik armee vastutab rahu eest riigis ja saavutab võitlustes aeg-ajalt kuninglikke võite.

Igas maakonnas on läänid, kus valitsevad hertsogid. Hertsogid viivad ellu vürstide otsuseid, aga neil on valitsusasjades küllaltki suur omavoli. Üldjuhul on vürst ka oma maakonna suurima lääni hertsog. Hertsogil on tavaliselt oma kindlus või mõis, mille ümber asub küla. Külas on sepikoda, kõrts ja veski. Suuremate hertsogide kindlust ümbritseb päris korralik linn.

Hertsogist seisuse poolest madalamal on (sellises järjekorras): krahvid, rüütlid, lordid, leedid, bürgermeistrid, võlurid, aadlipäritolu mitteaadlikud, kaardiväe komandörid, vaimulikud, ametnikud ja kaupmehed. Linnaelanikud on tähtsamal positsioonil kui muidu samasse seisusesse kuulvad külaelanikud.

Rüütlid peavad šeriffi ametit või on armees komandörideks. Sõjaväelasekarjäär on lihtrahvale praktiliselt ainus võimalus aadliseisusse tõusmiseks. Ka külavanemad, kohtutäiturid, maaomanikud ja haritlased asetsevad seisusehierarhias tihtipeale üsna kõrgel, kuigi neil omast ringkonnast väljaspool mingit kindlat staatust ei ole. Kõige madalam seisus on lihtrahvas – töölised ja külaelanikud. Üldiselt kuuluvad lihtrahva hulka vaid inimesed, aga ka üksikud õnnelikud orkid võivad mõneks ajaks küladesse sulaseks või tüdrukuks pääseda, kui tööjõust puudu tuleb.

Sõjavange, kurjategijaid ja orke võib pidada orjana, kes kuuluvad oma isandale. Orjadel ei tohi mingit omandit olla, aga isandad peavad oma orje söötma, nad riidesse panema ja neile eluaset pakkuma. Orjadel on võimalus oma isanda juurest põgeneda, aga sageli muutub nende elujärg selle tulemusena veel halvemaks, sest enamasti ei suuda nad enestele muul moel toitu hankida kui ainult varastades.

Kõnnumaadel elavad uusasukad, seiklejad, lindpriid ja orkid. Uusasukad ja orkid viljelevad tavaliselt alepõllundust ehk langetavad metsa, põletavad, harivad seda paar aastat ja liiguvad siis edasi. Orkid on tihti ka seakasvatajad. Kõnnumaade elanikke palgatakse aeg-ajalt jäljeküttideks või küttideks.

Keiser

Keiser Zangavius on karmikäeline ainuvalitseja, kelle taustast teatakse väga vähe. Lihtsale külainimesele jääb ta kaugeks, isegi ebareaalseks tegelaseks. Paljud mäletavad veel, kuidas kaua ja avalikult räägiti, et Zangavius olevat enesele krooni ebaausalt napsanud. Neist lugudest on mõnel pool saanud kibestunud väljamõeldised, teisel jälle sangarijutustused. Kuningat ei meenuta enam peaaegu mitte keegi. See eest arutletakse tihti selle üle, kas keisrist on tõepoolest saanud üks jumalatest

Mõned räägivad, et keiser on suur võlur, kel jätkub võimeid ka sellisteks tegudeks, millega tavaline valitseja isegi oma armee kaasabil hakkama ei saaks. Räägitakse, et Zangavius näeb kõikjale, kuuleb ka kõige vaiksemaid hääli ja määrab oma vaenlastele nii hirmuäratavaid karistusi, et isegi surm oleks selle kõrval puhas kergendus.

Paljud usuvad, et praegune keiser on just see, mida Natharil tarvis. Suur ja kõikvõimas valitseja, kes oma võimetega suudab luua Nathose impeeriumis uue, endisest veelgi säravama õitsengu. Keiser, kes näeb asju nende õigetes värvides ning oskab ära kasutada oma mõjujõudu ja karmi kätt, kui see riigi huvides möödapääsmatu on. Kõrgete eesmärkide nimel kannatatakse ära sõjaväekohustus ja

kõrged maksud, kasvõi hambad ristas. Tulemuseks on ju ometigi sissetungijate eest kaitstud riik ning Ravitsejate Gildi ja uuendatud teedevõrgu loomisega paremaks muutunud elutingimused.

Mõnedele on Zangaviuse valitsusaeg olnud liig mis liig. Kõrged maksud, pikk sõjaväeteenistus ja karmid elutingimused on rahvale rasked taluda. Küll antakse pere viimane lammas maksude katteks, küll röövitakse ainus tööealine poeg mitmeks aastaks sõjaväeteenistusse. Nii mõnedelegi on olnud kaotused liialt rasked taluda. Keisri vastu sõna võtmine on aga riigireetmine ja selle eest karistatakse surmaga.

Mõnedele on saatuslikuks saanud jultunud, enda huvides ametiseisust ära kasutavad ohvitserid või sõdurid, kes maksude kogumise ettekäändel või oma positsiooni esile tõstes nii mõnegi elu lõputuks piinaks muuta on suutnud.

Kui Zangavius võimu enese kätte haaras, võttis ta vangi kuninga sugulased ja lähimad mõttekaaslased, kuningale ustavad trodai-sõdurid kaasa arvatud. Kuulujutud pajatavad, et ikka veel on keiserlikud vangikongid ja Cruinne rannad kuninga mehi täis. Mitteaadlikud on loomulikult hukatud.

Mäss

Siin-seal metsas ja kolkakülades elavad riigireeturid, kes röövivad rahavankreid ja ründavad sõjaväelaagreid. Alandlikuks ja kuulekaks õpetatud lihtrahval ei tuleks isegi pähe mässajaid aidata, nendega liitumisest rääkimata. Rahvas ei julge mässajate poolt avalikult sõnagi poeta, sest igäüks, keda kahtlustatakse mässumeelsuses pannakse otsekohe vangi ja tapetakse, kui kahtlused põhjendatuks osutuvad.

Zangavius on proovinud hävitada ka reeturlikku trodai-ühendust, mis varem kuninga ihukaitseskaardiväena tegutses. Täielikult see keisril ei ole õnnestunud, sest siin-seal riigis eksleb ikka veel trodai-sõdureid. Räägitakse, et isegi mõned meistrid olevat veel alles. Räägitakse, et trodaid kannavad endiselt enestega valgust kaasas, võitlevad õigluse eest ja vannuvad tõelise kuninga ja isamaa nimel. Väidetakse ka, et veel tänapäevalgi jätkavad trodai-meistrid uute sõdurite väljaõpetamist ja ärgitavad rahvast mässama.

Tavaline Nathari elanik on trodaidest ainult lugusid kuulnud. Ja isegi need üksikud, kes tõelist trodaid tunnevad, vaikivad, sest kogu ühendus koos toetajatega on lindpriideks kuulutatud.

Seadused

Nathose keisririigi ajal olid olemas täpsed seadused selle kohta, mida tohtis teha ja mida ei. Ka Natharis on jõus põhimõtteliselt samad seadused, aga nende täitmist ei valvata sõna-sõnalt. Rusikareegliks natharlaste elukorralduses on see, et kõike võib teha, kui sellega kellelegi teisele kahju ei tee. Selle reegli vastu eksinu saatuse üle otustab tavaliselt rahvas ise.

Mitmetes küldes on olemas seadust tundev kohtutäitur ja linnades kaardiväe ülem, kelle ülesandeks on kontrollida seaduskuulekust oma piirkonnas. Kaardiväe ülemal on abiks veel linna kaardivägi, lisaks sellele saavad nad vajadusel lisaabi keiserlikult armeelt. Igas läänis on ka šeriff, kes kaardiväe saatel külast külla ja linnast linna käib ning õigust jagab. Šeriff on hertsogi otsene

käsualune, aga šeriffide peamees maakonnas on ülemšeriff. Aadliseisuselt on šeriffid rüütlid ja ülemšeriffid hertsogid.

Inimese tapmine on keelatud – sellele järgneb surmanuhtlus. Enesekaitseks tapmine ja mõnikord isegi ka tapmine „kindluse mõttes“ on siiski lubatud. Lindpriide, kurjategijate ja koletiste poolel võitlevaid inimesi peetakse oma riigi ja isamaa reeturiteks, seega kaotavad nad ka õigused turvalisele elule. Nende elu ei ole enam midagi väärt ning nende tapmise eest ei karistata.

Orke, tasaseid, haldjaid, piirasid ja teisi mitteinimesi võrdsustatakse seisuselt loomadega. Ka nende tapmine ei ole taunitav. Sageli ei ole see aga üldse vajalik, sest neid müstilisi olendeid tihtipeale ka kardetakse. Orkid võivad ka kellegi orjad olla, sellisel juhul on nende tapmine omandi vastane kuritegu. Haldjad võivad tegutseda kaupmeestena või olla kellegi aadliku kaitse all. Sellisel juhul järgneb isegi nende niinimetatud seaduslikule tapmisele karistus. Varem võis Lõuna-Natharis kohata tasastest kaupmehi, nüüd on nad aga kõik vaenlase sõdurid, kes tuleb tappa. Piirade tapmise eest maksavad paljud maa-aadlikud veel head tasugi.

Põhimõtteliselt on igal Nathari kodanikul kohustus kaitsta oma isamaad piirade ja tasaste eest, aga ainult väga üksikutel avaneb selleks päriselt võimalus. Enamikes külades on olemas võllapuu, kuhu armuta tõmmatakse need, kes on teiselt elu võtnud.

Kui šeriffid ja kaardiväelased valvavad maiste seaduste täitmist, siis võlurivahid valvavad võlumise ja nõidumise seadusi. Võlurid karistavad ebaseaduslikke maage väga karmilt. Võlurivaht otsustab, kas kuriteole järgneb surmanuhtlus, piinamine või maagiliste võimete äravõtmine. Äsja oma maagilised võimed saanud noori mehi ja naisi karistatakse tavaliselt võimete äravõtmisega, juhul kui nad oma võimetest otsekohe ametivõimudele teada annavad. Tõsi, eriti andekad poisid võidakse saata Kõrgeimasse Torni võlurieksamile. Maised ametimehed teevad võlurivahtidega koostööd sageli vastumeelselt, pigem ehk hirmust mitte aukartusest tingituna.

Viimasel ajal on senat seaduses mitmeid uuendusi teinud. Neist tähelepanuväärseim on linnaelanike ja külaelanike ebavõrdsus seaduse ees. Alati on olnud selge, et aadlil on rohkem õigusi kui lihtrahval, aga nüüd on ka uus linnaelanike ehk kodanlaste klass ülejäänud lihtrahvaga võrreldes võimu juurde saanud.

Kui linnaelanik tapab külaelaniku, siis see on väiksem kuritegu kui see, kui külainimene tapab linnaelaniku. Lisaks on linnaelanikul maapiirkonnas liikudes õigus talunikelt toitu ja öömaja nõuda, aga külaelanikul linnas vastavaid õigusi ei ole. Kui kohtus on külainimese sõna linnainimese vastu, siis linnaelanik võidab.

Naine ja mees

Võrdõiguslikkus on Natharis võõras ja kasutu sõna. Külades on meestel ja naistel juba tükk aega olnud omad ülesanded ja oma seltskond, aga neid ei järgita orjalikult. Naiste ülesandeks peetakse laste kasvatamist ja toiduvalmistamist, mehed teevad raskemaid füüsilisi töid. Kui satub olema, et mees on nõrguke ja naine heas vormis, siis võib töödejaotus ka vastupidine olla. Praegusel ajal võib juhtuda, et kui kõik pere noored mehed on samaaegselt armees, peavad tüdrukud ka meeste tööd ära tegema.

Noored elavad üldjuhul küllaltki vaba elu ja armuvad kellesse ja millal parasjagu juhtub. Kui naine jääb rasedaks, peetakse heaks tooniks, et ta abiellub lapse isaga. Vallaslapsi peetakse tavaliselt vähem väärtuslikeks lasteks.

Paljud inimesed abielluvad varem või hiljem oma elu jooksul. Kui mitte armastusest, siis soovist järglasi saada. Abielutseremoonia on tagasihoidlik rituaal, pärast seda kolivad mees ja naine ühisesse majja (või tuppa) elama.

Abielludes võtab naine tavaliselt oma mehe nime. Kõrgema seisusega suguvõsade pärit naised jätavad oma perekonnanime tihtipeale teise nimena alles. Samasooliste vaheline seks ei ole keelatud, kui see piirdub vaid väikese lõbutsemisega.

Homoabielusid külarahvas ja pereinimesed üldjuhul heaks ei kiida, sest sellisel juhul on paar teadlikult valinud tuleviku ilma järeltulijateta (ja seega vähemalt viljakusejumalanna Venita seaduste vastu eksinud). See eest ei vaata keegi viltu, kui abielus olles, peale piisavalt suure lastekarja hankimist, on mõlemal abikaasal samast soost armukesti. Inimesed, kes keelduvad lapsi hankimast saavad hukkamõistu osaliseks. Sageli ei soovi ka krahvid selliseid oma külladesse elama.

Tavaliselt on mõned kindlad kohustused, mille täitmist teatud sugupoolelt ei nõuta. Armeesse värvatakse ainult noori mehi, et naised koju majapidamist hoidma jääksid. Lapsepäästjateks sobivad ainult naised, ka suur osa ravitsejatest on naised. Teadmata põhjustel ei võta võlurid naisi Kõrgeimasse Torni. Aadliringkondades ei tehta naiste ja meeste vahel suurt vahet. Hertsogid, vürstid ja kuningad võivad olla kummast soost tahes. Tõsi, tiitlid vahelduvad. Zangavius on esimene uus keiser ja ta ei ole oma pärijat veel valinud. Ennevanasti olid loomulikult olemas nii keisrid kui ka keisrinnad.

Elukaar

Ka Natharis inimesed sünnivad, elavad ja surevad. Süngesse ellu toovad valgust erinevad rituaalid ja pidustused. Pidustustel tavaliselt süüakse ja juuakse palju, tantsitakse, lauldakse ja jutustatakse lugusid, armutakse ja kakeldakse. Mitmed peod on seotud päikese ja viljasaagiga, aga on ka puhtalt inimeste endi eluga seotud pidustusi

Pärast lapse sündi peetakse nimeandmispidu. Ema hoiab last talituse ajal süles ja isa ütleb nime. Kohal on läheduses elavad sõbrad ja sugulased, sageli ka küla krahv või ema esindaja. Nimeandmispeol ennustatakse sageli lapse tulevikku, jagatakse kingitusi ja viiakse läbi maagilisi õnne- ja viljakusrituaale.

Järgmine tema auks peetav pidu on inimese elus siis, kui ta saab täiskasvanuks. Lihtsalt täiskasvamiseks kutsutavad pidustused peetakse ühekorraga kõigile küla noortele, kes juba viisteist talve on üle elanud. Peol on kohal kogu külarahvas. Täiskasvamise kõige olulisem osa on leida tagasitee labürindist, kuhu noored viiakse. See võib olla kividest ja okstest ehitatud labürint, lumekindluse sarnane ehitus, tühi saar küla ja ranna lähedal või lähedal asuv mets. Kui nooruk oskab tagasi külla tulla, on ta täiskasvanuks saanud ja seda tähistatakse meeleolukalt. Selline pidu peetakse tavaliselt kevadel, põhjapool jälle südatalvel. Pärast täiskasvanuks saamist tohivad noored abielluda, oma maja ehitada ja neid võidakse armeesse kutsuda.

Pulma kutsutakse tavaliselt abikaasade perekonnad, sõbrad, vaimulik ja krahv. Vaimulik annab noorpaarile õnnistuse ning vanemad ja krahv toovad kingitusi. Tseremooniale järgneval pulmapeol

sooritatakse palju viljakusrituaale ja teatud aja möödudes läheb noorpaar oma uude majja, ülejäänud jätkavad pidutsemist.

Matused on peaaegu alati põletusmatused. Vahel röövivad piirad kehaosi ka surnutelt ning seda püütakse igal võimalikul moel takistada. Peenikestest puuvõradest kantakse kokku küllaltki kõrge alus, millele surnukeha asetatakse. Seejärel lausub kadunukese abikaasa, esiklaps või isand mõned mälestussõnad ja süütab lõkke. Matusetuli süüdatakse tavaliselt õhtuti ja omaksed seisavad tule ääres, kuni see kustub. Seejärel maetakse tuhk veel ka maha.

Surmajumal Golos viib surnud inimese hinge enesega kaasa Kuule, kuhu hing elama asub, vastavalt kas Ülistuse Saalidesse või Unustuse Saalidesse. Ülistuse Saalid asuvad Kuu valgemaal poolel, sinna pääsevad kõik õiglased, üllad ja head. Ülistuse Saalides peetakse kogu aeg pidu ning kõik soovivad sinna pääseda. Unustuse Saalid on Kuu pimedamal poolel; täis pahasid, alatuid ja neetuid. Unustuse Saalides on masendav ja kurb. Seal ei olda kunagi rõõmus ega nähta iialgi valgust. Unustuse Saalide ja Ülistuse Saalide vahel käib pidev võitlus, mille hetkeseisust sõltuvad Kuu faasid.

Raha

Väikestes külates ja kolgastes elatakse peaaegu täielikult vahetuskaubandusest. Seal kus leidub kaupmehi või peetakse laata, on kasutusel ikkagi ka püsivamad maksuvahendid. Suurtes linnades on raha kasutamine peaaegu vältimatu.

Nathari peamine rahaühik on Nathose hõbetaaler, millele vastab sada vaskmarka. Ühe vaskmarga eest saab tavalisest võõrastemajast võileiva või klaasikese mõdu. Kahe marga eest saab juba taldrikutäie suppi või toobi tumedat õlut. Kasutuskõlblik mõök maksab paarkümmend hõbetaalrit, pistoda saab viie taalri eest.

Tubli töö eest makstakse kuus palka umbes viis hõbetaalrit. Keskmine hind ööpäevase ülalpidamise eest (soe toit, magamisase) on viisteist vaskmarka. Juhul kui palgalist tuleb ka ülal pidada, arvatakse palgast ülalpidamise kulud maha. Üldjuhul antakse palgalistele siiski riided ja pisut raha omaks otstarbeks. Linnades võidakse töö eest maksta isegi kümme hõbetaalrit, sõltuvalt tööst ja palgamaksjast.

Keskmine palgasõduri palk on mõnikümmend hõbetaalrit ja sellele lisandub ülalpidamine, aga kuulsad sangarid võivad oma vaeva eest tasuks saada hunnikute viisi kulda või printsesse ja poolikuid riike. Hariliku seikleja kuusissetulekud ei ole just töölise tuludest suuremad, sest tegemist on tavaliselt hooajatöödega.

Teadus ja kunst

Kirjaoskus on Natharis haruldane nähtus. Maapiirkonnas ei oska ilmselt keegi lugeda ega kirjutada, isegi linnades ainult haritlaskond. Lugemis- ja kirjutamisoskus kuulub aadlineide ja haritlaste koolituse juurde, aga tegelikult õpivad ka mitmed aadli- ja kaupmehed lugemise ja kirjutamise vähemalt niipalju selgeks, et neil sellest kasu on. Linnades ja sageli ka suuremates külates on vähemalt keegi kirjaoskaja, kes oma teenuseid ka teistele müüb – koostab ametlikke dokumente, loeb ja kirjutab kirju jms. Raamatud on kallid ja haruldased, sest trükikunsti ei ole veel leiutatud.

Valenori inimeste tehnoloogilised oskused vastavad kõige rohkem Lääne-Euroopa keskaja tasemele. Keskaeg on lai mõiste ja ühte kindlat aastaarvu ei olegi võimalik mainida, sest Valenor ja Euroopa on kaks täiesti eri asja. Maagia abiga võib saavutada midagi, mis muidu oleks ilmvõimatu, kuid samas mõningaid asju ei ole veel lihtsalt leiutatud. Rusikareegel võiks olla, et kõik see, mis oli võimalik Lääne-Euroopas enne 13. sajandit on võimalik ka Valenoris.

Nathari haritlased on koondunud Gaidavasse, kus asub maa ainus ülikool. Gaidava Akadeemias õpitakse keeli, filosoofiat, matemaatikat, astroloogiat, teoreetilist maagiat, füüsikat, alkeemiat ja muid teadusmeeste asju. Mitmetes templites ja kloostrites praktiseeritakse samuti erinevaid teadusi ja nende uurimist. Enamikes suuremates linnades leidub teadusmehi ja haritlasi. Lõunapool, eriti just Eksoses on filosoofia ülikute hulgas eriti populaarne. Kõrgeleennulised kõnelused turuplatsil ongi sealkandis üsna igapäevased.

Nathovas, Sangornis, Margovas ja Sarkoses on olemas gümnaasiumid, kus õpetatakse lugemist ja kirjutamist, matemaatikat ja metafüüsikat rikastele ja aadlinoortele. Paljud lähevad gümnaasiumist edasi Gaidava Akadeemiasse õppima ja saavad üliõpilase staatuse.

Arstiteadus ei ole väga kaugele arenenud, peamiselt seetõttu, et ravitsejad, verepeatajad ja nõiad suudavad oma nõiakunstidega rohkem ära teha kui kõrgesti koolitatud arstid. Kõigega ei saa siiski ka nemad hakkama ja mitmetes linnades ning igas armee divisionis on ravitsejale lisaks ka üks velsker.

Velskrid on sageli iseõppinud, mõned on ka Gaidava Akadeemias arstiteadust õppinud. Velskrid lasevad aadrit, ravivad haavu, keedavad ravivaid jooke, teevad klistiiri, ravivad ussi- ja piirahammustusi ja seovad lahaseid. Paljud hooldavad isegi juukseid ja habet ning mõned ravivad ka loomi.

Tantsimine, värsside lugemine, teater, lugude vestmine, musitseerimine ja laulud on kõikjal väga populaarsed. Lõunapoolsetes linnades on ka arhitektuur, maalikunst ja skulptuur soositud. Põhjapool kasutatakse maalimist, voolimist ja vestmist peamiselt tarbeesemete kaunistamiseks, mitte niivõrd pelga silmailu loomise eesmärgil. Teatril, lugudevestmisel ja lauludel on tähtis roll rahvatraditsioonide edasipärandamisel. Nende kaudu saab ka poliitilisi seisukohti väljendada. Kunstnikud on sageli ringirändavad meelelahutajad, kes käivad külast külla, esinedes nii turuplatsidel kui ka krahvide ja hertsogite mõisates.

Laatadel, turniiridel ja peenematel pidustustel võib näha ka tuleneelajaid, žonglööre, akrobaate, loomataltsutajaid, tantsivaid karusid ja silmamoondajaid. Mõned suudavad oma esinemises ka võlukunsti ja jumalajõude ära kasutada – vat, need on alles suurepärased etendused! Natharis on käinud esinemas ka vördjatsirkus. Seal võib näha kompjalgut, puuri pandud piirasid, habemega naisi, pisikesi lohesid või maagiast vaevatud kõiguseid.

Ebamaised jõud

Harilikud Valenori inimesed on samasugune vaene, harimata, ebausklik ja taudide poolt vintsutatud rahvas, nagu inimesed ka igal pool mujal. Siin-seal elutseb maage, piirakeeli, jumalakeeli, verepeatajaid, ravitsejaid, selgeltnägijaid ja valgushingi, kellel leidub oskusi ja võimeid, mis neid teistest eristavad. Mõnikord kasutatakse neist kõigist üldist nimetust ebamaised.

Tavalisele rahvale jäävad sellised võimed sageli sama arusaamatuks ja imeliseks nagu välg või päikesevarjutused, aga kõik need nähtused on ju ometi reaalselt olemas. Haritud inimesed

selgitavad neid loodusnähtuste, loodusseaduste ja energiaväljadega, aga ka need on vaid pelgad oletused.

Kõige kõrgemal seisavad maagid, kellel on teatud ühendus maagia, võlu- ja nõiakunstidega. Võimed avalduvad üldiselt murdeas ja mõnede jutu põhjal on see sama tunne, nagu pime saaks ootamatult nägijaks. Piirkonnast sõltuvalt võib maagilist potentsiaali omavate noorte arv olla erinev – maagilisi võimeid võib olla sama hästi igal tuhandendal või igal kümnendal noorukil.

Kuna maagia muutub oskamatutes kätes ohtlikuks, võtab linna võlur või külades ringi liikuv võlurivaht suuremalt osalt maagidelt nende võluväe ära. Kui maagial vabalt tegutseda lasta, võtab see inimese üle võimust ja muudab inimese kõiguseks ehk maagiast vaevatud elavaks kummituseks.

Andekamad maagilised võimed saanud meestest proovivad Kõrgeimasse Torni võlukunste õppima pääseda, et võluriteks saada. Kõrgeim Torn muudab inimest eluks ajaks, mitte keegi ei ole sealt veel endisena tagasi tulnud. Aegade algusest peale on Kõrgeimasse Torni vaid käputäis naisi vastu võetud, needki on olnud aadliseisusest või muidu jõukad.

Mõningad otsutavad end võlurivahtide eest varjata ning maagiast ebaseaduslikult õppida. Neile on õpetajateks nõiad, kes tavaliselt lindpriidena kõnnumaal elutsevad. Nõiad on kardetud ja austatud tegelased, kes ümberkaudsetes külades sageli ka arsti, ämmaemanda ja kirurgi ülesandeid täidavad, ning võivad lisaks maagidele aidata ka teisi ebamaiseid.

Jumalajõuks nimetatakse neid võimeid, mida esineb loodusvaimudel ja jumalatel. Neid võimeid on antud ka mõnede inimestele. Tavaliselt see on võime tervendada või hingedega vestelda. Selliseid võimeid omavatele ei ole ühist nimetust välja mõeldud. Aga võimete iseloomust sõltuvalt võime rääkida ravitsejatest, verepeatajatest, selgeltnägijatest ja jumalakeeltest. Jumalajõud on haruldased, aga heakskiidetud: need kellel neid on, on sageli oma elukohas paremal positsioonil. Paljud otsustavad vaimulikuks hakata, aga võimed ei ole vaimulikuks hakkamisel iseenesest eelduseks.

Ravitsejad ja verepeatajad võivad liituda keisri poolt alles hiljuti loodud Ravitsejate Gildiga. Gildi liikmed käivad külades või liiguvad ringi koos armeeüksustega, et haigete ja haavatute eest hoolt kanda. Oma kodukandis nad sageli mitte ainult ei ravi käte abil haigusi ja haavu, vaid ka lasevad aadrit, panevad kuppe ning ravivad ussi- ja piirahammustusi.

Piiravõimed on ohtlikud ja need, kellel neid esineb, saavad tavaliselt hukkamõistu ja viha osaliseks. Piirakeeled, kes vastavaid võimeid omavad, üldiselt tapetakse või aetakse kõnnumaale, mistõttu neist ka ei teata väga palju. Piirakeeled põhjustavad haigusi ja halba õnne ning suudavad piiradega vestelda. Võib juhtuda, et piirakeeled päästavad oma kodukandi, piirasid oma võimete abil kamandades, aga sagedamini tegutsevad nad piiradega koostöös.

Valgushinged on haruldased tavalise rahva keskel, aadlisuguvõsades on neid rohkem. Neil esineb valgusejõude ehk haldjajõude, mis muudavad selle, kes oma võimeid edasi arendanud ei ole lihtsalt natuke huvitavamaks ja ligitõmbavamaks. Ainult lindpriidest trodraid saavad praktiseerida valgusejõudude kasutamist. Tänu sellele võivad neist saada võitmatud võitlejad või suured müstikud. Peale trodaide on teistel raske valgushingi ära tunda, aga eriti karismaatilise inimese kohta võidakse seda nimetust ikkagi kasutada.

Keeled

Almoni ametlik keel on adli keel. Seda räägivad riigis kõik inimesed ning suurem osa koha- ja isikunimedest on adlikeelsed. Raamatust leiduvast loetelus on mõned adlikeelsed terminid eesti keelde tõlgitud, aga isikunimed on kõik jäetud sellisteks, nagu nad originaalis on. Kõik Nathari elanikud, nii inimesed, orkid kui ka haldjad, oskavad adli keelt. Mängus vastab adli keelele eesti keel.

Ennemuistsetel aegadel räägiti niinimetatud vana keelt, mida mõned jumalate keeleks nimetasid. See oli valitsuskeeleks Nathose Impeeriumi algusaegadel. Praegu oskavad seda veel ainult haritlased ja üksikud aadlikud. Tavalised inimesed teavad vanas keeles heal juhul vaid üksikuid vanasõnu. Paljud vanadest ürikutest on kirjutatud vanas keeles ja mitmed aadlike nimed on vanas keeles. Mõningad vanad loodusvaimud, piirad ja haldjad suhtlevad veelgi inimestega meelsamini vanas keeles kui adli keeles. Mängus vastab vanale keelele ladina keel.

Haldjad räägivad omavahel haldjakeelt, millest inimesed just palju aru ei saa. Mõned haldjakeelsed terminid on inimesed siiski, suupärasemaks muudetud kujul, kasutusele võtnud. Haritlased, võlurid, trodai-meistrid või haldjameeled võivad haldjakeelt osata. Mängus vastab haldjakeelele inglise keel.

Küla

Suurem osa külaelanikest tegeleb põlluharimisega küla ümbritsevatel põldudel. Kui aega üle jääb, kasutavad nad seda enamasti jahilkäiguks ja käsitöö tegemiseks. Mõisas elab küla tähtsaim mees - krahv. Tema teenistuses on paar rüütli, kelle ülesandeks on kaitsta küla koletiste ja röövliite eest. Rüütliid on tavaliselt krahvi enda lapsed või lapselapsed.

Krahvi mõisas elab krahv oma perega. Seal on ka foogt, kokk, paar teenijatüdrukut, tallipoiss ja rüütliid. Lisaks mõisale on külas veel kümnekond maja. Majas elavad tavaliselt peremees ja perenaine, peremehe vanemad, võimalik et ka peremehe nooremad vennad ning lapsed. Kõik, kes majas juba vähegi kaela kanda jaksavad saadetakse põllule tööle.

Külaelanikud kuuletuvad krahvile ilma ülearuste vastuväideteta. Sageli on krahv nii mõnegi külaelaniku lapsepõlvesõber ja teda usaldatakse seni, kuni ta oma alamaid õiglaselt kohtleb. Keegi külaelanikest on määratud kohtueesistujaks, kelle ülesandeks on jälgida, et külainimesed seaduse ja korra järgi elaksid. Kohtueesistuja on krahvile abiks maksutariifide määramisel ja kohtukutsete edastamisel.

Krahvide valitsetud külades ei leidu tavaliselt sepikodasid ega kõrtse. Neid on üldiselt ainult hertsogide külades. Selle asemel kogunevad külaelanikud kellegi juurde koju õlut rüüpama. Krahv võib külainimesi ka enda juurde mõisasse pidutsema kutsuda.

Krahvi lossi või mõisa ümbritseb teivastest aed või müür, mille sees on piisavalt ruumi, et pakkuda kaitset kõigile külaelanikele ja koduloomadele.

Külas on veel koppel lammastele, kus külaelanike lambad rohtu söövad. Igas majapidamises on tavaliselt mõni lammas. Lambakopli kõrval on küla lehmakoppel, kus igal majapidamises on üks lehm. Hobuseid on ainult krahvil.

Keset küla on avalik kaev või allikas. Pisut külast eemal, enamasti mäenõlval seisab võllapuu, kus hukatakse kurjategijaid. Võllamäe jalamil on kalmistu, kuhu surnud külaelanikud maetakse.

VÄLIMUS

Enamasti ei pöörata oma välimusele just palju tähelepanu, aga sellegi poolest võib sellest palju välja lugeda. Külaelanikud, kodanlased ja aadlikud, lõunapoolsed ja põhjapoolsed inimesed, võlurid ja sõdurid – kõik võib juba kaugelt välimuse järgi ära tunda.

Riietus

Nathari külades, nagu ka mujal maapiirkondades, on inimeste riietus lihtne ja praktiline. Soost sõltumata, kasutavad seal kõik pükse, kleite, särke, veste ja tuunikaid. Värvid on maalähedased ja tagasihoidlikud. Pidupäevadel kantakse kleite ja keepe, aga ka siis riietuvad ainult kõige jõukamad inimesed erksavärvilistesse riietesse. Marjad ja peet on kõige tavalisemad värvained. Ehetega väljandatakse oma rikkust. Talvel aitavad paksud keebid, mantlid ja karusnahad külma eemale peletada. Kõige palavamate päikeseliste päevadega kannavad väljas töötavad inimesed sageli lihtsat mütsi.

Kodanlus riietub üldiselt maitsekamalt. Valged särgid ja uhked saapad on nende puhul tavalised, keepe kantakse väljas ringi liikudes, kui just liiga palav ei ole. Naised kannavad tavaliselt seelikut. Rikkamad kodanlased püüavad jäljendada aadlike riietust. Võlurid kannavad sageli ühevärvilist kapuutsiga keepi. Õpipoistel ja praktikantidel on must keep, mille juures nad esimestel aastatel kannavad ka musti sõrmkindaid ja musta rätikut oma näo ees. Vaimulikel on tavaliselt lihtne talaar või tuunika ning nad ehivad ennast ususümbolitega.

Tüüpilisse aadliriietusse kuuluvad lisaks kodanlikele rõivastele veel ehted ja pandlad ning sageli ka kaunistatud peapaelad. Kangad on üldiselt kallid. Siid, samet ja satiin on kõige paremad materjalid, aga väga kallid. Lisaks kannavad aadlikud pitsatsõrmust, mis annab tunnistust nende seisusest.

Nathari keiserliku armee värvid on sinine ja hõbedane. Kõigil sõduritel on seljas sinine rüütlikuub kuhu on tikitud valge keiserlik kotkas. Ohvitseridel on seal hõbedane või kuldne kotkas.

Nathari kuningliku armee värvid olid punane ja hõbedane. Sõdurid kandsid punast rüütlikuube, kuhu oli tikitud valge kuninglik lõvi. Ohvitseride lõvi oli hõbedane ja Kuldse Lõvi rüütlikul kuldne. Nüüd määratakse kuningliku armee vormi kandmise ja omamise eest surmanuhtlus.

Põhjas kantakse palju karusnahku: kõik, kellel vähegi raha, hangivad endale vähemalt midagigi karusnahkset. Samas võib seal sooja ilmaga ennast päris väheste riiete peale võtta. Suviti töötatakse põllul niudevöös, talviti käiakse jahil, paksud kasukad seljas. Ehted on suured ja lihtsad. Gethari armee sõduritel ei ole ühtset vormi, aga nad sõdivad rohelise lipu all, kuhu on tikitud punane hunt.

Cruinnelaste riietuses on sageli palju rohelist. Varrukad on tihti lühikesed või neid ei olegi. Sulgi ja luid kasutatakse enese ehtimiseks. Sõdurid teevad endale vahel enne lahingut näomaalinguid. Cruinne vapiloom on lohe, aga sõdurite valgel rüütlikuuel on ainult punane Cruinne rist.

Lõunapool on riided õhukesed, sageli puuvillased või rikkamatel ka siidist. Peaaegu kõik, isegi lapsed, kannavad väljas olles kübarat, eriti just suviti. Dantosi poole minnes on populaarsed nahk ja tumedad värvitoonid. Dantosi sõdurite riietus on hall ja sinna on tikitud must härg.

Eksoses on inimeste riided sageli veelgi lihtsamad – õige paljud kannavad ainult heledat puuvillast rüüd või tuunikat ja sandaale. Eksose vapiloom on kits ning kuldne kits kaunistab ka armee ja laevastiku violetseid vormiriideid.

Miranis on värvid jälle väga soositud. Eriti just kodanlased kulutavad suure osa oma rahast purpursete, kuldsete, roheliste, punaste ja siniste talaaride, vestide, kübarate ja kingade peale. Mirani armee kannab rohelisi tuunikaid, millel on hõbedane üksisarviku pilt.

Juuksed ja habe

Maainimeste juuksed ja habe on tavaliselt üsna lühikesed, eriti kui on liikvel haigusi, täisid ja kirpe. Erandiks on noored naised. Nemad kannavad pikki juukseid – tüdrukutel on juuksed lahti, meheleminekueas olevatel neiuadel aga palmikuks punutud. Vanad mehed kannavad sageli täishabet, mis rõhutab teatud moel nende auväarsust. Noorte poiste juuksed lõigatakse suviti lühikeseks, aga talvel lastakse neil pikaks kasvada, et soojem oleks.

Linnades ja vaimulike ringkondades on naiste juukse mood samasugune nagu maalgi, ainult meestel on sageli pikemad juuksed, mida kantakse tavaliselt lahtiselt või taga patsis. Suurel osal aadlimeestest on lühike soeng. Habet kannavad peamiselt ainult sõdurid ja ka neil on põsed puhtaks aetud. Sõdurite juuksed on lühikesed või hobusesabaks seotud. Kuninga ajal võis trodai-sõdurid ära tunda lõuahabeme järgi, mis ulatus suunurkadest ülespoole, aga vuntsideks üle ei läinud. Paljud võlurid kannavad pikka habet ja juukseid.

Põhjapool, eriti Hundimere Gethari poolsel kaldal, kantakse pikki habemeid ja juukseid – elurõõmu ja tahtejõu märgiks. Seal punutakse juuksed seljale üheks, kaheks või kolmeks palmikuks. Mõnikord punutakse ka habe palmikuks. Juuksed ja habe on üldiselt valged.

Cruinne elanikud tunneb ära nende pikkade juuste järgi, mis on mõlemale poole pead palmikuks punutud. Habet kannavad seal väga üksikud, peamiselt aadlimehed. Cruinnes on igat värvi juukseid, aga punaseid ja valgeid ehk rohkem kui mujal.

Lõuna-Natharis ja Dantoses on juuksed enamasti tumepruunid; lihtrahval lühikesed, aadlikel pikad. Meestel on sageli kohevad või pikad vuntsid.

Eksoses ja Miranis on juuksed sageli mustad ja pikad. Miranis on väga levinud kikkhabe ja õhukesed pikad vuntsid. Eksoses on jälle lõuad enamasti puhtaks aetud.

LOOMUS

Tüüpiline natharlane on oma loomult uhke, aga rahumeelne. Tühja asja pärast ta ei ärritu, aga astub välja au ja turvalisuse kaitseks – olgu siis tegemist iseenda, oma pere või isamaaga. Inimene, kes oma põhimõtete eest nõus suurema või kannatama, on kõigi silmis kõrgelt hinnatud. Kui ta ainult teisi sellega hädaohtu ei sea.

Eriti just lääne- ja loodepool väljendub uhkus suurustamises ja melodramaatilisuses. Sõpru ja perekonnaliikemeid süüdistatakse väga kergekäeliselt ning kõige peale ollakse kohe valmis solvuma. Võõraste ees kiideldakse või loobitakse ähvardusi. Kõigele sellele on soovitatav sama mõõduga vastata. Seda, kes juba pelgalt suurtele juttudele järele annab, ei võeta eriti tõsiselt. "Kas

tulid verist nina kerjama?” ”Söö sitta, tattnökk. Mina olen täpselt seal kus ise heaks arvan!” ”Olgu see viimane kord, edaspidi hakkavad pead lendama!” ”Kohe hirm tuleb nahka.” ”Kuule, ma olen rohkem inimesi maha tapnud, kui sa oma elus suvesid oled näind!”

Ida- ja põhjapool väljendub uhkus liialdatud tagasihoidlikkuses. Oma tagasihoidlikkuse üle tuntakse uhkust ja kiidukuked mõistetakse hukka. Alati mõeldaks enne teiste peale kui enda peale. “Mis nüüd mina.” “Siin on natukene, juhul kui see teile sobib. “Mis sa nüüd meie pärast?” “Ega see suurem asi ei ole, aga võtke nüüd ikka.” “Ei oleks vaja olnud.” “Teil on siin kõik nii peen, mitte nii nagu meil.” ”Oleme pidanud säästlikult elama, sest järgmine saak tuleb kehvake.”

Suuremat sorti hädaohu korral surutakse omavahelised erimeelsused maha, aga sisemiselt mõjutavad need kogu aeg. Pilkamine jätkub ning sobiva võimaluse korral, üritab natharlane tabada kaks kärbest ühe hoobiga – päästa nii oma maa au kui iseenda uhkuse. ”Anna talle!” ”Ma võitlen sust igal juhul paremini!” ”Sa said isegi ka lõpuks millelegi pihta.” ”Saad järgmisena, kui vait ei jää!” „Seljatagant on isegi sinul lootust.” ”Sa mõtled ka ainult tagumike peale!”

Tõsistest asjadest ja tunnetest räägitakse üldjuhul ainult purjuspäi või peale suurt vapustust. Muus situatsioonis võib selline vestlus piinlikuks osutada. ”Muide, on sul mu õega tõsised kavatsused?” ”Ära hakka jälle peale!” ”Ei, ütle nüüd ausalt.” ”No, on jah.” ”Armastad teda?” ”Kuule, mulle tundub, et me peaks selle plaani veel korra läbi vaatama.”

Kombed

Abi ei küsita ega pakuta just kergekäeliselt, aga sõpra hädas maha ei jäeta, kui ta juba kord abi paluma on tulnud. Ida- ja põhjapool on abipalumine veelgi raskem ja aitamisest keeldumine keerulisem. Enne proovitakse ise kõikvõimalikud abinõud ära ja alles siis minnakse abi paluma. ”Sa ei saa üksi hakkama.” ”Küll ma saan, ei ole mul viga midagi.” ”Ma tulen sulle appi.” ”Sul endal on kindlasti tähtsamatki teha.” ”Ega sellega kaua ei lähe, kahekesi saab kiiremini.” ”No kui sa just nõuad, aga küll ma üksi ka hakkama saaks.”

Lääne- ja lõunapool võib juba siis väga vabalt abi paluda, kui saab selgeks, et kahekesi tehes edeneks asi palju libedamalt. Aga isegi seal ei taheta endast liialt sageli nõrgukese muljet jätta. „Ega sa ei viitsiks mind väheke aidata?” ”Jälle läks katki!” ”Kuidas jälle? See on juba mitu aastat vastu pidanud.” ”No, ma võin aidata küll, aga sa võiksid ikka ise ka juba ükskord selle parandamise ära õppida.” ”Ma olen sind alati aidanud ja nüüd kui ükskord elus endal abi tarvis on, siis sa hakkad suurustama!” ”Nii näitad sa siis oma tänulikkust välja! Selleks ma siia küll ei tulnud, et sul ennast solvata lasta!”

Abisaajal on kohustus abiandjat senikaua ülal pidada, kui abistamine kestab. Talgud on sellest hea näide ja sinna on abiliste leidmine ka natuke lihtsam, sest talgud on ühtlasi ka külapidu.

Ka majaomanikul on kohustus külalist toiduga kostitada ja talle öömaja pakkuda. Külaskäigu jooksul valitseb pererahva ja külalise vahel võõrasrahu, mis keelab neil üksteisele liiga teha. Ainult tõsist surmavaenlast, kellel jalga ka oma majja tõsta ei laseks, ei pea majutama. Selle kohta ei ole küll olemas mingit seadust, aga see annab tunnistust erakordsest ahnusest ja õelusest, kui keeldutakse võõrast ööseks oma katuse alla võtmast. ”Kas rännumees tohiks hetkeks teie hoovis jalgu puhata.” ”Seal sajab ju lausa oavarrest. Tulge aga sisse!” ”No ainult hästi vähekeseks, hetkeks sooja.“ ”Ei ole siin midagi, jääte ööseks. Poiss, mine too külalisele natuke suppi!” ”Ega ma teid nüüd ometi sega?”

Kõneviis

Nathari eri osades räägitakse erinevaid murdeid. Räägitavat kirjakeelt ei ole üldse olemaski, kirjaoskajad kirjutavad nii nagu räägivad. Keel on sageli jõuline ja värvikas.

Vandumiseks kasutatakse nii piirade nimesid, needmist kui ka haigusi. „Käi Põrgu!“ manab kuulaja piirade maadele ja on vähemalt nõiaväge omavate suust kuulduna üsna hirmuäratav needus. Ka piirade, kuradite ja paharettide nimel võidakse manada: ”Dugankis sind võtku!” ”Kurat!” Leebemad vandesõnad on näiteks:”Katk!”, ”Piira!”, ”Mürk!” ja ”Ork!”. Jumalate kaudu on samuti võimalik manada ja neid võib ka taga kiruda: ”Safanuse ahi kustugu!” ”Solonuse haud!” ”Hoor Venita!” ”Vägistaja Lenos!” ”Waldiori munad!”

Jumalate nimesid võib kasutada ka õnnistamiseks ja muudeks ilusateks asjadeks; ka hämmastust väljendades. ”Püha Makhios!” ”Armulik Venita!” ”Kurose tiivad!” ”Ersiuse mõök!” ”Tark Aurora!” ”Safanus õnnista!” ”Golos halasta!”

Pilkamises hinnatakse kõrgelt tabavaid sõnamänge. Kui solvatav seda vaeva sugugi väärti ei ole, võib piirduda ka lihtsate sõimusõnadega: ”Sitapüks!” ”Orkisigidik!” ”Idioot!” ”Küürakas!” ”Piira jünger!” ”Tuhamuna!” ”Sitapea!” ”Pakspersel!” ”Kompjalg!” ”Nahktiss!” ”Haldjasitt!” ”Poolearuline!”

MAAKONNAD

[Tämän kappaleen yhteyteen kartta.]

Nathose Impeerium hõlmas oma hiilgeaegadel kahteist maakonda, millest igaihte juhtis oma vürst. Pärast kodusõda eraldusid Gethari, Eksose ja Mirani maakonnad omaette riikideks. Ka kagupoolsed Shadose, Malthose ja Tanthari maakonnad moodustasid omaette Dantose riigi. Pärast lühikest sõda loovutati ka osa Ghedose maakonnast Dantosele.

Praegu on Nathari riigis kuus maakonda: Sondar, kus asub pealinn Gaidava; vaene Vakar, mis on kõige suurem ja põhjapoolsem, Lääne-Thelar, mis on kõige rikkam ja tihedaima asustusega; Asghar, mis hõlmab peaaesjalikult Musta Metsa ning kus võlurid suhteliselt iseseisvalt waitsevad; Nodos, kus muu hulgas asub ka Jumalate Mägi; ning Ghedos, mille tihedamini asustatud osa loovutati Dantosele ning mis praegusel ajal on Nathari poolel peaaegu täielikult metsa kasvanud. Lisaks neile on Natharil asumaid piki Varjudemere randa.

Sondaril on tihedad kaubasidemed nii Eksose kui ka meretaguse Cruinnega. Kuna ka keisri loss ning senat asuvad seal, on Sondar poliitiliselt tähtis maakond. Sondarisse kuuluvad lisaks Gaidavale ka Sangorn ja Sereva ning Neetud Metsas asetsev varemets linn – Dalori. Sondari vürst on keiser Zangavius, aga tihti otustavad vähem tähtsate asjade üle maakonnas ka Gaidava lääni hertsog ja Gaidava bürgermeister Stratos Gaidavius.

Thelar on Sondari põhjapoolne naaber ja täis tähtsaid kaubitsemispaiku. Pealinn Tolova on Nathari tähtsaim sadama- ja kaubalinn, mis lisaks aktiivsele kaubavahetusele Cruinne ja Gethariga on veel ka Nathari laevastiku tugikohaks. Kaubatee läheb läbi Thelari, peatudes Nathova ja Erkori

kaubalinnades. Ennemuiste, kui Nathova oli veel Nathose pealinn, oli kuningas Thelari vürst, aga nüüd peab vürstiametit keisrile tingimusteta truu vana vürstinna Perikleia Kalk Narathil.

Vakar võtab enese alla terve Nathari laia põhjaranniku, aga seal asub ainult kaks linna – pealinn Denevan ja sellest mõnevõrra suurem Adorin. Mõlemad on olulised, aga ohtlikud kaubitsemiskohad, kus kuritegevus, barbarid ja koletised on igapäevased muretekitajad. Vakar koosneb peaaesjalikult tihedatest okaspuumetsadest ja väikestest küladest, kus vaheldumisi külma, nälja ja mägiste tühermaade koletiste vastu võideldakse. Vakarit valitseb oma kadunud venna vürst Agathos Thaliosi asemel isekas ja hoolimatu hertsog Afadros Thalios. Vürst Agathose täpsema saatuse kohta faktid puuduvad, aga räägitakse, et ta olevat mõni aeg tagasi tasaste vastu sõdima läinud, ega tulnudki enam tagasi.

Asgharis ei ole ühtegi linna, aga väikesed külad Musta Metsa lähedal maksavad oma makse Kõrgeima Torni võluritele. Asghar kuulub Natharisse ainult teoreetiliselt, sest võlurid keisrile makse ei maksa. Asghari eesotsas on argimaag Onizifor Täiskuu Briarius, kes on ka Kõrgeima Torni ülemvõlur.

Nodos on suuruselt teine maakond ja võtab enda alla suure osa Kesk-Natharist, ulatades Kuldjõe kaudu käe Varjudemere rannale. Nodoses on lisaks Jumalate Mäele palju kõnnumaad ja külasid ning templilinn Sarkos, mis on ühtlasi ka maakonna pealinn. Head jõeühendused piki Vahujõe Nutva Mereni ja mööda Kullajõe Varjudemerre, tagavad maakonnale head sissetulekud ja edukuse. Nodos on ka üsna turvaline, sest see on peaaegu igast küljest teiste Nathari maakondadega kaitstud. Nodose valitseja on vürstinna Sofia Veladina. Endine valitseja, rojalistlik vürst Timon Kassandros on hekel kusagil Varjudemere saarel vangis. Rahvas räägib, et teda taheti hukata, aga vürstinna Sofia ei pidanud teise aadliku tapmist sobivaks.

Põhja-Ghedose maakond

Ghedose maakond jagati omal ajal Dantose ja Nathari vahelise piiritüli tõttu kaheks osaks. Põhja-Ghedos jäi Natharile, Lõuna-Ghedos Dantosele. Ghedos oli varem jõukas ja edukas maakond, aga selle rikkamad linnad ja kaubitsemiskohad on juba pikka aega just Dantose kuningriigis asunud.

Hiljuti võttis Nathar ka Lõuna-Ghedose tagasi oma valdusse, et seda tasaste eest kaitsta. Ghedose maakonda siiski ei ühendatud ja nüüd on Lõuna-Ghedos omaette suurvürstiriik. Praegu on Põhja-Ghedoses ainus suurem linna põhjapiiril asuv Margova, kus on alla kolme tuhande elaniku. Maakonda juhib vürst Dergus Sõjakas Pelorian, kes oli võimul juba enne keisri valitsusaega ning ülestõusu aastatel mitmete rojalistlike hertsogide vastu võitles. Margova krahvid on Luvianide, Elybrianide ja Pelorianide suguvõsadest.

Ghedose suurim linn on Dantose poolal asuv Guthmark, mille valitsejaks on kuberner Ezter Briaria. Viietuhande elanikuga Guthmarki linna juhit tegelikult Dantose kuningele ustav hertsog, endine Lõuna-Ghedose vürst Roderik Pelorian. Hertsog Roderik Pelorian on Põhja-Ghedose vürsti Dergus Peloriani onupoja poeg. Paljud Lõuna-Ghedose hertsogid ja krahvid on küll Natharile päästmise eest tänulikud, aga oleksid sellegipoolest parema meelega iseseisva Dantose maakond kui Natharile alluv suurvürstiriik.

[Tähän yhteyteen toinen, tarkempi kartta.]

Põhja-Ghedos jaguneb kuueks lääniks, mida kõiki valitsevad hertsogid või hertsoginnad. Läänid on Margova, Fastgard, Ghedova, Helmstan, Dernholt ja Bralon. Ainult Margovat võib õigesti linnaks pidada, ülejäänud on põhimõtteliselt vaid külad.

Fastgard on läänidest tähtsaim ja asetseb Vahujõe ääres, Sereva ja Margova vahel. Fastgardile kuulub ka Neetud Metsa idapoolseim osa. Seal kulges ennevanasti tee läände, praeguseks hävitatud Dalori linna. Fastgardi valitseb hertsoginna Elena Elybrina, kellele alluvad krahvid on Elybrianide ja Veladianide suguvõsast.

Ghedova asub läänepoolse Suitsumetsa sügavustes. Seal lähedal on raua- ja tinakaevandus, mis varustab metalliga kogu Ghedost ja ka kaugemaid piirkondi. Läbi Ghedova kulgeb Metsatee, mida tänapäeval ka Mõõgateeks kutsutakse – tee läheb Serevast ja Sarkosesse, aga sõdurit kasutavad teed Braloni jõudmiseks. Ghedovat juhib oma hajameelsuse aga ka leebuse poolest tuntud hertsog Diomedes Geryon. Ghedova krahvid on siiski peaaegu kõik Narathilide soost.

Helmstan on küllaltki kultuurne linn, millel on lähedased kaubasuhted nii läänes asuva Margova kui ka idapoolse Sarkosega. Helmstani piirkonnas on viljakad maad. Seal on palju jõukaid põlluharijate külasid. Helmstani valitsejaks on kangekaelne ja upsakas hertsoginna Silvia Helmstan, kellele alluvad krahvid on peaaesjalikult Pelorianide ja Arathuinide suguvõsast.

Dernholt asub lõunas, Linnujõe ja Õhtujõe hargnemiskohas. Dernholt on Ghedose lõunapoolseim lään ja elatub peamiselt küttimisest. Väiksemad külad lääni allosas elatavad endid peamiselt alepõllundusega ja tõrvapõletamisega. Dernholti valitseb tark ja ilus hertsoginna Doria Pelorina. Dernholti krahvid on Pelorianide ja Veladianide soost.

Braloni lään

Ghedose läänidest kõige idapoolsem on Bralon, mida juhib oma kibestumuse ja uhkuse poolest tuntud hertsog Gaius Petronius. Gaius Petronius on maata rüütli seisusest hertsogiks tõusnud aadlimees, kel leidis nutikust mässu ajal keisrit toetada. Ta tõukas troonilt Braloni vana hertsoginna Serovia Luviani, kes praeguseks on juba manalateed läinud. Mõned Serovia järglased on aga seda meelt, et lään peaks ikkagi neile kuuluma.

Võitluses tasaste vastu on Braloni väikelinn muutunud tähtsaks armee tugikohaks, sest sellest lõunasse jääb Lõuna-Ghedose pealinn Guthmark, ja ainult natukene idapoole Barostan, mille tasased endale on vallutanud.

Läänis on lisaks pealinnale veel neli küla, millest kolm asuvad Õhtujõe põhjakaldal, nagu ka Bralon. Neljas – Evergard – asub Mõõgatee ääres ning on soositud peatuspaik. Evergard on karismaatilise, aga suurushullustust põdeva krahvi Brutus Narathili küla.

Õhtujõe äärsetest Braloni lääni küladest kõige läänepoolsem on Ramon, mida valitseb vana ja tahtejõuetu krahvinna Hera Petronia. Ramoni ja Braloni vahel asetseva Luvianburgi küla valitseb oskusliku häbematusena omakasupüüdlilik võlurkrahv Teizpes Luvian. Kõige idapoolsem küla Deemark asub väga lähedal tasaste aladele ja seetõttu on osa külaelanikest evakueerunud. Deemarki krahv on hulljulge ja sügavalt usklik Athos Pelorian. Külad asuvad üksteisest paari päevatee kaugusel.

Braloni linn

Braloni elanikud elatuvad peaasjalikult põlluharimisest. Armeed ja Dantosest tulnud põgenike pidev kohalolek on elanike toiduvarusid oluliselt vähendanud ning kohalikud on hakanud lisaks põlluharimisele ka küttimisega tegelema. Bralonist eksporditakse teistesse maadesse teatud määral tõrva, õlut ja karusnahku. Põhiliseks importkaubaks on metall, veinid ja kangad.

Linnas on umbes sata maja, milles elab perekonniti 800 inimest. Praegu viibib linnas pidevalt ka kaks armeed rügementi, kus on ühtekokku 150 meest. Lisaks käib linnast läbi teatud määral kaupmehi ja palju sõdureid.

Lääni kõrgeimaks vaimulikuks on äkiline ja taganematu dysaniolanna Madelgarde Emakotkas. Hertsogi teenistuses töötav võlur on noor ja libekeelne Ozrik Salakaval. Braloni lääni šeriff on Theron Pelorian, kindlameelne võitleja ja võimekas kütt. Braloni kaardiväeülem on Melanos Raudne, üle kogu keha armidega kaunistatud vana sõdur.

Linn on rajatud Õhtujõe põhjakaldale ja jagatud neljaks kvartaliks. Lõunas on sadamapiirkond, kus on lisaks paadisildadele ka kalurite majakesed, aidad ja veski. Kaguosas jälle on Aadlikvartal, kus asuvad muuhulgas ka hertsogi loss, võluri torn, templid ja rikkamate kaupmeeste apartemendid. Kirdesse jäävad peaasjalikult elumajad ja tall, aga praegune armeed on suure osa kvartalist enda kasutusse haaranud ning sinna barakke ehitanud ja telke püstitanud.

Loodekvartalit teatakse eelkõige kui Käsitööliskvartalit, sest seal asuvad habameajaja, kudumistöökoda, pagaritöökoda, pruulikoda ja rõivakauplus. Seal elavad ka viis kingseppa, kolm parandajat, kolm kõesnerit, kolm rätseppa, kaks habameajajat ja müürsepp, puusepp, küünlategija ja ehtevalmistaja. Sageli ostavad nad oma toormaterjalid reisimeestelt või külaelanikelt ja müüvad siis need oma kodus või turul edasi.

Koos armeega on Sõjaväekvartalisse tulnud ka relvasepp, sadulsepp, lihunik ja velsker. Linna kaardivägi vastutab korra eest linnas, aga Sõjaväekvartalis nende sõna tegelikult ei maksa.

Linnas on kaua aega olnud kaks kõrtsi – „Varesepesa“ ja „Ersiuse toober“. Varem käisid rikkad kaupmehed, vaimulikud, võlurid, kaardiväelased, teenrid ja Sõjaväekvartalis asuvas „Ersiuses“, töölised, põllumehed ja põobel külastasid Sadamakvartali „Varesepesa“. Praeguseks on „Ersiuse toober“ juba pikka aega sõjaväe valduses olnud. Seetõttu käib ka „Varesepesas“ igasugust erinevat rahvast. Varem oli Käsitööliskvartalis asuv võõrastemaja vaid reisijatele mõeldud majutus-, lõbustus- ja söögikoht, hetkel tehakse laiendustöid ka kõrtsiks muutumise osas.

Linnas on üks peatee ja kaks tähtsat väravat. Idavärava kaudu kulgeb Mõõgatee Sarkosesse ja Barostanis. Lääneväravast läheb Mõõgatee Ghedovasse, seda kaudu kugeb ka Margovatee loodesse Helmstani suunas. Peateest põhjapoole jäävad Käsitöölaste- ja Sõjaväekvartal, lõunapoole Sadama- ja Aadlikvartal.

Kvartalite kokkusaamiskohas laieneb Mõõgatee turuväljakuks, kus tavaliselt külaelanikud ja käsitöölised oma kaupa müüvad. Teinekord vilksatab Turult läbi ka kaugematl tulnud kaupmehi, kes kaunite ehte, salapärase asjade ning eksootiliste maiustustega kaubitsevad. Korra nädalas on Turul rohkem inimesi ning peale augustit peetakse Bralonis suur laat, kuhu lähevad kõik, kes vähegi saavad ja jaksavad.

Ümber linna on viie kilomeetri ulatuses põldu, aga ainult Õhtujõe põhjakaldal. Jõe teine kallas kuulus veel mõni aeg tagasi Dantosele ja see ei ole üles haritud. Maa on seal aga hea ja paljud leiavad, et neil oleks õigus see üles harida just praegu, mil Etelä-Ghedos on Nathari suurvürstiriik. Rohkem vilja oleks hädasti tarvis, mistõttu inimesed on ka seaduse piire proovile panema hakanud.

AJALUGU

Ajaloolisi ülestähendusi tehakse Natharis peamiselt vaid Gaidava ülikoolis; võimalik et ka Kõrgeimas Tornis. Endised ajad on talletunud rahva mällu muinasjuttude ja lugude kaudu, ehkki viimased sageli jutuvestja enese suu järgi sobivamat kuju kipuvad võtma. Ajaloo põhisündmused on ikkagi samad, riigikorrale vaatamata.

Maailma loomine

Alguses oli igavene talv. Päike ei paistnud ja kuud ei olnud. Valitses külm ja lõputu pimedus. Jumalad elasid jääliustikel ja pidasid sõda piirade vastu. Jumalate isa nimi oli Makhios ja piirade isandaks oli Dugankis. Peagi said jumalad piiradest võitu, ja jää oli tühi ja külm. Kõik päevad olid samasugused. Ja jumalad nägid, et see mitte hea ei olnud.

Nii juhtuski, et Makhios rebis augu taevasse ja sealt paistis päike. Päikesekiired puutusid jäässe, mis sulas ja veelombiks muutus. Päike paistis veelgi ja veest tekkis esimene meri. Siis võttis Makhios Dugankiselt jalad ja tegi neist esimesed kalad. Ja teised jumalad tegid sama ülejäänud piiradega.

Järgmiseks võttis Makhios Dugankise käed ja tegi neist esimesed linnud taevalaotusse lendama. Ja teised jumalad tegid sama ülejäänud piiradega.

Siis võttis Makhios Dugankise keha, rebis selle pooleks ja tegi sellest esimesed loomad maa peale. Ja teised jumalad tegid sama ülejäänud piiradega.

Ja jumalad nägid, et see oli hea. Jääliustikud ja jääkülmad veed pulbitsesid elust – väikesed ja suured loomad, lendavad ja kõndivad, ujuvad ja liikumatud. Ja nii kestis see mõnda aega.

Inimese loomine

Ikkagi nägid jumalad, et midagi oli puudu. Mitte ükski olenditest ei meenutanud jumalatele nende kangelastegusid. Ühtki olendit ei olnud jumalad eneste näo järgi loonud. Nii võttiski Makhios Dugankise pea ja lõi sellest Inimese. Ja teised jumalad imetlesid tema tööd.

Inimene kulges jääliustikel ja sai jumalatel palju kingitusi. Inimene sai võime mõtelda, võime rääkida, võime nimesid anda. Ja nõnda Inimene andiski nimed kõigile kaladele meres, kõigile lindudele taevas ja kõigile jääväljadel elutsevatele loomadele. Ja maailmale andis Inimene nimeks Valenor, mis tähendab Valguse Maad.

Inimene sai ülesandeks valitseda kõigi Valenori loomade üle ja neid enda huvides ära kasutada, kui ta nii paremaks nägi. Ja Inimesel oli hea olla. Aga Inimene oli endiselt ükski.

Ja esimest korda kogu maailma loomise ajal oli Makhios nõutu. Aga siis tuli Venita, Makhiose naine, ja nägi, et Inimesel ei olnud kaaslast, nagu oli kõigil loomadel ja jumalatel. Ja nii lõi Venita Inimesele kaaslast, ja Inimene nimetas oma kaaslast Naiseks ja iseenda Meheks.

Nõnda elasid Naine ja Mees kaua rahulolevalt koos. Nad said lapsi ja lapselapsi, kellest igauks valis enesele ameti ja lõi oma pere. Nad ehtasid külasid ja linnu ning küttisid loomi. Nõnda oli inimeste sugu sündinud.

Algusajad

Siis hakkasid piirad jälle elule ärkama. Jumalate sõda algas taas. Inimesed ei olnud sõjatandriks muutunud jääliustikel enam kaitstud. Nõnda siis Makhios kaotaski lõunast jääkatte ning lõi sinna metsi, mida raiuda, taimi, mida kasvatada ning marju ja puuvilju, mida süüa. Ja nõnda asusid inimesed elama maale, mille jumalad neile kätte näitasid.

Aga piirad ei olnud sellega rahul. Piirade vürst Dugankis lõi enda näo järgi röövloomi. Ta lõi orkid ja haldjad, tasased ja päkapikud ja pani nad Valenori metsadesse ning tühermaadele elama, ning lõi inimese ja koletise laste vahele igavese vaenu.

Inimesed olid ikkagi tugevad ja jumalate kaitse oli neile abiks. Lõhati kaljusid, põletati metsa, ehitati külasid ja linnu, peeti sõdu. Peagi oli kogu teada olev Valenor inimeste valduses.

Väikestest linnriikidest ja külakogukondadest said tasahilju riigid, väikesed kuningriigid, mis pidasid pidevat omavahelisi piirisõdu. Põhjapoolsetel Julmadel Maadel elanud barbarid ründasid aeg-ajalt ning inimesed kartsid süngete metsade pimeduses elutsevaid tundmatuid, koletiste loodud olendeid.

Peagi liitsid sõjad ja lepingud inimeste väikesed kuningriigid ühte ja tekkis võimas Nathose Impeerium. Algas kaua kestnud Nathose kuldaeg. Ehitati teid, linnu ja koole, Sõjavägi kaitses keisririiki sissetungijate eest. Rahuaeg näis lõputuna ja inimesed elasid külluses mitmeid aastasadu.

Nathose suursugusus äratas kadedust teistes rahvastes. Idas hõõgus tuha all tasaste viha kõigi inimeste vastu. Lõunas haudusid orkid sõjaplaani põhjapoolse keisririigi vastu. Kõige hirksam oli siiski Nathose reeturite abiga loodud Cruinne. See väike saaretäis valeusku pööratud inimesi Nathose lääneranniku taga – pahad haldjad ja piiradele ustavad orkid – sõdisid endiselt Nathose vastu. Aja jooksul kogusid Cruinne endised elanikud saarele kokku nõidu ja kerjuseid, vargaid ja röövleid, kõrilõikajaid ja kurjategijaid, kes Nathose Impeeriumi korra vastu eksinud.

Sõda

Nathose Impeeriumit juhtinud keisritele ehk suurkuningatele ei meeldinud sugugi, et mõned mingisuguse reeturite saare pärast oma isamaa valmis maha olid jätma. Impeerium pani kokku suure sõjaväe ning ründas Cruinne saart. Kui sõda juba mõnda aega peetud oli, sai cruinnelastele selgeks, et oma vanamoodsate relvade ja väikese armeega nad sissetungijat lüüa ei suuda. Neil ei jäänud muud üle kui kurjuse jõududelt endale kaitset osta.

Hadjad ja druiidid, kes tundisid kõiki metsas elavaid kurjuse jõude, tulid kokku tähtsaks rituaaliks, kus nad kutsusid välja koletiste kuningliku kõrgeaususe. Piiravürst ilmutas ennast ja ütles oma

nimeks Dugankis. Dugankis andis Cruinne elanikele üleloomulikud jõud vaid sellel tingimusel, et mõned nende poolt loodud öölendidest oma hinge igaveseks kurjusele loovutavad. Cruinnelased olid asjaga päri. Nõnda said koletised jõudu juurde oma lõputus võitluses jumalate vastu.

Nii hävitaski tühine Cruinne võimsa Nathose armee, samas aga muutusid mõned Cruinne elanikud metsikuteks võitlejateks, kelle peas liikus vaid üks mõte: kõik kaunis tuleb tappa!

Lüüasaamine vallandas Nathoses mitmeid aastakümneid kestnud kodusõja. Sõja tulemusena lagunes Nathos mitmeks väiksemaks osaks, milledest suuremad olid Cruinne saare vastaskaldal asuv Nathar ja sellest kagupoole jääv Dantos. Järgnevatel aastatel esines Dantose ja Nathari vahel tülitsemist, aga praeguseks on suurriikide vahelised suhted enam-vähem rahulikud. Tülide tulemusena vallutas Dantos Natharilt alasid juurde, mistõttu riikide vaheline piir läheb veel tänapäevalgi läbi Ghedose maakonna.

Suurkuningate ja keisrite ajad on möödas. Nathose suurriik on lagunenu, aga endiselt on üks osa elanikest, kes unistab möödunud hiilgeaegadest ning sellest, et ühel ilusal päeval luuakse uuesti Nathose Impeerium, Nathari Impeerium!

Lähiajalugu

Kuusteist aastat tagasi: Natharis tuleb võimule Keiser Zangavius, tõugates troonilt Kuningas Aldrion VI Sergiuse. Võimuvahetus jagab kogu aadelkonna kaheks – ühed pooldavad vana monarhiat ja teised soovivad näha Nathari olukorra paranemist uue keisri käe all. Pärast riigipööret kuningale ustavaks jäänud aadlikud hukatakse või vangistatakse. Neid, kes põgenema pääsesevad, jälitatakse siiani kui riigireetureid.

Viisteist aastat tagasi: Dantose kuningas Fetanus II sureb segastel asjaoludel ja troonile tõuseb tema vennapoeg Sargus III.

Neliteist aastat tagasi: Zangavius karmistab sõjavaeteenistust – mitmel pool peavad kõik täisealiseks saanud noormehed aasta Nathari armees teenima.

Kolmteist aastat tagasi: Riigimaksus tõusevad. Suurem osa rahvast on rahulolematud. Kohustusliku sõjavaeteenistuse aeg pikeneb ühelt aastalt kolmele aastale.

Kaksteist aastat tagasi: Trodai-sõdur Aranius – tõenäoliselt mässajate juht, kel ennast Zangaviuse õukonda oli õnnestunud sokutada – tabatakse ja heidetake vangi. Cruinne kuningas Celyn XIV sureb ja tema poeg Celyn XV saab krooni.

Üksteist aastat tagasi: Linnaelanikele antakse privileege võrreldes maaelanikega.

Kümme aastat tagasi: Hakatakse korrastama halvas seisus olevat Nathari teedevõrku, erilise tähelepanu alla võetakse suuremad teed. Rahvas tunneb viimaks ometi, et nende maksudena välja käidud raha kasutatakse õigetetes huvides.

Üheksa aastat tagasi: Keiser Zangavius võtab enesele õpipoisiks võlur Sarnacti. Zangavius asutab Ravitsejate Gildi, mis palgatakse linnast linna käima ning vanade ja haigete eest hoolitsema.

Kaheksa aastat tagasi: Cruinne kuningas Celyn XV abiellub Isandra nimelise aadlinaisega.

Seitse aastat tagasi: Aadlikud, võlurid, vaimulikud ja keiserliku armee ohvitserid vabastatakse maksudest.

Kuus aastat tagasi: Sõjaväeteenistust pikendatakse kolmelt aastlt viiele aastale.

Viis aastat tagasi: Hakkavad liikuma kuulujutud, et Nathari kuninglik pärija on kusagil elus. Maaharijate ja maapiirkonnas elavate tööliste makse suurendatakse.

Neli aastat tagasi: Linnaelanikele antakse märkimisväärseid privileege maainimestega võrreldes.

Kolm aastat tagasi: Dysanio vaimulikkond kuulutab keiserZangaviuse jumalaks.

Kaks aastat tagasi: Tasased kuulutavad Dantosele sõja ja asuvad viivitamatult rünnakule. Nathari idapiirile hakatakse kindlusi ehitama ning keiserlikke vägesid viiakse massiliselt kagupiirile, et Natharit võimalike sissetungijate eest kaitsta.

Eelmisel aastal: Suur osa osa Dantosest on tasaste poolt vallutatud. Nathar kuulutab Dantoses asuva Lõuna-Ghedose maakonna iseseisvaks suurvürstiriigiks ja asub seda kaitsma. Dantose läänepoolne maakond Malthos moodustab kaitseliidu Miraniga.

Sel aastal: Tasased vallutavad Dantose. Shadose ja Tanthari enda valdusse saanud, peatuvad tasased piiril. Nathari sõdurite rünnakud lükatakse võimsalt tagasi, aga tasased püsivad paigal ega suurenda oma vallutusalasid. Rasked kaotused piiril põhjustavad Natharis endisest veelgi intensiivsema armeesse värbamise.

RELIGIOON

Natharlaste maailm kubiseb vaimudest ja maagiast, nagu see kubiseb ka erinevatest loomadest ja orkidest. Nendega on õpitud kõrvuti elama, sest muidu võiks veel palju halvemini minna.

Jumalad eksisteerivad vägagi reaalselt, aga enamasti ilmutavad nad end ainult loodusjõudude ja seletamatute sündmustena. Siiski teatakse, et põhjas Julmade maade taga asuval igijääliustikul sõdivad jumalad tõesti veel tänapäevalgi piirade vastu. Siis kui jumalad sõda ei pea, elavad nad keset Natharit asetseval Jumalate Mäel.

Teatud pühade ajal või eriti rasketel hetkedel viiakse mõnikord läbi tagasihoidlik ohvriteenistus või –rituaal, et jumalaid enda poolel hoida. Jumalatel sõandatakse harva midagi paluda, sest nad on tihtipeale äkilised ning ei arva ülbetest inimestest just väga hästi. Kõigele vaatamata ei ole jumalad julmad ega sõjakad, vaid peavad oma tähtsaimaks ülesandeks looduse tasakaalu eest hoolt kanda. Nathari riik pooldab üht kindlat dysaniolaste õpetust jumalast, teisi õpetusi peetakse paganlikeks, aga mingisuguseid dogmasid usu suhtes ei ole.

Dysaniolased usuvad, et inimesed on jumalate alamad, samamoodi nagu lihtrahvas on aadelkonna alamad. Inimesed peavad olema vähenõudlikud ning elama oma elu jumalatele ja nende maapealsetele sõnumitoojatele – vaimulikele – kuulekalt. Jumalatel ega loodusvaimudelt ei sobi midagi nõuda, aga nad võivad oma ustavaid teenreid hea tuju korral meeles pidada.

Nathari jumalaid (sadir) kummardatakse peaaegu kõikjal endise Nathose Impeeriumi aladel, kõige rohkem siiski Natharis ja Dantoses. Ka Getharis teatakse õigeid jumalaid, aga nendele lisaks kummardatakse veel tervet hulka vähemtähtsaid loodusvaimu. Cruinnes teenitakse viit jumalat, sh. surma, kurjuse ja sõja jumalaid. Need ei ole samad jumalad kui Natharis. Siin-seal asub cruinnelaste kurjuse jumala Riunase templeid, kus kurjuse vaimulikud viivad läbi inimohverdusi ja teisi õudusi.

Eksoses valitseb eriline mõtteviis, et jumalate teenimine ja maagia kasutamine on keelatud. Miranis valitseb jälle peaaesjalikult dysaniolaste sarnane suhtumine jumalatesse, aga maagiat peetakse seal jumalatest sageli tähtsamaks.

Vahetevahel liigub siin-seal Kagu-Natharis ringi neukalasteks kutsutud müstikuid, kes usuvad, et inimene on jumalatega võrdne. Neukalaste õpetust nimetatakse ka „maskide teeks“. Neukalasi süüdistatakse tihti mässu õhutamises. Dysaniolastest vaimulikele nad sugugi ei meeldi.

Vaimolendid

Maailm on täis erinevaid vaimu: igas elusolendis elab vaim, taimedes on vaim, kivides on vaim. Mõned usuvad, et surnud hinged jäävad oma endisesse elukohta või siis surmapaiga lähedusse. Vaimu on kõikjal. Suurem osa vaimudest on väikesed ja vähetähtsad, neid ei maksa välja teha. Mida tugevamaks vaim muutub, seda rohkem on tal mõjujõudu ka maiste asjade suhtes.

Väiksemad vaimud võivad esemeid maha kukutada, loomi häirida, haigusi tekitada või taimi hävitada. Nad elavad tavaliselt kusagil pühas lehtpuusalus või maja ümbruses. Koduümbruse vaimude tuju püütakse ülal hoida, ohverdades neile õhtuti näiteks kausitais koort või kapaatäis paremaid kaeru igast viljasaagist. Sageli elavad väikesed vaimud ka kusagil vana puu või teatud looma sees.

Suuremad vaimud võivad olla metsavaimud või kaitseinglid. Neid nimetatakse tihti ka varjutarideks, virvatulevaimudeks või ajatarideks. Neil on tavaliselt oma nimi, neile ohverdatakse ning neilt palutakse abi, kui nende maadele astutakse. Nad kamandavad sageli lähiümbruse pisivaimu ning mõned neist üritavad enesele mõjujõudu juurde saada, et hiljem jumalaks tõusta.

Jumalad on vaimudest kõige võimsamad. Tavaliselt on nad teatud eluvaldkonna vaimud ja valitsevad tervet väiksemate vaimude armeed. Räägitakse, et jumalad elavad Jumalate Mäel, kuigi mitmed neist on ka mõne suure piirkonna või riigi jumalaks.

Jumalate, nagu ka teiste vaimude, mõjupiirkond on vahelduv. Põhjapool ei kummardata ilmtingimata samu jumalaid kui lõunas ja vastupidi. Olendit, kes kusagil piirkonnas võib olla kõigest vähetähtis vaim, võidakse teisel tunda kui võimsat jumalat. Vaimudemaaailma saladused ei olegi surelikele ehk päris täielikult avanenud.

Jumalad

Hall Makhios on peajumal ja kõigi jumalate valitseja. Makhios lõi maailma. Ta ilmutab ennast taevast tormina ja äiksenä. Aeg-ajalt ilmub Makhios erineval moel maise rahva sekka. Oma tegelikus, jumalikus vormis on Makhios pikk vana mees, halli kihara habeme ja paksu halli talaariga. Käes võib tal olla tammepuust kepp. Maa peal käib Makhios tavaliselt suure härja,

hobuse, kotka või greifina. Kõigi suurte imede ja katastroofide põhjustaja on tegelikult Makhios, niiet on küllaga põhjust talle meele järele olla. Paljud peavad Halli Makhioist ka õiglusejumalaks.

Venita on Makhiose naine, tema on kodu, armastuse ja põlluharijate jumalanna. Venita on ilus, pikkade viljakollaste juustega vormikas naine. Ta on perede, emade, laste ja põlluharijate jumalanna, kellele peaaegu iga kodukolde lähedusse oma pisike altar on püstitatud. Venita on tõepoolest linnades ja külades kõige enam kummardatud jumal. Venitalt palutakse kaitset oma abielule, asetades pulmavoodi alla merekarp või viljapea.

Solonus Kulgeja on Venita ja Makhiose poeg – natharlaste päikese- ja ajajumal, keda just varem eriti innukalt kummardati. Nüüdseks on ta seoses astronoomia arenguga oma positsiooni kaotamas, seda eriti linnades. Talle tuuakse ohvreid endiselt igal talvel, siis kui ööd on kõige pikemad ja hommikusel päikesetõusul ei võida sugugi kindlad olla.... Kui Solonus jumalatega kohtub (öösiti ja päikesevarjutuste ajal), on ta kuldsete juustega punasilmne mees. Igal talvel sünnib Solonus uuesti. Kevadeks on temast saanud nooruk ning sügiseks on ta juba vana mees. See on põhjus, miks teda ka ajajumalaks peetakse ja temalt ettekuulutusi oodatakse. Solonus ei ole Estiaga abielus, aga igal suvel armuvad Solonus ja Estia taas. Estia petab oma abikaasat Safanust ja armatseb Solonusega. Estia ja Solonuse lapsed on virvatulevaimud – jumalate poolt maale saadetud järelevaatajad.

Golos on surma ja Kuu jumal. Aeg-ajalt on ta kurb ja masendunud, aeg-ajalt taas märkimisväärselt alla känud – kõike seda alati kogu hingest ja täielikult. Golos on Solonuse vend. Koos valvavad nad igavesti suurelikku maailma ja jälgivad aja kulgu. Kui inimene sureb, tuleb Golos talle järele ja viib Kuule, kus kõik surnud elavad. Golos ja Solonus ei kohtu mitte kunagi, aga tegutsevad sageli koos. Golos valitseb surnute kuningriiki, mida öösiti taevas Kuuna näha võib, aga päeval ajal asub see suurelike maailmast allpool. Golos otsustab, millised hinged pääsevad Ülistuse Saalidesse ja millised saadetakse Unustuse Saalidesse. Suure osa oma ajast pidutseb Golos surnutega Ülistuse Saalides või siis valvab, et Unustuste Saalides valitseks piisavalt sünge meeleolu. Räägitakse, et ta on kahvatu nagu Kuu valgema pool, ja kannab riideid, mis on nii mustad nagu Kuu pimedam pool.

Jan Mathus ja Estia on vend ja õde – Golose ja kunstide jumalanna Minerva lapsed. Jan Mathus elab meredes ja järvedes. Ta ei ole jumalate tegemistega just väga tihti seotud. Ta on mere, vee, kalapüügi ja merelkäigu jumal. Mõned peavad teda ka ilma jumalaks, aga üldine arusaan on, et ilma eest vastutab Makhios. Jan Mathus on oma välimuselt vetikatega kaetud, vees pehkinud mees, kes hoiab käes ahingut või kalavõrku.

Dugankis on koletiste isa. Kuigi ta on tegelikult piira, peavad paljud teda ka pettuste, kurjategijate ja koletiste jumalaks. Väga vähesed kummardavad Dugankist, aga tema nime kasutatakse palju vandumiseks ja ähvardamiseks. Dugankis on koletiste, piirade ja teiste kurjuse olendite juht nende võitluses jumalate vastu. Räägitakse, et Dugankisel on veripunane nahk ning soku jalad ja saved. Valede jumal Dugankisest räägitakse palju erinevaid lugusid, ja tavaliselt ei jõutagi üksmeelele, kas ta on olnud algselt Makhiose sohilaps, koletiste poolt üles kasvatatud inimene, kelle jumalad hiljem lapsendasid, või piirade seast esile tõusnud valitseja. Kindel on ainult see, et ta on aegade algusest peale jumalate keskel elanud, kuigi jumalad teavad, et sõja puhkedes pöördub ta kõigi teiste vastu.

Geros ehk Põdramees on metsade, loomade ja küttide peremees. Ta on karvane mees, kes palju aega metsas loomade seltsis veedab. Mõned näevad Gerose peas põdrasarvi kasvavat, teised jälle väidavad, et ta sageli metsas põdra kujul ringi liigub.

Sõja jumalaks on Ersius Prosperus, kes juhib jumalate pidevaid võitlusi piirade, koletiste ja teiste jumalate vaenlaste vastu. Räägitakse, et Ersius olnud varem suurelik inimene, kes jumaluse poole

pürginud. Jumalad andsid talle täitmiseks mitmeid keerulisi julgustükke ja erinevaid sõdu võitmiseks, kuni viimaks möönsid, et Ersius on nendega võrdne ja ta endi hulka arvasid. Võimalik, et Safanus loobus sel ajal oma sõjajumalatesannetest ja langetas need Ersiuse õlule. Ersius Prosperus kasutab Waldiori taotud Ladinor-mööka.

Seppade ja metallide jumal on legendaarne sepp ja võlur Waldior Raudhing. Waldior oli algelt pooleldi inimene ja pooleldi haldjas, aga tõusis Ersius Prosperose eeskujul jumalaks. Mõned ütlevad, et Waldior on hull, aga tema taotud relvad on parimad, mida Valenoris iial nähtud.

Leekide Estia on jällegi tulejumalanna. Ta ilmutab ennast tõmmunahkse keskealise naisterahvana, kelle punased juuksed on nii juuksed kui ka tuli. Leekide Estia on Safanuse naine ja Soloniuse armuke ning virvatulevaimude ema.

Kuros on jumalate suuvooder ning kaubitsemise, rännumeeste ja varaste jumal. Väsimatult kulgeb ta Jumalate Mäelt surelike hulka ja tagasi, edastades tavalisele rahvale jumalatesõna. Kuros on noor mees, kel tiivad seljas. Väidetaksegi, et ta olevat oma alguse saanud sellest, kui suur valge emakotkas otse päikesesse lendas, seal kauniks naiseks muutus ja Soloniusega paaritus.

Aurora Arukas on Kurose naine, teaduse ja käeoskuste kaitsejanna. Ta on käsitöölise ja haritlaste jumalanna. Võlurid ei arva jumalatest just väga hästi, aga kui nad kõrgematelt jõududelt teenet peaks vaja olema, siis pöörduvad nad just Aurora poole. Aurora on suurte ilusate silmadega, hõbedajuukseline noor naine. Mõnikord ilmutab ta ennast ka öökullina.

Safanus Arminägu on Estia mees ja endine seppade ning sõja jumal. Praeguseks on Ersius Prosperus ja Waldior Raudhing Safanuse tahaplaanile tõuganud ja ta on kibestunud erakuks muutunud. Mõned vanad sõdurid anuvad oma relvadele ja oma võitlustes endiselt ja ikka veel kaitset ka Safanuselt.

Ülejäänud mainimist väärt jumalad on veel süütu armastusejumal Lenos, poeetide, trubaduuride ja kunstnike jumalanna Minerva ning veini ja pidustuste jumal Fabius.

Natuke aega tagasi kuulutasid dysaniolastest vaimulikud üksmeelselt, et nad on teada saanud, et ka keiser on hiljuti jumala seisusesse arvatud. Räägitakse, et Makhios ise olevat käskinud Zangaviusel Natharit valitsema hakata, ja nüüd, mil ülesanne on edukalt õnnestunud, tõstnud Markhios ta tasuks jumala seisusesse. Keiser Zangaviuselt võib paluda õnne valitsusajades ja sõdades ning edu Natharile. Lisaks sellele on Zangavius ka Makhiose isiklik sõnatooja nii et Nathar asub õigupoolest lausa jumalate kui ka keisri vahetus valitsuspiirkonnas. Esialgu ei ole rahvahulgad veel Zangaviust oma igapäevases religioonis omaks võtnud, kuigi vaimulikud agaralt kiidavad ja takka õhutavad.

Vaimud

Maailma on täis vaime, keda aeg-ajalt ikka näha võib. Tuntuimad nendest on jumalate sõnatoojad virvatulevaimud, lendavad ajatarid, surnud inimesi leinav hall rahvas ja erinevaid loodusjõude ilmutavad varjutarid.

Virvatulevaimud on tulejumalanna Estia ja päikesejumala Solonuse sohilapsed, keda igal kuumal suvel juurde sünnib. Nad on jumalate maapealsed sõnumitoojad ja hoiavad surelike elul silma peal. Vahel sekkuvad jumalad nende vahendusel maisesse ellu, kui nad ise kohapeale tulla ei saa. Virvatulevaimud on punased tulelõõmased olendid, kes pidavat liikuma tuleleekide kombel.

Varjutarid on kõik naised. Nad mõjutavad tihti surelike käekäiku ja neilt palutakse vajaduse korral ka abi. Eri pool Natharit tuntakse varjutare muuhulgas ka unetaride, tantsijate, metsataride, taevamõrsjate, veetütarde ning lummataride nimega. Räägitakse, et kõigil neil olenditel on erinevaid võimeid ja mõjuvaldkondi. Varjutarid täidavad meeleldi palveid, aga nõuavad selle eest alati ka maksu – nt. abielupaari esimest last. Varjutarid on kehatud vaimud, kes elavad tavaliselt puude, allikate, kivide või ehitiste sees. Sageli peetakse varjutaride elukohti pühaks paigaks. Kuuvalgetel öödel käivad nad väljas tantsimas ja ilmutavad end imekaunite, paiguti läbipaistvate naistena. Räägitakse, et varjutarid on loomu poolest riikalikud ja kannatamatud.

Ajatarid on tugevalt vaid ühele asjale pühendunud loodusvaimud, kes oma nahkhiiretiibadega metsade kohal tiirlevad ja hirmuäratavalt uluvad.

Hallid naised ja hallid mehed on surelikku armunud loodusvaimud, kelle teinepool on juba kaua aega tagasi surnud. Nad ei saa oma murest kunagi üle ja kaevlevad kurvast oma kallima surmapaiga vahetus läheduses.

Ajaarvamine

Nathari ajaarvamine algab aastast, mil Nathose Impeeriumi esimene suurvürst Valius Ühendaja naases Gaidavasse oma aastakümneid kestnud sõjaretkelt, mille tulemusena loodi Nathose Impeerium. Valiaanide kalender jagab aja vana ajaarvamise kohaselt kaheteistkümneks perioodiks, kuigi tegelikult on kogu Nathar kümneperioodisüsteemile üle läinud.

Ühte ajaringi mahub kaksteist perioodi, ühes perioodis on kaksteist aastat ja ühes aastast kaksteist kuud. Üldjuhul mainitakse daatumitest rääkides ikkagi ainult periood ja aasta. Aastatuhat jäetakse, sarnaselt meile, sageli mainimata. Valiaanide kalendri järgi on praegu algamas seitsmenda ajaringi kuuenda perioodi kolmas aasta ehk 927. aasta peale Valius Ühendaja tagasitulekut. Mõned teavad ka, et VII.6.III tähendab 316. aastat Cruinne aja järgi.

Aastas on neli aastaega: talv, kevad, suvi ja sügis. Aasta algab talve kõige pimedamast päevast ehk talvisest pööripäevast. Aastas on 372 päeva ja need jagunevad kaheteistkümneks 31-päevaseks kuuks. Kuunimed kõlavad järgmiselt: küttimeksuu, pakaseksuu, kaitseksuu, aleksuu, pungaksuu, metsaksuu, viljakuu, lõikusksuu, tuuleksuu, sügiskullaksuu, kalmuksuu ja talveksuu.

Üks aastaeg kestab kolm kuud ja aasta vahetub poole talve pealt. Seega, talveksuu, küttimeksuu ja pakaseksuu on talvekuud, kaitseksuuga algab kevad, metsakuuga suvi ja tuuleksuuga sügis. Aasta esimene kuu (küttimeksuu) kestab Maa aja järgi 21.12.-20.01.

Üleüldised pühad on talvine ja suvine pööripäev ning lõikuspidu. Südatalvist talvepööripäeva, millega algab ka uus aasta, peetakse päevaks, mil valgus saab võitu pimedusest. Sellele eelnevat ööd aga kardetakse väga, sest mitte kunagi ei või kindel olla, kas päike järgmisel hommikul tõuseb või mitte. Sel ööl tuuakse sageli ohvreid päikesejumal Solonusele, et päike ikka Nathari kohale tõuseks. Kui päike tõuseb, siis seda tähistatakse kingitustega oma sugulastele ja sõpradele.

Kevadine pööripäev on Venita päev. Siis pidustatakse ilu ja nooruse auks. Traditsiooniliselt peetakse Venita päeval külades ja linnades suured pidustused, kus oma oskusi demonstreerivad mustkunstnikud ja naerutajad, ning hea viljasaagi lootuses, ohverdatakse jumalatele.

Suvine pööripäev ehk lõikuskuu esimest päeva nimetatakse ka Makhiose päevaks. Sel päeval pidutseb kogu Nathar. Lõbutsetakse, süüakse, aga eelkõige juuakse õlut ja ujutakse palju. Joodud õlle kohta öeldakse, et see läheb otse Makhiose varudesse tuleva aasta vihmade tarvis. Veemängudes pritsitakse üksteist veega ja öeldakse: „Nõnda sadagu!“

Tuulekuu esimene päev on Lõikuspäev, aga selle tähistamisega alustatakse üldiselt juba lõikuskuu viimasel päeval, pühade eelõhtul. Mõlemal päeval tähistatakse viljakoristamise lõppemist tantsides, lauldes, süües ja juues. Hea saagi eest tänatakse jumalaid, eriti Venitat.

Sügisest pööripäeva, esimest sügiskullakuu päeva peetakse pimeduse ja kurjuse päevaks. Siis liiguvad ringi koletised ja pahad vaimud. Sellest päevast alates hakkavad õhtud pimedamateks muutuma ja koletised naasevad sinna, kust nad tulnud on, alles talvise pööripäeva paiku, kui valgus taas pimedusest võitu saab. Sügisel pööripäeval süüdatakse suured lõkkes, milles ohverdatakse toitu ja jooki jumalatele, selleks et viimased oleksid abiks võitluses koletiste vastu.

ALAD JA ELANIKKOND

Valenoris puutuvad omavahel kokku väga erinevad kultuurid ja olendid. Mõnikord tehakse kaupa, teinekord peetakse rahulikult nõu või siis sõditakse veriselt üksteise vastu. Enamasti üritavad Almoni mandri erinevad rahvad omaette rahu elada, aga alati ei ole võimalik kultuuride kokkupõrkeid vältida.

Liigid

Inimene on Almoni loodeosas elavatest liikidest üldlevinuinim, aga sugugui mitte ainus. Ka inimesed jagunevad erinevateks rahvusteks, aga Nathari kõrvalisemates piirkondades, eriti väljaspool endisi impeeriumi alasid, elab selliseid olendeid, kelle sarnastest arenenud maades ei ole kuulnud muud kui paljalt lugusid. Siinkohal tutvume levinumate liikide ja rassidega, keda Natharis ekseldes kohata võib.

INIMESED on lihtsad ja karvased, muidu üsna tänapäeva inimese sarnased. Järgnevas tekstis lähtutakse sellest, et lugeja on mingil määral inimestega harjunud, seega käsitletakse inimest teatud põhiliigina, kellega ülejäänuid võrreldakse. Inimesed paljunevad kiiresti nagu küülikud, seega on neid peaaegu igal pool. Inimesed elavad umbes kuuekümnendaastasteks. Tõsi, hambad hakkavad välja langema juba kolmekümnendates eluaastates.

ORKID on hirmuäratavad hallinahksed sõdurid ja kütid. Nagu ka mitmed teised koletiste järeltulijad, elavad orkid looduseadusi järgides. Orkid hoiavad oma elukohast kõvasti kinni – oma kodukaljut ollakse valmis kaitsma viimase hingetõmbeni. Orkid elavad kõige rohkem neljakümneaastasteks, juhul kui haigused, parasiidid või seiklejad neile juba varem otsa peale ei tee. Orke tuntakse ka kivihingede, inimsööjate ja kiskjarahva nimega. Natharis elavad orkid tühermaal, mõnikord ka inimasustuse läheduses, kus nad sigu karjatavad ja ümberkaudseid inimesi metsloomade jälgede üles võtmisel aitavad. Orkide tapmine ei ole karistatav, juhul kui nad just kellegi inimese orjad ei ole.

GISTID meenutavad paljuski orke, aga nende kohta öeldakse, et nende hing on läbimäda ning nad igatsevad vaid igavese öö saabumist maa peale. Nagu ka arvata võib, elavad gistid eelkõige Cruinne

poolel. Mõned kutsuvadki neid Cruinne orkideks. Sarnaselt orkidele elavad ka gistid umbes neljakümneaastasteks.

TASASED on julma ja kurja liigi esindajad, kes elutsevad Natharist kagupool. Oma välimuselt meenutavad nad inimesesuurst lohet või lindu. Tasaste kohta on liikvel palju vastukäivaid lugusid, aga üldiselt ollakse seda meelt, et neil esineb teatud võluvõimeid. Tavaliselt elavad tasased omaette oma, inimpilkude eest varjatud linnades ja salapärasest lossides. Viimasel ajal on aga liikunud kuulujutte, et tasased on inimestele sõja kuulutanud ning Dantose inimesteriigi enestele vallutanud. Tasased on inimestele endiselt müstiliseks nähtuseks jäänud. Usutakse, et nad elavad mitmesaja-aastasteks. Tasaseid nimetatakse ka kaameteks koletisteks, tummadeks mõrtsukateks, valgeteks surmadeks ja sisalikmeesteks.

HALDJAD on kitsa näo ja teravaotsaliste kõrvadega hingetud pimeduseolendid. Haldjatel on näol natukene eeterlik ilme. Räägitakse, et see tuleneb nende seotusest Põrgus elavate piiradega. Vahel öeldakse, et haldjad on pahade vaimude maapealsed lapsed, teinekord räägitakse jälle, et nad on surematud, kuna neil on kokkulepe surmajumal Dugankisega. Inimesed peavad haldjaid varasteks ja vandaalideks. Mõnikord kasutatakse haldjate kohta ka järgmisi nimetusi: mustmeel, hällirüüstaja ja pulkkõrv. Haldjad kuuletuvad oma hirmuäratavale kuningale Areldliss Julmale.

PIIRAD on punanahksed koletised, kes elavad maakoore all Põrgus. Sageli meenutavad piirad inimest, aga nende välimus on väga vahelduv – väärdjalikest loomadest tiivuliste hiiglasteni välja. Sarved, punased tiivad, sokusõrad, saba, pikad küünised ja punased juuksed on piirade üldiseks tunnusmärgiks. Enamasti liiguvad piirad inimeste seas ringi vaid pahade kavatsustega – süütuid hingi jahtides või Nathari vallutusplaanide haududes. Paljud piirad üritavad enestele inimeste või loomade kehaosi varastada ja neid endale külge panna, niimoodi muutuvad nad tugevamaks. Vaimulikud võivad inimesi piirade eest kaitsta ning mõned võlurid suudavad neid eneste sõna kuulama panna. Piirasid kutsutakse ka kuradideks, pärgliteks ja sarvikuteks. Piirade juht on kuri jumal Dugankis.

Cruinne põlismetsas elutsevad päkapikud, end süngetes koobastes varjavad kiskjalikud maavaimud, võlurite poolt orjastatud, tahtejõuetud kääbused, inimlapsi näppavad trollid, võlutud salude haldjad, Valenori aegade alguses valitsenud hiiglased, sokujalgade ja -sarvedega saatürid ja veel mitmed muud kummalised olevused – neist muinasjutulistest olenditest kõneldakse igasuguseid lugusid, aga kõiki neid ei tasu uskuda. Salapärasid asju selles maagilises ja müstilises maailmas kõigele vaatamata ikkagi juhtub ja ette tuleb...

Inimeste riigid

CRUINNE on Nutva Mere keskel asetsev saareriik, kus elavad nii inimesed kui ka haldjad ja metsavaimud. Cruinne oli Nathose Impeeriumi lagunemise peamiseks põhjuseks. Sealt pärit inimesi peetakse üldjuhul väheke imelikeks ja mitteusaldusväärseteks. Cruinnes on võimal sõdurist kuningas Celyn XV ip Celyn a Duich. Cruinne tunnus on punane lohe valgel taustal.

DANTOS on Nathari järel teine suurim inimeste riik Almonis. See asub Natharist kagus ja jätkub üsna määramata ulatuses ida suunas. Hetkel tasaste valduses olev Dantos ei ole sugugi suursugune ja auväärne riik nagu Nathar, vaid see on täielikult laostunud. Suurte linnade külluse- ja hiilgeajad on unustusse vajunud. Juba mitmeid põlvkondi on inimesed seal allakäinud ja pahelist elu elanud. Rikkad rikastuvad ja vaesed jäävad järele vaesemaks, samal ajal kui aadlikud vaimulikust kuningas Sargus III juhtimisel rahvast röövivad. Dantose arhitektuur ja vein on kõigest hoolimata tuntud ka

Natharis. Just vein ja arhitektuur – mida mõned peavad põhjuseks, miks riik üldse püsima on suutnud jääda, on teiste arvates taas riigi allakäigu peapõhjusteks. Kaitsmaks end tasaste rünnakute eest on Dantose läänepoolseim maakond Malthos sõlminud kaitseliidu Miraniga. Nathar on jällegi Dantose põhjapoolsed osad Lõuna-Ghedose suurvürstiriigina oma kaitse alla võtnud. Vabas Dantosel oli valitsejaks vaimulikust kuningas Sargus III Palthuïn. Dantose tunnus on must härg hallil taustal.

EKSOS asub Natharist lõunas Nutva Mere ääres. Eksoses on viljakad maad ning elu on seal igas mõttes hea ja kerge. Põllud ja puuviljaaiad kannavad rikkalikku saaki ja väikestes metsades on piisavalt metsloomi kütamiseks. Mitmes Eksose linnas elavad filosoofid, kunstnikud ja teadusmehed, kes oma päevi maailma olemuse üle juureldes õhtusse saadavad. Sellest tulenevalt valitseb Eksoses murranguline mõtteviis, mis rõhutab eelkõige inimeste endi suutlikkust, ilma igasuguste jumalate või maagiata. Eksoslased on ka tuntud purjetajad ja uurimisreisijad. Nende laevu võib sageli ka Nathari sadamates näha. Erinevalt teistest inimeste valduses olevatest riikidest, ei ole Eksos kuningriik, vaid demokraatlik ühiskond. Küla ja linna asjade üle otsustatakse keskväljakul peetavatel koosolekutel. Kogu riiki puudutavad küsimused lahendab rahva poolt valitud kahekümneliikmeline nõukogu ehk senat. Senati eesotsas on praegusel hetkel Ketiros. Eksose sümboliks on kuldne kits violetsel taustal.

GETHAR on Natharist põhjapool asuv vaene kuid visa kuningriik. Getharis on karmid elutingimused ning põlluharimine ei tasu ennast ära. Seetõttu ei ole sinna just suuri linnu rajatud ning asustus on hajutatud. Igaüks peab seal valmis olema võimalikuks põhja barbarite rünnakuks ja ennast ka kaitsta suutma. Seega tuntakse getharlasi kui halastamatuid võitlejaid. Gethari valitseja on kuningas Leivius I Kassandros. Gethari sümboliks on punane hunt rohelisel taustal.

MIRAN on suurriikide keskel asetsev pisike kuningriik, mis on suutnud säilitada oma iseseisvuse tänu sellele, et riigi elanikkonnast suure osa moodustavad võlurid. Paljudel miranlastel on müstilised võimed. Ka Kõrgeimasse Torni võetakse Miranist õpilasi palju rohkem kui teistest riikidest, kuigi Mirani rahvaarv on üsna väike. Mirani külades on palju unenägijaid, võlureid ja manajaid. Tegelikult on ka sealsed elanikud enamasti põlluharijad ja käsitöölised, kes oma juhuslikke maagilisi võimeid igapäeva askelduste hõlbustamiseks ära kasutavad. Mirani kuninganna Marudia Davorina on ka ise tuntud võimekas võlur, vaatamata sellele, et ta ise kunagi Kõrgeimas Tornis õppinud ei ole. Mirani sümbol on hõbedane üksisarv rohelisel taustal.

NATHAR on kõik see, mis jäi järgi Nathose Impeeriumi hiilgeaegadest. Keiser Zangaviuse käe all püüdleb Nathar taas parema ja hiilgavama tuleviku poole, aga samas on need püüdlused suures hulgas kodanikes rahulolematust põhjustanud. Ulatuslikud ülesehitustööd ning võitlus kaotatud au ja hiilguse taastamiseks on siiski alanud. Natharis on mõned suuremad linnad, suurem osa asustusest on aga koondunud küladesse ja mõisadesse. Tavalisemad elatusalad Natharis on põlluharimine, kütmine, kalastus ja käsitöö. Nathari keisririigi sümboliks on tiibu laiutav kuldne kotkas sinisel taustal. Kuningriigi sümbol oli mõirgav kuldne lõvi punasel taustal. Nathari viimane kuningas oli Aldrion VI Sergius. Kuningas ja kõik tema järglased on surnud.

Inimeste rühmitused

Kotkarüütliid on keisri isiklik kaardivägi, kelle peamiseks ülesandeks on keisri kaitsmine. Räägitakse, et kotkarüütliid tegutsevad ka salapolitseina, jälgides ametnike, ohvitseride ja vaimulike tegevust. „Kotkastel“ võib Natharis ka teisi tähtsaid ülesandeid olla – vajaduse korral võivad nad olla seadusemehed, kohtunikud ja timukad. Seepärast kardetakse kõikjal Natharis neid mustadesse,

hõbedaste kaunistustega rüütlikuube rõivastunud sõdureid. Paljud kotkariütlid on välismaalased, sest sellisel juhul ei ole neil seost Nathari sisepoliitikaga

Trodai-sõdurid on sõdurite salaselts, mille kohta teatakse väga vähe. On teada, et sõduritevennaskond loodi keisri kaitsmiseks Nathose Impeeriumi ajal, aga peale Zangaviuse troonile tulekut on paljudest trodaidest saanud mässajad ja lindpriid.

Võlurid on kardetud ekstentrikud. Nad tunnevad maagia saladusi kõigist teistest paremini. Võlureid koolitatakse Mustas Metsas asuvas Kõrgeimas Tornis, kus kogenud võlurid oma teadmisi noorematega jagavad. Sealt lähevad võlurid veel paariks aastaks edasi mõne laias maailmas oleva võluri õpipoisiks. Selle kohta, mis Kõrgeima Torni seinte vahel toimub, räägitakse süngeid lugusid, sest tavaliste inimeste arvates ei ole võlurid just eriti meeldivad, ning nad suudavad vaid väga üksikutest võluritest kuidagi moodi aru saada.

Vaimulikel on tähtis positsioon peamiselt ainult suurtes linnades. Vaimulik kutsutakse majja küll pulmade, matuste ja ristsete ajal, aga üldiselt ei käi tavaline külaelanik templis rohkem, kui ainult suurte pühade aegu. Seetõttu käivadki külavaimulikud sageli vastavalt vajadusele külast külla. See eest on linnades tihtipeale iga piirkonna peajumalale pühitsetud tempel ja neile lisaks veel kõigi jumalate tempel. Kõigis neis viivad vaimulikud iga päev tseremooniaid läbi. Vaimulikke ei ole soovitatav ähvardada, sest nad on jumalate kaitse all. Räägitakse ka, et mõned vaimulikud oskavad kasutada jumala jõudu omaenda keha kaudu.

Raudse Kuu õeskond on naissoost palgasõdurite ühendus, mis tegutseb peamiselt Lõuna-Natharis. Raudse Kuu õdesid tuntakse kui võimsaid sõdureid, kellele on auasi lahingus mitte kunagi taganeda. Nad tätoveerivad ennast sooritatud kangelastegude märgiks. Õeskonnaga liitutakse elu lõpuni ning õdedel ei ole lubatud meestega abielluda.

Riunase jüngrid kummardavad cruinnelaste haiguste- ja valujumalat. Mitmetest linnadest võib leida nende salajasi templeid, kuhu nad pahaaimamatuid inimesi rituaalidel ohverdamiseks meelitavad. Võlurivahid on võlurid, kes maailmas ringi rändavad, nad otsivad ebaseaduslikult maagiaga tegelevaid inimesi ja karistavad neid. Võlurivahte kardetakse ja väga üksikud julgevad neile vastu hakata. Võlurivahid liiguvad ringi üksi ja tavaliselt kannavad nad violetset talaari ning laiaäärset kübarat. Sageli on igas suuremas hertsogi valitsetud linnas olemas ka piirkonda valvav võlurivaht.

Geroselapsed on erakud, kes veedavad suurema osa oma elust Nathari metsades. Seal teenivad nad Gerost ja hoolitsevad metsa eest. Mõnelpool palgatakse neid jahiloomi vahtima, teisel taas kardetakse neid kui lindpriisid. Geroselastel on enamasti rohelised ja pruunid rõivad ning nad on varustatud vibu ja kirve või odaga. Paljudel neist on lähedane suhe metsavaimudega.

Mereröövliid on tavaline nähtus Nutva Mere rannikul. Nad on enamasti Gethari või Varjudemereäärsete maade kauba- või sõjalaevade meeskonnast ära karanud vargad. Kõige rohkem on mereröövliite löögi all just Gethar, Cruinne ja Nathari põhjaosad.

Nõidu kohtab siin ja seal. Üksildastes hüttides, kusagil maapiirkonnas tegelevad nad oma needmiste, ravitsemiste, nõiajookide keetmise ja muu maagiaga. Nõidu alati ei usaldata, aga teatakse, et kurjuse olendid ei julge neile lähenda. Heaks pooleks võib pidada ka seda, et nõiad õpetavad maagiast naistele ja teistele, kes Kõrgeimasse Torni õppima ei pääse. Teisalt aga, igäüks, kes nõidadega tegemist teeb rikub nõiduse seadust ning ringi liikuvad võlurivahid võivad neid lausa surma mõistmisega karistada.

Cruinne rüütlid on allakäinud rüütelkond, kes Cruinnes hädapärase korra eest hoolt peavad. Nende ülem on üks viiest Cruinne lordist, kes allub otse kuningale. Mõnikord võib neid ka Nathari poolel kohata. Seal suhtutakse neisse ettevaatlikult, kuigi mõned sõduritest käituvad igati auväärset.

Linnad ning teised inimeste elu- ja tegevuskohad

ADOR on suurim linn Vakaris ja asub kohas, kus Süvaväin Varjudemerre suubu. See on populaarne kaubalinn, mida jätkuvalt sõjaväe abiga barbarite ja koletiste rünnakute eest kaitsta tuleb.

BAROSTAN on linn Dantoses, Tanthari lääni pealinn. Barostan sarnaneb nii mõneski mõttes rohkem Nathariga kui oma maaga. Sel on tihedad kaubasidemed Nathari linnade Sarkose ja Margovaga. Linnas on omal ajal ette tulnud ka riigipöördekatseid, mille eesmärgiks oli Tanthari lääni ühendamine Nathariga.

DALOR on muistne linn, mis hävitati juba enne Valius Ühendaja aega. Linna külluslikkusest ja ilust jutustavad paljud muinaslood ja laulud, aga väga harva võib kuulda lugusid kellestki, kes oleks seal ise käinud ja elavalt tagasi tulnud. Dalor asetseb nimelt keset Neetud Metsa.

DENEVA on Vakari maakonna pealinn ja sadamalinn, kust läheb laevu kõige enam Getharisse ja Cruinnesse. Linn elab pidevas mereröövlite hirmus ning elu ei ole seal, nagu ka mujal Vakaris, just eriti turvaline.

DUICH on Cruinne pealinn. See on väiksemapoolne kaubalinn Cruinne mere läänerannikul, kus resideerub Cruinne kuningas oma rüütlitega.

ERKOR on Thelaris Kaubatee ääres asetsev kaubalinn. Seal valitsevad võlurid ning linn ei pea Natharile makse maksma, ühtlasi ei vaja see ka sõjaväe kaitset.

GAIDAVA on Nathari pealinn. Lisaks keisrilossile asub seal ka Nathari ainus ülikool.

GARBURG on Dantose õppimiskeskus. Paljud Dantose ülikud õpivad Garburgi gümnaasiumis, kus käib sageli külalisõpetajaid ka Eksosest või Gaidavast. Samuti on Garburg ka arvestatav kaubalinn. Vaimulike positsioon ei ole seal nii kõrgelt hinnatud kui mujal Dantoses.

GRISHAF on väike rannikulinn Varjudemere idakaldal. See on üks tähtsamatest kaubitsemiskohtadest, kus idapoolsete metsade ülesharijad, orkid ja haldjad Nathariga kaupa teevad. Grishaf asub Lagari suurvürstiriigi aladel.

GUTHMARK on Dantose poolse Ghedose pealinn. Sinna on rajatud palju toredaid kivehitisi ja ausambaid, justkui kinnitamaks Dantose võimsust. Dantose ja Nathari vaheline kaubitsemine toimub enamasti Guthmarki vahendusel.

GURNOVA on Lagari suurvürstiriigi maadel asuv linn, kus elavad enamasti ainult Nathari kodanikud. Linn on saanud alguse Urmemägede raua- ja hõbedakaevanduste tööliste külana. Sellest arenes kiiresti välja õitsev kaubalinn ja vabasadam.

HENDARIT võib pidada pigem suureks külaks kui väikelinnaks, aga tegemist on Gethari pealinnaga. Hendari sadam on turvaline peatumiskoht Varjudemere ja Cruinne mere vahel purjetavatele laevadele.

JONOVA on vaikne linnake Dantoses. Jonovalaste kohta räägitakse, et nad on vaiksed ja vähenõudlikud, aga uskumatult kitsid. Paljud kodulinnast lahkunud jonovlased on tööpoolest ka kaupmehed, aga peamiselt elatavad linnaelanikud ennast põlluharimise ja karjakasvatusega.

KADOS on Dantose kaubalinn ja asub Varjudemere rannikul.

KAUBATEE saab alguse Gaidavast, läheb läbi Erkori ja Nathova ning lõpeb Adoris. Vahel arvestatakse Kaubatee osaks ka Adorist meritsi Gurnovasse kulgev teekond. Viimastel aastatel on Kaubateed kulgevate kaupmeeste elu palju kergemaks muutunud, tänu keisrile, kes teed sirgemaks ehitada ja pinnata on lasknud ning tee äärde teatud vahemaade järgi sõjaväelise valve üles on seadnud. Samas, kaubateede teetollimaksud on suurenenud.

KÕRGEIM TORN on salapärane õppeasutus, kus koolitatakse võlureid. Torni kohta liigub mitmeid kohutavaid lugusid. Seetõttu on suure enamus rahul sellega, et õppeasutus asub keset Musta Metsa.

LAGOVA on Varjudemere kagukaldal asuv kaubalinn, mille kaudu Nathar korraldab suurema osa oma idakaubandusest. Seal võib näha kaupa tegemas rahvast kõigist inimeste poolt asustatud riikidest, samuti orke, haldjaid ning ennevanasti isegi tasaseid. Lagova on Lagori suurvürstiriigi pealinn.

MILOS on Dantoses asuv müstiliselt ilus linn. Miloses on võimul karm valitsus ja rahvas elab halastamatute vaimulike ikkes. Tänu sellele on aga linnas arvukalt uskumatult kauneid templeid ning isegi kerjused on puhtalt riides.

MARGOVA on Ghedose maakonna pealinn. Linn on märkimisväärne usukeskus, kuna see asub Jumalate Mäe jalamil.

NATHOVA on Thelari maakonnas Kaubatee ääres paiknev elav kaubalinn. Räägitakse, et ennevanasti oli Nathova Nathose Impeeriumi pealinn, enne kui Valius Ühendaja pealinna Gaidavasse üle viis.

OLANOS on kõige läänepoolsem linn Dantoses ja Malthose lääni pealinn. Olanosel on lähedased suhted Miraniga. Vaimulikele antakse seal kõik õigused ja võimalused – küll võlurite vastu võitlemiseks, teinekord jälle kohalike maagide vastuvõtmiseks oma kogudusse.

PALDOVA on Dantose kuningriigi ja Shadose lääni pealinn, mis paikneb mitme tiheda liiklusega kaubatee ristumiskohas. See on ka tõeline templilinn, sest seal leidub templeid kõigile dantoslaste ning ka mitmetele välismaistele jumalatele. Lisaks neile on Paldova kesklinnas võimas lossitempel, kus troonil vaimulikust Sargus III.

PODOVA on Eksose pealinn, senati kogunemiskoht. See on ühtlasi ka jõukas kaubalinn, sest põlluharijate ja käsitöölise parimad tooted jõuavad alati just sinna.

SANGORN asub Verejõe kaldal, Eksose ja Mirani piiri lähedal. See on Nathari kõige lõunapoolsem linn, seega kohtab seal sageli külalisi lõunast. Sangorni turg ja kõrtsid on filosoofide, rännumeeste, vaimulike, haritlaste ja võlurite soovitud kohtumispaigad, kus kuuleb kõiksugu uskumatuid lugusid ja muidu sügavmõttelisi sõnavõtte.

SARKOS on Püha Järve kaldal Kullajõe suudmes asetsev kauba- ja templilinn.

SEREVA asub Vahujõe ja Linnujõe hargnemiskohas. Natuke maad põhjapoolsele asub suur lehtmets ja idapool suur okasmets. Tänu neile metsadele on linn tuntud oma jahiloomade ja karusnahkade poolest.

SLONEVA on kõige põhjapoolsem linn Eksoses. Seal toimub aktiivne merekaubandus Gaidava ja Duichiga. Öeldakse, et Sloneva elanikud on kõik filosoofid.

THEGARD on Dantose moonait, kus toodetakse suured kogused veini, vilja, liha ja juustu. Aadlikud ja kõrgemast soost inimesed veedavad seal oma jõukast ja külluslikku elu, mis meelitab ka palju välismaalasi Thegardi puhkust veetma. See eest Thegardi ümbrus külaelanikud korraldavad sageli mässe.

TOLOVA on Thelari maakonna pealinn, suur sadamalinn ja Nathari laevastiku tugikoht.

TSELOVA on Eksose lõunapoolsem linn ja teatud mõttes merekaubanduse keskus. Linna ümbritseb suur saarestik, kus on üüratu palju kalamehi ja põlluharijaid nagu ka omavahelisi kähmlusi.

VLANOVA on ainuke linn Eksose idarannikul. Linn asub Eksose lahe kaldal ja sellel on kaubasademed vähemalt Miraniga. Mõned räägivad, et linnas elab nii võlureid kui ka orke, selle kohta liigub erinevaid hirmutavaid lugusid.

Geograafilised kohad

KUMMITUSMÄED asuvad lõunas. Alustuseks lahutavad mäed teineteisest Mirani ja Unede Legendikud ja seejärel veel Unede Legendikud ning Eksose lahe. Räägitakse, et Kummitusmägedes on palju ebasurnuid, viirastusi ja pahasid vaime. Nathatlased ei kipu sinna just eriti. Nõiakunste valdavad miranlased kaevandavad Kummitusmägedest siiski kulda ja kalliskive.

ADORIVÄIN on Adori põhjaosas asuv veeribake, mis eraldab Hundimere Varjudemerest.

ALMON on manner, kus asus muistne Nathose Impeerium. See saab alguse läänest Nutva Mere kaldalt ja jätkub idas tasaste aladele ja sealt veel edasi. Põhjapool peaks Almon ulatuma vähemalt Suurte Jääliustikeni ja lõunapool Unede Legendikeni, aga keegi ei ole kunagi uurinud, mis seal teiselpool on.

CRUINNE MERI on Cruinne põhjaosas asuv mereterritoorium. Idapool Cruinne mere kaldal asuvad Nathar, Gethar ja Julmad Maad. Põhjapool muutub meri Ikijääliustikuks. Nathari ja Gethari vahel voolav Süvaväin eraldab teineteisest Cruinne mere ja Varjudemere.

OKASJÄRV on Karusmetsa keskel asuv pisike järv.

EKSOSE LAHT on Nutvast Merest alguse saav mereterritoorium, mis lahutab Eksose ja Kummitusmäed teineteisest. Lahel purjetab palju kaubalaevu, mis veavad kaupa Miranist Eksosesse ja vastupidi. Tõsi, räägitakse, et vahel on seal liikvel ka orkide laevu, nagu ka mereröövli aluseid.

TASASTE ALAD asuvad Varjudemeret ja Dantosest idas. Ainult väga üksikud inimesed on tasaste aladel käinud. Keegi ei tea, kas alad on jagatud riikideks või muudeks üksusteks. Teatakse siiski, et tasastel on mõned linnad Varjudemere kaldal.

URMEMÄED algavad Varjudemere põhjakaldalt ja jätkuvad sealt kirdepoolse horisondini. Neist kaevandatakse vahel ka rauda ja hõbedat, aga väga populaarseks ei ole mäed oma külma kliima ning jätkuva barbarite ja koletiste hirmu tõttu saanud.

NUTTEV MERI on ookean, mis asub Almonist läänepool. Keset Nutvat Merd kõrgub Cruinne saareriik. Mere kallastel asuvad Eksos, Nathar, Gethar ja Julmad Maad. Lõunas eraldavad Kummitusmäed teineteisest Unede Lagendikud ja Nutva Mere. Keegi ei tea, mis tuleb teisepool Nutvat Merd, aga kõige levinum oletus on, et seal on maailmäär. Põhjas muutub Nuttev Meri Cruinne mereks. Nathari ja Gethari piiril voolav Süvaväin eraldab Nutva Mere ja Varjudemere.

JULMAD MAAD asuvad põhapool ja kubisevad julmadest barbaritest. Julmade Maade rannikualad on katkendlikud ja siia-sinna on pikitud väikesi kalurikülasid ning sadamaid, kust väljuvad röövlilaevad on suureks hirmuks igas Nutva Mere äärses kolkakülas. Julmade Maade sisemaa moodustavad suuremalt jaolt müstilised metsad ja külmad stepid, mille elanikud samuti süngeteks, mornideks ja vägivaldseteks on muutunud. Juba Nathose Impeeriumi ajal lõbustasid Julmade Maade barbarid end lõunapoolsete külade ja linnade ründamisega. Võib ütelda, et ega nad oma kombeid palju muutnud ei ole.

JUMALATE MÄGI on keset Natharit paiknev uskumatult kõrge mägi. Kuuldavasti elavat mäe tipus jumalad. Veel teatakse, et mägi hoiab üleval Taevakaant ja on seega kogu maailma keskpunkt.

NEETUD METS on peaaegu tühi mets Gaidava ja Jumalate Mäe vahel. Neetud Mets peidab endas peamiselt elutuid kuivanud puid ja sellisel hulgal üleujutavaid soolaukaid, et ükski elav hing seal kuigi kaua vastu pidada ei suudaks. Metsas ei ela isegi metsloomi. Metsa ei ole põlluks aletatud aga seetõttu, et sealsed maad on viljatud ning liigub ka erinevaid kuulujutte, nagu oleks see vaimude ja piirade kaitse all, kes mingil kummalisel põhjusel metsa oma sõjatandrina kasutavad.

VAHUIÕGI on jõgi, mida kasutatakse sageli kaubateena. Jõgi saab alguse Pühast Järvest ja suubub Nutvasse Merre. Selle kallastel asuvad Makhova, Margova ja Gaidava linnad. Pärast Margovat ühineb Vahujõega Dantose poolt tulev Linnujõgi. Mõõda Vahujõge on võimalik Nutvalt Merelt Varjudemerele purjetada.

KULLAJÕGI voolab Pühast Järvest Varjudemerre. Selle põhjakaldale jääb Must Mets ja lõunakaldale Dantos. Mõõda jõge liigub palju kaubalaevu, aga oma nime ei ole jõgi saanud nende järgi, vaid jõest kulda välja uhtuvate õnneotsijate järgi. Dantose linn Kados asub seal, kus Kullajõgi Varjudemerre suubub.

LINNUJÕGI voolab läbi Dantose ja Nathari kagu-loode suunas ning suubub lõpuks Vahujõkke Margova lääneosas. Jõgi on mitmete läänide piiriks Ghedose maakonnas.

MUST METS on tohutusuur ja sünge mets, kuhu ka kõige vapramal seiklejal öisel ajal asja ei peaks olema. Musta Metsa kohta teatakse, et see on neetud ja kubiseb koletistest ning teistest pimeduse olenditest. Selle keskel asub Kõrgeim Torn, kus võlureid koolitatakse. On teada, et võlurid pakuvad omadele metsas kaitset, aga mitmekordistavad metsa õudused nende jaoks, kes Musta Metsa võlurite vastu suunatud pahade kavatsustega astuvad. Must Mets asub Kirde-Natharis. Sealsed elanikud ei austa aga mitte mingisuguseid valitsusi ega seadusi. Ühelt poolt on mets Natharile

kaitseks tasaste ja dantoslaste vastu, aga teisalt võtab see enda alla palju häid sadamakohti Varjudemere rannikul.

NÕIANEEM neem, mille moodustavad Gethar ja sellest põhjapoole jäävad alad

PIIRASAAR on Hundimeres paiknev suuremapoolne saar, mille koopad on paksult piirasid täis. Õnneks ei suuda piirad vett ületada, aga laevad mööduvad Piirasaarest alati ringiga, piki Hundimere lõunarannikut.

PÜHA JÄRV on Jumalate Mäest lõunapool asetsev Vahujõge ja Kullajõge ühendav järv. Järve rannal leidub lisaks palverännakupaikadele ka kaubitsemiskohti. Järv asub ka Musta Metsa varjus, mis pakub seiklejatele hea võimaluse enestele elatist teenida.

SUITSUMETS asub Jumalate Mäest lõunas ja peidab endas peaaegu kogu Ghedose maakonda. See on üsna tihedalt asustatud. Oma nime sai mets omal ajal tuleasemetest ja lõketest tõusnud suitsu järgi, mis kaugele ära paistnud.

KAITSEJÄRV eraldab teineteisest Erkori linna ja Neetud Metsa. See eriti kalarikas järv toob toidu Erkori elanike lauale ka kõige karmimal talvel. Küttimine ennast Neetud Metsas ära ei tasu.

SUURED JÄÄLIUSTIKUD algavad teisel pool Julmi Maid. Need on alad, kus maa on kogu aeg lume all ja meri jääga kaetud. Ennemuiste elanud jääliustikel ka inimesi, aga praegu ei kannata küll keegi sealset külma välja. Räägitakse, et Suured Jääliustikud on jumalate ja koletiste võitlustandriks, kus kunagi midagi ei kasva ega hakkagi kasvama.

SÜVAVÄIN voolab Gethari ja Nathari piiril ning eraldab Cruinne mere Hundimerest. See on tiheda liiklusega laevatee.

KARUSMETS asub Põhja-Natharis Kaubatee ääres ning on rikas põtrade, karude ja muude kaunite karusloomade poolest. Ador ja Nathova asuvad metsast põhimõtteliselt ühekaugusel, aga eri suunas. Mõlema linna kaupmehed teevad Karusmetsa karusloomadega enestele head raha.

UNEDE LAGENDIKUD asuvad Miranist ja Dantosest lõunas. Unede Lagendikud kujutavad endast lõputuid tasandikke ja kõrbesid, kus, nagu räägitakse, ebatavalised jõud teineteisest mõõtu käivad võtmas. Unede Lagendike põhjaosas elab inimesi väikestes karjastehõimudes. Mida kaugemale Unede Lagendikel on mindud, seda harvem on sealt tagasi tulnud. Räägitakse, et Unede Lagendikel lähevad tõelisus ja kujutelmad segaminin – nõnda saab hullus ka tugevaimast mõistusest jagu. Jutustused teiselpool välja asuvatest kadunud linnadest, töötatud maadest ja jumalate varaaitadest õhutavad ikka ja jälle julgemaid sealt oma õnne otsima.

VARJUDEMERI on Nathari kirdeosas paiknev sisemeri, mille kallastel asuvad ka Must Mets, Dantos, Gethar ja Julmad Maad. Varjudemerel sõidab palju kauba- ja veolaevu. Üle mere kulgeb mitmeid kaubateekondi. Siia-sinna rannikule on tekkinud kauplemiskohti ja kaubalinnu. Põhjakkal Urmemägede jalamil asuvad ka mõned kaevanduskülad ja -linnad. Mõningad neist on Nathar ametlikult oma asumaadeks kuulutanud.

VEREJÕGI on piki Nathari lõunapiiri voolav jõgi, mis eraldab Nathari Eksosest, Miranist ja Dantosest. Oma nime on jõgi saanud selle kallastel peetud arvukate lahingute järgi.

[Nämä seuraavat nimikappaleet kannattanee taittaa marginaaleihin tms.]

Lihtrahva nimed Natharis

(Põhinevad muinasgermaani ja muinasinglise nimedel, mõned neist on saanud mõjutusi ka Cruinne` nimedest või haldjate ja jumalate nimedest, ülejäänud on lihtrahva tõlgendus vanakeelsetest nimedest.)

Tavaliselt kasutatakse lihtrahvast rääkides ainult eesnime. Samanimeliste teineteisest eristamiseks kasutatakse eesnimele lisaks kas ühe vanema nime (Barothan Kharibertipoeg, Bera Brytatütär), liignime (Ramald Sepp, Küürakas-Hilda) või võõrsil olijatest tema kodukoha nime (Rosamund Fastriclane, Lindsei Gerold). Eriti just pikemate nimede puhul, kasutatakse sageli hüüdnimena lühemat nimeversiooni. Näiteks, Erkenthani võidakse kutsuda Erkeniks või Thaniks.

Aadlike nimed Natharis

(ladinapärased)

Neid nimesid kasutavad peamiselt ainult aadlikud, ehkki ka mõned teised kõrgemast soost inimesed muudavad vahel oma nimed ladinapäraseks, et need uhkemalt kõlaksid. Aadel kasutab eesnime ja vähemalt ühte perekonnanime. Vahel on perekonnanimeks aadlisuguvõsa enda nimi (Thanos Arathuin, Diana Arathina), teinekord jälle suguvõsle kuuluvate maavalduste nimi (Silvius Helmstan, Lusia Helmstan), aga kasutatakse ka mõlemaid korraga (Eruvius Bolgios Fastmark, Ghadina Bolgia Fastmark).

Nii mõnedki kõrgemast soost inimesed on perekonnanime kasutusele võtnud, aga sageli kohtab ka aadlipärase eesnime ja lihtrahvaliku lisanime ühendamist (Hadadrius Hadroniusepoeg, Elena Adorlane).

MÜÜDID

Pimedatel talveõhtutel natharlased meeleldi jutustavad üksteisele lugusid ja laulavad laule. Mõned lood on head selleks, et aeg lihtsalt kiiremini läheks, teised aga tuletavad ajalugu meelde või õpetavad elus hädaohtu ära tundma.

Kõigist lugudest on olemas mitmeid erinevaid versioone. Mõnikord võivad nimed ja sündmused lausa tundmatuseeni muutuda. Allpool on ära toodud mõningad lood ja müüdid, mida teatakse kõikjal Natharis.

Kurblik Teekäija

Lugu räägib haldjast, kelle elu üle kurbus on võitu saanud. Keegi ei tea, kust see kurbus on tulnud. Kas haldjas on kaotanud oma armastatu? Ehk on ta kogemata oma sõbra hukanud? Või on ta lihtsalt elust tüdinud? Kurblik Teekäija eksleb endiselt Valenoris – teda võib kohata kord siin, kord seal, kord mehe, teinekord jälle naisena. Teda teatakse erinevates kohtades erineva nimega – räägitakse näiteks ka Hallist Rändurist, Kurvameelsest ja Varjude Jüngrist
Räägitakse, et alles siis kui Kurblik Teekäija on käinud läbi kõik Valenori teed algusest lõpuni ja lõpust algusesse, võib ta lõpuks ometi rahu hinge heita.

Orkiks muutuv naine

Oli kord küla, kus elasid eit ja taat. Taat oli vaikne ja tagasihoidlik, tema naine oli aga üks korralik kiusupunn. Eit karjus oma mehe peale kogu aeg ja mõnikord isegi peksis teda. Küla teised mehed vaheldumisi tundsid mehele kaasa ja naersid tema üle.

Ühel ilusal päeval sai taadil eidest villand ja ta läks lähedal asuvasse linnakesse, kus elas võlur. Taat palus, et võlur eidele õpetust jagaks, aga võlur vastas selle peale vaid, et: „Küll loodus asjad paika seab.“ Taat ei jäänud sellega rahule, vaid palus abi kodujumalannalt Venitalt. Ka Venita vastus oli sama. Taat püüdis välja kutsuda külas elavaid vaime, lõpuks palus ta abi isegi piiravürest Dugankiselt, aga vastus oli ikka üks ja seesama: „Küll loodus asjad paika seab.“

Ei läinud palju aega mööda, kui eit haigeks jäi. Mees muutus rõõmsaks, lootes, et saab lõpuks ometi oma kohutavast naisest lahti. Eide nahale tulid rohekad laigud ja tema hambad valutasi. Mõlemad olid selle üle väga imestunud, ka külas ei teadnud keegi, millest selline asi võiks tulla.

Möödus nädal, ja teine, aga eit ikka ei paranenud. Ühel hommikul ärkas taat eide kõrval ning märkas, et eit oli orkiks muutunud. Nägu oli täiesti hall, silmad olid muutunud väiksesteks seasilmadeks, suu asemel oli koon, millest tungisid esile kihvad. Eit oli oma loomuselt nüüd endisest veelgi tigemad ning tema hoobid olid tugevamad. Muidugi süüdistas ta kogu loos taati.

Nõnda oligi loodus asjad õiglaselt seadnud. Mõlemad said oma palga – nii tige eit kui ka taat, kes oma naisega asju selgeks rääkida ei olnud osanud.

Dionos ja Aldriona

Igivana lugu räägib sellest, kuidas muistse Nathose Impeeriumi aegadel olevat keisri vanim poeg Dionos oma rahva ja varanduse reetnud ning armunud Aldriona nimelisse haldjatar. Aldriona oli julma haldjakuninga Areldlissi tütar. Nende armastus oli meeletu ja hävitav.

Aldriona elas suurte leekidega ümbritsetud haldjasalus. Kui nad teineteist näha soovisid, pidi Dionos igal ööl läbi tule müüri pugema ning juba enne hommikukoitu salust lahkuma. Kui teised haldjad Dionosi mäganud oleksid, oleksid nad ta sealsamas surmanud.

Loost on mitmeid erinevaid versioone, aga kõige rohkem tuntud variandis Dionos ja Aldriona põgenevad, abielluvad ja elavad koos maapaos. Seal on nad natukene aega õnnelikud, aga surelik Dionos saab vanaks ja sureb. Peale seda läheb Aldriona suurest kurbusest peast segi ja teeb enesetapu.

Teises versioonis saab haldjakuningas Areldliss kogu loo teada ja tapab Aldriona. Seejärel sureb Dionos tuleleekides oma armastatut otsides. Vahel räägitakse hoopis, et neile sündisid poolhaldjatest lapsed, kes oma vanemad ära tapsid. Kõlvatumates lugudes muutub Aldriona meheks või on tegelikult kogu aeg mees olnudki ning naise välimust ainult Dionose võrgutamiseks ära kasutanud.

Oli kuidas oli, Dionose ja Aldriona armastust ja selle põletavaid tule müüre peetakse endiselt suure armastuse sümboliks

Sepp Waldior

Ennemuistsetel aegadel elas kusagil Nathari kolkas Waldiori nimeline mees. Ta oli parim sepp, keda iial Valenoris nähtud. Just tema oli see, kes tagus mõõgad omaaegsetele suurkuningatele ja neid kaitsnud Trodai-sõdurite.

Waldiori kuulsaim mõök oli Ersius Prosperuse nimelisele sangarile taotud võlumõök Ladinor.

Waldior tagus ka suurkuningas Valius Ühendaja mõõga, millele anti nimeks Dalbien. Waldior ise kasutas enda taotud oda – Othronrioli.

Räägitakse, et raud suisa elas Waldiori sees. Enne ega pärast teda ei ole taotud mõõka, mis Waldiori taotud relva vastu saaks. Waldior sai oma jõu otse seppade jumal Safanukselt.

Arvatakse, et Sepp Waldior oli pooleldi inimene ja pooleldi haldjas, ning just seepärast põlesid Põrgu tuled tema ahjus. Kuna Waldior oli poolhaldjas, siis oli ta ka poolearuline. Samas oli ta ka võlur ning vananes vastupidi – raugast sai imik. Teda kutsuti ka Waldior Poolhaldjaks ja Waldior Raudhingeks.

Isegi tänapäeval näeb aeg-ajalt siin-seal mõõku, mille kohta räägitakse, et need on Waldiori taotud. Selliseid väiteid kuuleb nii külaladal kui ka rüütlirossides. Võimalik, et mõni neist peab ka paika.

Suured panused

Kord seikles sangar Ersius Prosperus Mustas Metsas ning Dugankis võttis ta enda vangiks. Dugankisel oli kiire. Ta lohistas köidikutes Ersiuse tohtu suure musta lossi tohtu suurde musta saali. Saalis oli tohtu suur must laud, mille ääres istusid haldjakuningas Aredliss Julm ja kardetud orkipealik Shagath Kolmiksõrm.

Dugankis istus Aredlissi ja Kolmiksõrme kõrvale ja nad hakkasid kõik koos täringuid mängima. Laual olid kuldrahad, mille kohta Ersius kuulis, et kõik need olid “kümnesed”. Mäng jätkus ja Aredliss hakkas võitma. See vihastas Shagathi ja Dugankist, kes peagi haldjale kallale söötsid.

Tekkinud rüseluse ajal õnnestus Ersiusel end köidikutest lahti päästa. Ta varastas kuldrahad ja põgenes mustast lossist. Kohe kui ta lossist välja oli jõudnud, muutus iga kuldraha kümneks inimeseks. Mustas lossis oli mängitud inimhingede peale. Ersius oli nad nõnda ära päästnud.

Koguja ja Luigelaul

Räägitakse, et Valenori maadel ja meredel liigub lendav valge laev, mil nimeks Luigelaul. Laev kuulus algselt õhu ja ilmade valitsejale – Makhiosele enesele – aga Koguja nimeline surematu haldjas olevat selle temalt mingite teenete eest ära ostnud. Koguja purjetas Luigelauluga läbi õhu ja ilma ning hankis endale üksteise järel järest uhkemaid ja haruldasemaid esemeid. Räägitakse, et Koguja valduses on ka Waldiori taotud mõõku ja maagilisi kalliskive, Sarvkroon ning üks kolmandik varem jumalatele kuulunud maskidest. Koguja raamatukogus on olemas kõik Valenroi raamatud ja tema loomaaiast võib leida haruldasi loomi – greifist tulikiilideni välja.

Keegi ei tea, kes see Koguja on, aga usutakse, et ta on keegi Dugankise alamatest inimestest. Teised räägivad jälle, et Koguja on Kurbliku Teekäija sugune haldjas, kes leiab oma elule mõtte vaid ühest tegevusest. Kusagil on taas väidetud, et Koguja ei olegi keegi üks ja kindel olend, vaid terve pisike kummaline sekt, kus alati peale vana Koguja surma uus valitakse. Või äkki on Koguja kõigest Luigelaulu enda loodud vaim. Aga kindel on see, et kui kusagil on kaduma läinud haruldane või väärtuslik ese, siis kunagi ei või kindel olla, et just Koguja seda minema ei ole viinud.

ARMEE ARGIPÄEV

Keiserlik armee vastutab turvalisuse eest Natharis. Paljud sõdurid on oma päritolult lihtsad talupojad ning teenivad armees tasa oma võlga isamaa ees. Vabatahtlike südameid juhib nende usk Natharisse, ainsasse õigesse isamaasse, mida nüüd kuninga asemel keiser valitseb. Võimas armee on Nathari ainus lootus, ehkki sõdurite hulgast leidub ka mõningaid võimuhimulisi ja ahneid tegelasi.

Suur osa keiserliku armee ressursidest kulub riigi siseasjade korraldamisele, mässajate taga otsimisele ja mässajarühmituste hävitamisele. Ilma mässudeta oleksid maksud väiksemad ja

elanikud ei peaks kogu aeg kartma, et neid riigi reetmise eest üles puuakse. Kindlasti lüheneks ka sõjaväeteenistus, vähemalt peale seda kui piirialad taas rahulikumaks muutuksid.

Igal aastal peavad kõik läänid loovutama armeele teatud hulga sõdureid. Paljudes kohtades tähendab see kõigi täisealiste noorte viie aastalist sundvärbamist armeesse, teisel satuvad armeesse ainult vaesed või need, kellel lihtsalt ei vedanud. Mõnel pool taas on keiser kohustatud palgasõduritele maksma, et mehi jätkuks nii armeesse kui ka põllule. Tuleb ette ka seda, et keegi, kes pärast viieaastast teenistust koju on lubatud, värvatakse mõne aja pärast uuest armeesse.

Enne keisri aega sellist armeed ei tuntud. Siis saatis iga küla kuninga teenistusse paar rüütlit ning talupoegi värvati ainult juhul, kui selleks tõeliselt vajadus tekkis.

Armee tavad

Armees on sõdurid harjunud tegema täpselt seda, mida nende ülemad neil teha käsivad, üleliigseid küsimusi esitamata. Põhjust kurtmiseks leiab loomuliult alati ja nurisemine ongi armees pool toitu. Sõnadest tegudeni sõandavad jõuda vähesed, sest armees valitseb range kord. Vastuhakule järgneb tavaliselt füüsiline karistus või türanniseerimine.

Kõiga karmima kohtlemise osaliseks langevad loomulikult väejooksikud, sest lisaks sellele, et neid endid isamaa reetmise eest üles puuakse, seavad nad oma tegudega ohtu ka oma pere ja sõbrad, keda nüüd samuti mässumeelsuses süüdistama võidakse hakata. Halvimal juhul võidakse üheainsa väejooksiku tõttu üles puua kümme inimest, kes kõik veel elada oleks võinud. Seepärast suhtutaksegi väejooksikutesse kõikjal suure põlgusega, nii armees kui ka tsiviilisikute hulgas.

Nii nagu inimesed on ka Natharis elavad orkid kohustatud läbi tegema sõjaväeteenistuse. Orkid saadetakse tavaliselt kõige esimesena ohtlikke ülesandeid täitma. Väga vähesed on nõus koos nendega oma sõjaväeteenistust täitma. Seetõttu ongi loodud eraldi orkirügemendid, kus on vaid rohelistahhalised sõdurid. Mõnikord harva leidub orkisõdureid ka inimeste rügemendist.

Üldjuhul võetakse noored mehed viieks aastaks armeesse kohe, kui nad täiskasvanuks on saanud. Esimene aasta möödub nekrutina väljaõppel ning armee argipäeva sisse elades. Järgmised neli aastat kuluvad sõjaväeteenistujal tavaliselt sõduri või rindesõduri staatuses, aga nendest võib saada ülendust juba ka seersandiks. Kui võitlustes ja teiste juhtimisega eriliselt hästi silma paista, võidakse pädev seersant ka leitnandiks ülendada.

Viie teenistusaasta järel on võimalik veelgi armeeteenistust jätkata. Sellisel juhul on ülendamine tavaliselt kindel, aga aadliseisuseta mees ei saa olla kõrgemas auastmes kui leitnant. Siiski ei saa väita, et sangarliku leitnandi rüütliks löömine oleks just väga haruldane. Orkisõdurid ei pääse rindesõduri staatusest kõrgemale.

Kõrgemast seisusest sõjaväelasi tervitatakse püsti seistes ning neile tehakse „keisri tervitust“ – parema käe rusikaga lüüakse vastu oma vasakut õlga, seejärel tõstetakse käsi sirgelt ette, seda endiselt rusikas hoides. Selline liigutus peab olema kiire ja kindel. Tervituse lõpetuseks lastakse käsi vabalt alla vastu külge sirgeks.

Ohvitseridega käitatakse viisakalt ja nende poole pöörduakse aupaklikult, eriti kõrgemate ohvitseride puhul. Tegelikult proovivad paljud alamad ohvitserid oma alamatega lähedasi suhteid säilitada – nii mõnedki ohvitseride endi seast on ju oma teenistust nendega ühel ajal alustanud.

Sõjaväelised auastmed

Nekrut: vähem kui aasta tagasi värvatud sõjaväelane jalaväes või laevastikus. Tavaliselt väljaõppel või valveülesannetes.

Reservväelane: sõjaväeteenistuse sooritanud jalaväe sõdur, kes võidakse siiski armeesse tagasi kutsuda. Kohustatud oma võtlusvormi säilitama.

Ajateenija: aasta või rohkem armees teeninud sõdur. Nad moodustavad suure osa linnades olevatest armeeüksustest, aga võivad teenida ka varustusteenistuse väeosas ning täita koolitaja, käskjala või seersantide ja leitnantide abiliste ja kirjutaja ülesandeid.

Rindesõdur: ajateenija või noorsõdu, kes on saadetud rindele. Marsivad rivis võitlusse, tavaliselt tasaste vastu Nathari lõunapiiril või siin-seal pead tõstvate mässajate vastu.

Pootsman: aasta või rohkem laevastikus teeninud sõdur. Sõuavad, rehivad purjeid ja peavad võitlusi merel. Pootsman on oma auastmelt võrdne ajateenijaga.

Sõjaväe ravitseja: igas rügemendis on vähemalt üks ravitseja. Ravitsejaks võib olla kes tahes ravitseja võimeid omav inimene, kes on suudetud armeesse värvata. Tavaliselt on see naine, kel puudub sõduri väljaõpe, aga oma auastmelt on ta ikkagi rindesõduri ja seersandi vahepeal.

Seersant: käsutab rühma ehk kõige enam kümnest noorsõdurist, ajateenijast või rindesõdurist koosnevat üksust.

Tüürimees: käsutab rühma ehk kõige enam kümnest noorsõdurist või pootsmanist koosnevat üksust. Tüürimees on auastmelt samaväärne seersandiga.

Sõjaväe velsker: igas divisionis on vähemalt üks velsker. Tema ülesanneteks on olla habemeajaja, maarohtudetundja, kirurg, luumurdude lahastaja ja ravijookide keetja. Tavaliselt töötavad sõjaväe ravitsejad sõjaväe velskrite alluvuses. Üldjuhul ei ole velsker mingisugust sõjaväelist väljaõpet saanud, aga on oma auastmelt ikkagi seersandist ja tüürimehest kõrgemal.

Sõjavõlur: Igas rügemendis ja laevas on vähemalt üks võlur. Paljud võluriks õppijad sooritavad oma meistritöö aasta aega armees sõjavõlurina tegutsedes. Nad ei ole läbi teinud sõjaväelist väljaõpet, aga on oma auastmelt sõjaväe velskrist kõrgemal. Nad nõiuvad relvi, ennustavad ning on eriti asendamatud võitluses tasaste vastu

Sõjaväe vaimulik: sõjajumal Ersiuse vaimulik, milliseid on vähemalt üks igas rügemendis ja laevas. Sageli ei ole sõjaväelist väljaõpet saanud, aga siiski sõjavõlurist kõrgema auastmega.

Rüütli õpipoiss (“relvakandja”): on rüütlite või rüütlikomandöride relvakandja, käskjalg, abiline või teener. Võib ajutiselt ka seersandi ülesandeid täita.

Leitnant: käsutab rügementi, kuhu kuulub kõige rohkem kümme rühma (10–100 rindesõdurit), sageli siiski ainult paar rühma. Aadliseisusetut meest ei või leitnandi auastmest kõrgemale ülendada.

Kapten: käsutab laevas, kuhu kuulub kõige enam kümme rühma (10–100 pootsmeni), sageli siiski vaid paar rühma. Kapten on oma auastmelt võrdne leitnandiga.

Rüütel: võib olla nii armees kui laevastikus, on sageli aadli seisusest ohvitseride käskjalg või teener. Võib ajutiselt ka leitnandi või kapteni ülesandeid täita. Rüütel on oma auastmelt vähemalt rüütelkannupoiss.

Kindral: käsutab divisioni, kuhu kuulub kõige rohkem kümme rügementi (10–1000 rindesõdurit), sageli siiski vaid paar rügementi. Kindral on rüütliuastmelt vähemalt rüütlikomandör.

Mereväekapten: käsutab laevastiku üksust, kuhu kuulub kõige rohkem kümme laeva (10–1000 pootsmeni) sageli siiski vaid paar laeva. Mereväekapten on oma rüütliuastmelt vähemalt rüütlikomandör. Mereväekapteni auaste on samaväärne kindrali auastmega.

Marssal: käsutab kompaniid, kuhu kuulub kõige enam kümme divisioni (10–1000 rindesõdurit). Tavaliselt on nad aadliuastme poolest vähemalt krahvid.

Admiral: käsutab flotilli, kuhu kuulub kõige enam kümme laevastikuüksust (10–10000 pootsmeni). Tavaliselt on nad aadliseisuselt vähemalt krahvid.

Armee ülemkomandör (keiser): käsutab armeed, kuhu kuuluvad kõik kompaniid ja laevastikku, kuhu kuuluvad kõik flotillid.

TRODAI

Kuningriigi ajal kaitsesid trodai-sõdurid süütuid pahade eest ja trodai-mungad aitasid hädasolijaid. Neist salapärasest sõduritest moodustus kuninglikku perekonda kaitsnud Kuldse Lõvi vennaskonna tuumik. Maapiirkonnas õpetasid nad põllumeestele, kuidas ennast vaenlase eest kaitsta. Varem tähistas sõna „trodai“ turvalisust ja stabiilsust, praegu on nad aga lindpriid, kellega rändureid hirmutatakse ja keda keiserlik armee armutult taga ajab.

Valgus

Alguses oli Pimedus. Ja Pimedus kestis kogu igaviku. Siis sündis esimene Valgus, mis valgustas osa Pimedusest ja lõi sellesse värve ja vorme. Ja kui see Valgus paistis esimest korda sellesse maailma, mis siiani oli elanud igaveses öös, ärkasid haldjad maa peal oma igavesest unest. Sest haldjad on Valguse rahvas, kes näevad valgust ka seal, kus seda ei ole. Valgusest saavad haldjad oma jõu, seda nad hingavad ja seda nad söövad. Haldjad ongi Valgus.

Inimesed on sündinud maast ja maaga on nad ka seotud. Nad ei või mitte iial saada täielikult Valguse olenditeks. Valgus on siiski suursugune ja puhas ega pea hiljem sündinud inimestele viha. Nii võivad ka inimesed eneses Valgust tunda, Valgust puudutada, Valgust hingata. Enamik inimesi loobuvad sellest võimalusest ja pööravad oma südame võimu, raha ja kergema elu poole. Aga need, kes suudavad unustada kõik maise ning keskenduda tasakaalu ja headuse toomisele siia maailma; need, kes suudavad pühendada end üllamate aadete teenimisele, nemad võivad kogeda ka Valguse puudutust kõige sügavamal iseendas.

Valgus annab jõudu neile, kes kaitsevad õiglust ja elavad oma elu seitsme vooruse järgi. Neid inimesi on hakatud kutsuma "Valguse Valvuriteks", mis oli haldjate vanas keeles "Trodai". Valgus

ja Pimedus on põhimõtteliselt üks ja seesama, aga erinevatest suundadest vaadatuna. Pimedus on Valguse puudumine, aga Pimedus oli kõigepealt. Ilma Pimeduseta ei saaks olla ka Valgust, aga Valgus võidab Pimeduse. Ka Pimedusel võib olla järelnähtusi ja nende mõjud võivad olla sarnased Valguse mõjule, aga need on teistsugused nähtused – väärastunud.

Jumalatesse ja vaimudesse suhtuvad trodait samasuguse austusega nagu nad kohtlevad ka ülejäänud maailma osi. Kõigele vaatamata trodaid ei teeni ega kummarda jumalaid, vaid rõhutavad oma oskuste ja Valguse tähtsust. Vajadusel on trodaid valmis heatahtlike loodusvaimudega vastastikku teeneid osutama, nagu ka inimestega. Trodaid usuvad, et jumalad ja vaimud on maailmakorralduses inimestega samal tasemel ja nende asetamine haldjatest ja Valgusest kõrgemale on põhimõtteliselt vale. Teisalt, toob usk jumalatesse tegelikkuses enesega palju head kaasa.

Voorused

Valguse seitse voorust on ausus, kindlus, julgus, õiglus, au, vaimsus ja alandlikkus. Igas inimeses on teatud voorused, aga mitte kelleski ei ole üht voorust täiuslikuna. Kui keegi vastupidist väita julgeb, siis on ta juba oma välja öeldud sõnadega minetanud nii oma alandlikkuse kui ka oma aususe. Trodai üritab elada seitsme vooruse järgi, teades, et tegelikkuses ja täiuslikult küündivad selleni vaid Valguse Lapsed. Ikkagi on just püüdlus täielikkuse poole see, mis trodai eriliseks muudab ja miks Valgus trodaidega kaasas käib.

Ausus on ustavaks jäämine tõe, soov ja tahe mitte kunagi petta ennast ja teisi. Kindlus on tingimusteta pühendumine ja oskus tuua end ohvriks selle ees, millesse sa usud. Vaprus on oma tõekspidamiste, otsuste ja tunnete järgi tegutsemise jõud. Õiglus on mõistmisest juhitud pühendumus tõe ja headusele. Au on julgus õigluse eest võidelda, isegi kui võit oleks täiesti võimatu. Vaimsus on oma sisemise olemuse eest hoolitsemine; tõe, armastuse ja julguse tõlgendamine. Alandlikkus on teadlikkus oma kohast maailmas, mitte saavutustele vaid kõigi isendite väärtusele vastavalt.

Astmed

Noormehed ja neiud, kes näitavad üles soovi võidelda oma isamaa, au ja õigluse eest ega kohku tagasi karmi elu ees, võivad trodai-meistriteks õppima pürgida. Neist saavad trodai-õpipoisid. Õpipoisiks olemise ajal saavad nad põhiteadmisi mõistuse tasakaalustamisest, voorustest, võitlusoskustest ja mõtisklemisest, tõenäoliselt saavad nad olla ka abilisteks erinevate ülesannete täitmisel. Õpipoisiks olemise aeg ei ole kindlalt määratud, see saab läbi siis, kui trodai-õpipoiss ise tunneb, et ta on valmis trodai. Selle märgiks palub ta oma meistrit, et see tema oskused ja pädevuse proovile paneks. Seejärel korraldab meister eksami, kus lisaks oma oskuste näitamisele, peab trodai-õpipoiss silmitsi seisma ka oma kõige sügavamas hingesopis pesitsevate koletistega – iseenda nõrkustega.

Kui õpipoiss eksami sooritab, saab temast täieõiguslik trodai. Trodaid jagunevad üldiselt kahte kasti – trodai-sõduriteks ja trodai-munkadeks. Nii sõduri kui munga tee viib lõpuks välja sama eesmärgini, aga erinevat kaudu. Mõlemate koolitusse kuulub nii kehalisi kui ka hingelisi harjutusi, erinevused tulevad esile eelkõige nende tegevuses. Sõdurid harjutavad mõõga käsitlemist ja teisi sõjaoskusi ning võtavad osa hulljulgetest seiklustest oma isamaa ja vabaduse eest. Munkade võitlusoskused piirduvad relvitu võitluse tasemega. Nemad kasutavad oma aega Valgust uurides ja vaeseid aidates. Viimasel ajal on trodai-sõdurite arv olnud palju suurem munkade omast, aga

räägitakse, et ennemuistsetel aegadel olevat trodai-mungad olnud abi pakkumas kõikjal, kus esines vaesust ja viletsust.

Kui trodai-sõdur on juba palju halastustööd teinud ning näidanud häid tulemusi nii võitlustes kui ka Valguse tundmises, võib seitsmest trodai-meistrist koosnev nõukogu trodai enda juurde kutsuda ja ta meistriks kuulutada. Trodai-meistreid saab siiski olla kõige enam vaid seitse korda seitse, praegu on neid üldse vähem kui kakskümmend. Meistrid jälgivad trodai-liikumise arengut, juhivad trodai-rühmitusi ja kontrollivad uute trodai-õpipoiste värbamist ja koolitamist.

Seitse staatusest kõrgeimat trodaid moodustavad trodai-nõukogu ehk Seitsme Nõukogu. Nõukogu juhib kõiki trodaisid, kohandab liikumist ajaga kaasnevate muutustega ja jälgib trodaide tegevust maailmas. Kõigil nõukogu liikmetel on oma piirkond, mida valvata. Räägitakse, et Natharis olevat kolm suurmeistrit, Cruinnes üks, teistes endise Nathose maades kaks ja üks veel kusagil lõunas. Seitsme Nõukogu tuleb kokku alati, kui selleks on tarvidust ning vähemalt iga seitsmes aasta täiskoosseisus. Nad peavad üksteise ning teiste meistritega ühendust, et üksteise tegevusega kursis olla.

Ennevanasti olid kõigil nõukogu liikmetel kaelas ripatsid, milledest igauks esindas üht voorust. Nende järgi kutsuti nõukogu liikmeid ka Valguse Kandjateks. Segaduste ja sisesõdade aastatel on osa ripatsitest kaduma läinud ja teine osa valedesse kättesse sattunud, ka Seitsme Nõukogu ei ole enam pikka aega kokku tulnud.

Räägitakse, et Nathose Impeeriumi hiilgeaegadel elanud Valguse Lapsed, kes koosnesid seestpoolt Valgusest nagu haldjadki. Neid elas alati ainult üks korruga ja nad sündisid alati kõige suurema viletsuse ajal. Mõnikord kulus aastasadu, ilma et ühtki Valguse Last sündinud oleks, aga alati kui trodaid abi vajasisid, oli Valguse Laps neid seal juhendamas. Siis kui veel Valguse lapsed olemas olid, olid nad ka Seitsme Nõukogust kõrgemal ning juhtisid suurepäraselt kõiki trodaisid. Viimaste süngete aastate jooksul on eelkõige nooremate trodaide hulgas püütud äratada lootust, et Valguse Laps tuleb tagasi, aga paljud nende hulgast on juba igasuguse lootuse kaotanud.

Trodai ja mõök

"Lase tunnetel endas tormituulena möllata, lase neil kogu jõust raevukalt pekselda, aga juhi seda tormi; ära päästa teda valla, vaid koonda tuule jõud ühte punkti, ja olgu selleks punktiks sinu käes olev mõök!"

Trodai üritab järgida seitset voorust ka nende vooruste eest võideldes. Igal trodail on siiski omad nõrkused ning kõik nad peavad jätkuvat sisemist võitlust enesekontrolli ja tunnete vahelise tasakaalu leidmisel. Eesmärgiks on eelkõige saavutada täielik kontroll enda ja oma mõistuse üle, mis viib omakorda vooruste järgimiseni ja lisab võitlusoskusi parandavat jõudu.

Vägivald, võitlemine on trodaidele viimane abinõu, juhuks kui teisi valikuid enam ei ole. Seepärast ei haara trodai kunagi esimesena relva, ei ründa salakavalalt peidikust või seljatagant, ei löö seda, kes ennast kaitsta ei suuda. Ta annab oma vastasele võrdsed võimalused, laseb tal võitlusest loobuda või taganeda ja mitte kunagi ei tapa trodai vastast meelega, kui on olemas veel muid väljapääse. Trodai jätab ka vaenlasele võimaluse oma au säilitada.

Võrdsuspõhimõtte alusel on trodai relvaks alati mõök. Vibu on trodaide arvates vaenlase suhtes alandav. On ka mõjuvam põhjus, miks just vibu trodai-relvana kasutada ei saa: noole

lendamisteedkonda ei või mõttejõuga suunata, sest pärast seda, kui nool on lendu lastud, jätkab see teekonda omapead. Mõõka võib trodai algusest lõpuni ise juhtida – mõtte jõul ja käe juhtimisel, sooritatud liigutuse algusest kuni löögi teostamiseni välja. Mõõgal on ka ajalooline tähtsus. Trodaid austavad traditsioone ning mõök on olnud trodaide relvaks juba aastasadu.

Oma mõtteid kontrolliv trodai on võitlussituatsioonis väliselt keskendunud, tüüne ja rahulik kõigis oma toimingutes. Väline koor võib tegelikult petlikuks osutada – sügaval oma sisemuses võib trodai vihast keeda. Ta on vaid suutnud tunnetes peituvate jõudude üle kontrolli saavutada ja juhhib neid soovitud suunas – antud juhul mõõgavõitlusesse. Trodai ei raiska tunnete jõudu ilma asjata

Hirm on just see võitluses esinevatest tunnetest, mida trodai igal juhul vältida püüab. Hirm hävitab keskendumisvõime ja valdab mõistuse, mis tähendab, et kasulikud tunded sunnitakse taanduma. Kui trodai kaotab enesevalitsuse ja kontrolli oma mõistuse üle, kaotab ta samas ka oma oskused.

Kõnetamine ja kombed

Trodaid pöörduvad üksteise poole hüüdnime pidi või siis kutsuvad üksteist Vendadeks ja meistritele öeldakse Meister. Õpipoisie kõnetatakse alati hüüdnime järgi. Trodai-liikumisega mitte seotud inimesi kõnetatakse üldistele tavadele vastavate sobilike nimedega. Juhul kui nad soovivad avaldada austust kellelegi, kes ise trodai ei ole, võivad nad talle „Auväärne“ öelda. Kui trodaid märkavad, et keegi mitte-trodai on haruldaselt vooruslik ning nad talle oma sügavat austust üles soovivad näidata, võivad nad anda sellele inimesele liignime „Valguse Otsija“.

Trodaide kõige tavalisemad viisid õnne ja edu soovida on järgmised: "Valgus olgu sinuga!", "Valgus viib võidule!", "Valgust sinu teele!", "Ärä iial kaota oma voorusi!". Sagedamini kasutatavad trodai-needmised on: "Pimedus maksab sulle kätte!", "Küll Pimedus veel nõuab oma osa!"

Trodaid järgivad eelkõige üldisi valitsevaid kombeid ja traditsioone – pulmad ja matused peetakse dysaniuslaste rituaalide kohaselt. Sünniga on siiski seotud ka üks eriline trodaide traditsioon. Trodai-meistrid kogunevad nimeandmispidustustele lapse saatust ette ennustama. Nad ütlevad, kas Valgus on lapsele lähedal ja kas lapse tulevik on seotud trodai-aadetega. Ennustuses öeldakse ka seda, millised Valguse voorused aitavad last tema teel.

Trodai-liikumine praegu

Enne riigipööret leidis trodai-sõdureid igast linnast, teenimas nii kuningat kui ka Valgust. Gaidavas tegutses Kuldse Lõvi ordu, mille liikemetest suur osa olid trodai-sõdurid. Ainult trodai-sõduritest rüütlid võisid olla kuninga ihukaitsjateks. See oli eriline trodai-klass, mida kutsuti trodai-ihukaitsjad. Paljud Valguse kandajad tegutsesidki varem ihukaitsjatena.

Riigipöördest tingituna sattusid trodai-sõdurid ja rojalistlik aadel esimestena hukatavate nimekirja. Paljud hukkusid juba riigipöörde ajal kuningat, kuninglikku perekonda ja Natharit kaitstes. Praegu on trodai-sõdureid väga vähe, kindasti vähem kui kunagi varem, nagu ei istu ka Seitsme Nõukogus enam seitset Trodai-meistrit

Trodaid tegutsevad salaja metsade varjus või väikestes maakülades. Mõned trodaid on välismaale põgenenud ja ootavad, et uus riigipööre tuld võtaks. Seal nad nüüd vananevad, osa on vististi juba ka surnud. Mõned trodaid jätkavad endiselt võitlust. Metsaröövlike või rahva mässule õhutajatena

hoiavad nad hinges keisri vastast mässu. Samas on kuulda olnud ka selliseid lugusid, et mõned trodai-väljaõpet saanutest on liitunud keisrimeelsetega ja usuvad, et ka see on Valguse valitud tee.

Trodaid ei ole suutnud just palju korda saata. Üks teise järel võetakse neid vangid ja hukatakse, samas koolitatakse põlismetsade sügavuses ka uusi trodaisid. Üldine õhkkond on siiski äraootav, justkui trodaid vajaksid üht suurt juhti – olgu selleks siis trodai-meister või mässumeelne sõdurhertsog – kes mässuleegi taas tuhande lõkkele võiks puhuda. Siis trodaid ühineksid ning oleksid selle mässu kindralid ja sangarid!

MAAGIA JA VÕLURID

Umbes ühel inimesel kümnest esineb teatud võluvõimeid. Nad näevad ennustavaid unenägusid, liigutavad mõttejõuga esemeid, parandavad oma puudutustega haavu ja teevad muud sellist. Paljudel on sellised võimed väga nõrgalt arenenud ja ei pruugi kunagi esile kerkida. Need inimesed on õnnega koos.

Mõnedes järele voogavad tugevad nõidusejõud või siis järele juhtuvad need väiksemad sisemised võlujõud enesest märku andma. Selliseid inimesi nimetatakse maagideks, aga rahvakeeles ka nõidadeks, võluriteks ja muuks sarnaseks. Kõigil maagidel on võimalus võluriteks saada, kuigi selleks õppima võetakse üldiselt ainult mehi. Juhul kui maag ei soovi oma elu maagia teooriat ja praktikat õppides mööda saata, siis on tal suur oht hulluks minna: maagia võib oskamatu maagia kasutaja üle võimust võtta ning muuta ta ebasurnuks maagia kehastusteks – kõiguseks. Niisugused olendid on ohtlikud nii iseendale kui ka end ümbritsevatele, seepärast koolitamata maage sageli ka võõrastatakse ja kardetakse.

Maagid, kes maagiat õppida soovivad, lähevad Kõrgeimas Tornis asuvasse võlurikooli. Seal pudenevad nõrgemad välja ja parimaid saadab edu. Tavalised inimesed ei tea just kuigi palju sellest, mis Kõrgeima Torni säravvalgete seinte vahel aset leiab, aga mingil kummalisel põhjusel peetakse võlureid sageli üsna eemaletõukavateks ja ebausaldusväärseteks.

Õpingud

Õpingud algavad nädalaid kestva Eksamiga, millest peavad osa võtma kõik maagid, kes võluriks soovivad saada. Lisaks maagide võluvõimetele testitakse ka nende meeleskindlust, otustusvõimet ja tarkust. Ainult üks kümnest soovijast pääseb Kõrgeimasse Torni õppima, ülejäänutelt võetakse nende vähesed maagivõimed eluks ajaks ära. Seepärast pürgivad Kõrgeimasse Torni vaid need maagid, kes on eneses täiesti kindlad või need, kes oma võimetest on tüdinenud.

Kui värske õpilane on Kõrgeimasse Torni vastu võetud, saab ta endale võlurinime. Nime annab tavaliselt argimaag või keegi kõrgematest meistritest ja sellest hetkest alates kasutab õpilane ainult oma võlurinime. Nimeks on „Z“-i – maagia ruunimärki – sisaldav sõna. Õppimise ajal või pärast seda võib võlur endale saada ka lisanime, nagu näiteks Hazal Miranlane, Varjude Dizmal või Razik Haldjameel. „Z“ hääldub nimeses teravä nn. mesilasehäälikuna, nagu inglise keeles.

Õpilastel on iga päev kolm kuni viis üldharivat tundi (keeled, ajalugu, algebra, alkeemia, astroloogia, maateadus jms.), mõned tunnid maagia teooriat (maagia ja tegelikkuse olemus, maagi vastutus, elu ja surm, teised dimensioonid jms.) ja üks või kaks tundi näitlikku maagia kasutamist

(loitsimine, alkeemia, manamine, rituaalid jms.). Igasse ööpäeva mahuvad veel ka igapäevased rituaalid, toidukorrad ja magamine.

Üldharivate õppeainete tähtsus tuleb esile alles hilisematel aastatel, sest keerukamates loitsudes on eriti tähtis, et millestki midagi teataks, soovitavalt kõike kõigest. Kerge on õunast pilti võluda, aga kui illusioon õunast peaks peegelduma valgusena või peaks suutma õuna maha kukutada või süüa ehk muud sellist, siis on väga kasulik teada, mis tegelikult juhtub. Inimese keha hästi tundev võlur võib parandada katkisi luid pelgalt siirdeloitsu abil.

Näitlik maagiakasutus tähendab eelkõige loitsude harjutamist ja katseid maagiliste elementidega, järeelvaataja juuresolekul. Esimese aasta õpilased võivad vabalt terve aasta näiteks pelgalt valguseloitsu – erinevates variatsioonides – harjutada, enne kui neil midagi huvitavamat teha lastakse. Seda mitte selle pärast, et valguseloits oleks kuidagi eriliselt tähtis või keeruline, vaid sellepärast, et esimeste õpiaastate eesmärk on keskenduda üldharivatele ainetele ning luua põhi oma tulevaste õpingute tarvis. Tõsi küll, paljud võlurid valdavad just valguseloitsu eriti suurepäraselt.

Peale seitse aastat kestnud õpinguid läheb noor võluriõpilane kellegi päris võluri õpipoisiks. Õpipoisiaeg kestab nii kaua, kui meister seda soovib, sageli vähemalt aasta ja harva kauem kui kolm aastat. Sel ajal on õpipois täielikult meistri käsualune ning peab tõepoolest sageli ka igasuguseid ebameeldivaid ülesandeid täitma. Samas õpib ta palju praktilisest maagia kasutamisest.

Õpipoisiaja järel naaseb võluriõpilane Kõrgeimasse Torn, kus ta oma meistritööd ette valmistama hakkab. Selleks võib olla uus peen võluse, ülevaade mõne loitsu algsest päritolust või midagi muud, mis tõestab, et õpilane on võlukepi vääriline. Kui argimaag ja ja kõrgemad meistrid on tööle oma heakskiidu andnud, kuulutatakse õpilane uhkel koolilõputseremoonial väljaõpetatud võluriks ja ta saab õiguse võlukeppi kasutada.

Kõrgeim Torn

Keegi ei tea, kust Kõrgeim Torn on tulnud. Mõnede legendide kohaselt seisis see omal kohal juba siis, kui inimesed üle põhjapoolsete jääliustike Almonisse tulid. Teistes lugudes väidetakse jälle, et võlurikooli asutaja Sherez Võimas olevat selle otse maa seest välja tõstnud. Mitte keegi ei tea, kuidas see täpselt juhtus, ehkki mõned võlurid on lausa kogu oma elu torni päritolu uurimisele pühendanud.

Kõrgeim torn on tohutu suur, keset Musta Metsa kõrguv säravvalge torn. Torni pind on sile ja sellest kiirgab heledat kirkast valgust. Materjaliks, millest seinad on ehitatud, ei ole matt kristall, säravad pärlid ega ka kiirgavvalged kivid, vaid midagi, mis meenutab natukene neid kõiki. Torni tipp kaob pilvedesse ning teatakse rääkida, et jumalad kasutavad torni kõrgeimat korrust oma eeskojana. Keegi, kes tornis piisavalt kõrgel ära on käinud, ei ole oma kogemustest teistele rääkinud – juhul kui ta üldse tagasi on tulnud.

Maapinnaga samal kõrgusel asuval korrusel on eeskoda, Suur Saal, kus süüakse, köök ja infoleti sarnane koht, kus üks lihtne vaimolend torni saabunud maagide või eksinud rändurite küsimustele vastab. Esimesel korrusel, mis jääb maapinnast allapoole, asub Kõrgeima Torni otsatu suur Raamatukogu. Sellest allapoole jäävad õpilaste eluruumid. Torni hoovis on ööbimiskohad külalistele ja templid, surnuaed, lõbumaja ning erinevad võlutööpajad ja ruumikad sopid katsete tegemise tarvis. Torni teisel korrusel on õpetajate ja argimaagide kabinetid ja tööruumid. Teisest korrusest kõrgemal on viis korrust õpperuume, pärast neid mõned laboratooriumikorrused ja nende

järeel veel mõned korrused, millest tavalised õpilased mitte midagi ei tea. Räägitakse küll piiradest, nõiapeeglitest, võluväravatest, unikristallidest ja muust sellisest, aga üks alati räägitakse millestki...

Võlurite olemus

Võlurid kannavad alati värvilist (mitte kunagi valget ega musta) talaari ja neil on kaasas kepp. Kepp aitab neil teatud moel oma maagilist energiat laadida ning nad laevad seda teatud aja tagant. Võluriõpilased riietuvad musta talaari, kannavad rätikut näo ees ja käes musti kindaid. Neist ei tohi rohkem välja paista kui ainult silmad ja laup. Võlurite õpipoisid rõivastuvad halli talaari. Alles väljaõpetatud võlur tohib endaga kaasas kanda võlukeppi, mis talle koolilõputseremoonial üle on antud.

Võlurid on oma sotsiaalsete oskuste poolest sageli piiratud. Paljud on veenvad esinejad – vähemalt nad ütlevad olla – aga karismaatilisi ja meeldivaid võlureid on vähe. See võib osaliselt tuleneda ka karmist ja raskest õpiajast Kõrgeimas Tornis ning õpilase ja õpipoisi staatuses olles ette tulevate ebameeldivate ülesannete täitmisest. Isegi õpilase riietus on väga ebamugav ja selles on raske hingata. Arvatakse, et rasked tingimused karastavad tugevaid meeli veelgi rohkem ja tulemuseks saadakse tahtejõulised võlurid, aga tihti peale on mõju hoopis teistsugune.

Kõik maagid on juba sündides osaliselt Maagia tasandi olendid. Enese jagamine Maa ja Maagia tasandite vahel suurneb õpingute edenedes ja veelgi rohkem võluväe suurenedes, seetõttu tunduvad võlurid kõrvaltvaatajale kuidagi imelikud. Nad ei ela mitte kunagi täielikult „siin ja praegu“, vaid peavad oma mõistust kahe tegelikkuse vahel jagama. Mõned võlurid lähevad just seepärast peast segi, teised muutuvad kõigusteks – Maagia tasand on nende mõistuse täielikult vullanud.

Tegelikkuse olemus

Tegelikkus jaguneb erinevateks tasandideks. Võlurid tunnevad 4 tasandit: Maa, Õhk, Vesi ja Tuli. Cruinne ja ka Kõrgeim Torn asuvad Maa tasandil. Vahetevahel nimetatakse seda ka Valenoriks või Inimeste tasandiks (seda küll ainult inimeste keskel). Tule tasandit kutsutakse Põrguks, seal elavad piirad ja tuleolendid. Vee tasandil elavad aga erinevad vaimud ja jumalolendid ning seda peetakse Jumalate tasandiks. Tule ja Vee tasandid on, oma põhiolemusest tingituna, igavesel sõjajalal. Õhu tasand on sama kui Maagia tasand.

Ebaküps maagia voolab Maagia tasandil vabalt, justnagu õhk või vesi Maa tasandil. Seal elavad olendid, kes hingavad maagiat ja koosnevad nõidusest. Need on olendid, keda tavalised inimesed ei suudaks endale isegi ette kujutada. Tavalised inimesed isegi ei näe neid.

Erinevate tasandite vahele satub mõnikord õhumulle või nõrku hoovusi, mida kaudu piirad või vaimud endid mõnikord Inimeste tasandile ilmutama pääsevad. Teinekord juhtub jälle, et inimene satub Jumalate tasandile. Sel viisil voolab maagiat pidevalt Õhu ehk Maagia tasandilt Maa ehk Inimeste tasandile ning see seguneb Maa tasandi õhuga. Nõnda satub maagiat kõikjale, aga seal kus läbivool on tugevam, on ka võluvägi kõige tugevam ja seda on lihtsam kasutada.

Osavates kätes muutub maagia väärtuslikuks loodusvaraks, aga ebaküpselt ja talitsematult ringi voolates võib maagia põhjustada tegelikkuse traagilist muutumist ja vääristumisi. Juhuslikult taevast alla sadavad kalad, keravälgud, mutandid, imed ja muu selline võivad väga vabalt olla just ebaküpse maagia väljundid.

Räägitakse veel ka teistsugustest tasanditest, aga neid ei ole võlurid uurinud. Ühed väidavad, et haldjad ja trodai-sõdurid teenivad Valguse ja Pimeduse tasandit, teised jälle usuvad, et need on kaks erinevat tasandit. Räägitakse, et uned ja maavaimud tulevad Unede tasandilt. Vahel öeldakse jälle, et surnud ja alles sündimata inimesed ootavad Aja tasandil – lihtsad inimesed usuvad, et seda tasandit võime me näha – Kuuna. On olemas erinevaid teooriaid selle kohta, et kõik tasandid on tegelikult ainult Maa tasandi erinevad peegeldused või et kõik tasandid asetsevad tegelikult mingil suurel ühisel (Maagia) tasandil. Mõned väidavad omakorda, et tasandeid on veel tuhandeid ja tuhandeid – kõik taevatähed on tegelikult kaugel asuvad tasandid.

Maagia olemus

Maagiat ei ole võimalik pelgalt teaduse abil lahti seletada (kuigi mõned seda jätkuvalt üritavad), sest maagia on ka kunst. Seega on tee lõpliku arusaamiseni väga harva võimalik ja mitte kunagi ei ole see kergete killast.

Maagia tähtsusest räägitakse palju. Kõrgeima Torni võlurid suhtuvad maagiasse kui loodust – ja maailma – valitsevasse jõusse. Seega, võlurite looduse poolt määratud ülesandeks on inimkonna vaitsemine, kuigi selleks veel kaugeltki valmis ei olda. Teatavaid ennetavaid ettevalmistusi on juba ka tehtud – Miranis ja Natharis on võimul maagiakasutaja ning vähemalt Cruinnes on võlur valitseja nõuandjaks.

Miranlaste arusaama kohaselt on maagia tasakaalustav jõud, mis peaks suutma inimesi teatud moel ühendada. Selline arusaam ei ole ikkagi päris õige, sest maagia on teatavasti määritletud looduse väliseks jõuks, maagia on muutus ja ennekõike tasakaalustamatus. (Miranis koolitatakse maagideks ka naisi...)

Maagia abil suudetakse uskumatult palju korda saata, aga mõned on ikkagi seda meelt, et see on liiga vähe. Võimsad võlurid suudavad ilma kontrollida, pelga puudutuse abil olendeid hävitada või Põrgust piirasid oma teenistusse kutsuda. Siiski on olemas palju asju, mida ka maagia abil teha ei suudeta. Ajas ja ruumis rändamine on iseenesest võimatu nagu ka enese nähtamatuks või hoopis kellekski teiseks muutmine. Maagi abil ei ole võimalik luua mõtlevat elusorganismi ega surnuid tagasi elavateks muuta.

Võlurite suurimaks väljakutseks ja meelehärmiks on surematuse saavutamine. See ei tundu kuidagi õnnestuvat, aga paljudele, muidu nii vägevatele, võluritele on vastuvõetamatu mõte sellest, et nad vaid oma vananenud keha tõttu surmale alistuma on sunnitud. Mitmed võlurid usuvad, et nad suudavad luua Suurima Loitsu, mille abil nad igavesti noored püsiksid ning, ise täies elujõus olles, koguksid aastate jooksul juurde aina rohkem väge ja mõjujõudu.

Maagilised ruunimärgid

Igas kaheksateistkümnendas ruunis peitub tohutu vägi, sest nende abil hoitakse võlujõud ohjes. Ruunimärkidega teostatakse erinevaid rituaale ning kõik nad ei ole sugugi sama vägevad. Tavaliselt valdavad võlurid hästi viit või kuut ruuni, ülejäänusid teavad nad pealiskaudsemalt.

Üks ruunidest – Ksii – on Keelatud Ruun. Kõrgeim Torn on selle ruuni uurimise ja õpetamise ära keelanud ja ära hävitanud kõik raamatud, kus seda ruunimärki esines. Praegu ei ole keegi nõus paljastama, milline ruun see on, aga räägitakse, et selle ruuni abil võiks igast inimesest maag saada.

Loitsud koosnevad ühest või mitmest ruunist, mille abil võlur suunab neid jõude, mida ta kasutada soovib. Samade ruunide abil võib erinevaid loitse lausuda, seega võluri tahe on väga tähtis. Juhul kui võluril loits sassi läheb, võib ta rõhutada vale ruuni ning loits võib täielikult ebaõnnestuda või siis võib selle mõju valeks pöörduda.

Loitsimisel piisab üldiselt sellest, kui ruune kõva häälega lausutakse, aga paljud võlurid tugevdavad oma keskendumist väikese rituaali või mantraga. Mõned võlurid kirjutavad ruunimärgid õhku. Kui võlur mingil põhjusel rääkida ei saa, siis piisab loitsimiseks ainult ruunide õhku kirjutamisest. Kui võlur ruune lausub, kujutab ta peas seda asja enesele ette. Seega, loitse ei ole võimalik juhuslikult ruune lausudes teha.

Ruunimärgi kirjelduse järel on kaks reeglitehnilist numbrit. Esimene neist näitab, kui palju Võlupunkte ruuni kasutamine kulutab, kui seda ruuni osatakse. Teine number näitab, kui palju punkte kulub siis, kui seda ruuni kasutab see, kes seda ise ei valda.

Rah (O): Täiuslikkust sümboliseeriv märk, mis tähistab ka valgust, elu, päikest ja maagilist ringi. Viimasena mainitud omaduse tõttu kasutatakse seda eelkõige kaitsva sümbolina rituaaliloitsudes. See on riim, millega tavaliselt loitsimise õppimist alustatakse, sest seda ruuni üksikult välja lausudes loob see valguse. (3 / 5)

Far (Kolm punkti ülespidises kolmnurgas): Maagiline side teiste võluritega, mõnikord ka tasaste ja maagidega. Võlurivahid kasutavad selle ruuni abi maagide ära tundmiseks. (2 / 4)

Zin (Z, mille mõlemad horisontaaljooned on tegelikult keskele kaarduvad poolringid – meenutab pisut halvasti kirjutatud protsendimärki): Maagia ja ilma märk, mis sümboliseerib ilu, mitmekülgust ja kunsti. Üks olulisemaid loitsuruune. (2 / 4)

Mec (silmusnelinurk – nelinurk, mille nurkades on ringid): Tasandite ruun, mis iseloomustab maailmakõiksuse olemust ja kõige mitmekülgust. Väga tähtis ruun teoreetilises maagias, mis uurib maailmakõiksuse olemust, näiteks planaarmaagia, kus uuritakse erinevate tasandite vahelist sidet. (2 / 6)

Col (=, kus on kolm joont): Maa, tavalisuse, maalisuse märk. Kasutatakse sageli teaduste sümbolina. (1 / 3)

Ag (Ülespidine kolmnurk, mille lõikab läbi pikk horisontaaljoon): Vee, jumalate, heade vaimude ja õnnistamise märk. Märk, mida võlurid kasutavad, kaitsmaks end kurjuse jõudude eest. (2 / 4)

Dez (Alaspidine kolmnurk, mille lõikab läbi pikk horisontaaljoon): Tule, piirade ja needmiste märk. Selline märk olevalt graveeritud ka Põrgu väravatele. (2 / 4)

Eth (Kaksi “seljakuti” asetsevat poolringi): Tähistab teatud suunda (mida osutatakse sõrmega/kepiga). Seda ruuni kasutatakse palju, sest selle abil võib loitsimist teostada ka vaatekaugusest, kuigi tavaliselt peaks loitsima käeulatuskaugusest. (4 / 10)

Gyn (Pikavarreline sirbikujutis, vars ülespoole): Kutsumisloitsudes kasutatav märk. Kujundina tähistab see tõusmist, aga selle abil võib välja kutsuda olendeid nii alt- kui ka ülevaltpoolt. Mõnikord joonistatakse see ka ristikujuliseks. (5 / 8)

Ulm (Pikavarreline sirbikujutis, vars allapoole): Saatmise märk. Gyni vastandmärk. Selle ruuni abil saadetakse olendid tagasi sinna, kust nad tulnud on. Alati oleks mõttekas see ruun enne Gyni ära õppida, ehkki niiviisi toimitakse harva. (4 / 10)

Lon (L, mille läbistab keskelt pikk horisontaaljoon): Andmise ja sidumise ruun. Selle märgiga valmistatakse maagilisi esemeid ja pannakse peale pikaajalisi õnnistusi ja needusi. Võib kasutada ka eseme sübolina, juhul kui loits vajab objekti. (3 / 8)

Iz (välgunool, aga mitte z-suunaline): Välgud ja magnetism. (4 / 8)

CHir (2, mille horisontaaljoon on pikk ja mille lõikab läbi vertikaaljoon): (Inim)keha sümbol. Kasutatakse mitmetes kehale suunatud loitusedes, nagu näiteks ravitsemis- ja rünnakuloitsudes. (3 / 5)

Yrth (Y): Tunnete ja meeleolude ruun, millega võib põhjustada nii rõõmu ja julgust kui ka vastumeelsust ja hirmu. (4 / 7)

Nall (~): Liigutamine; selle abil võib näiteks raskeid esemeid liigutada. (3 / 5)

Onth (ühel nurgal seisev nelinurk): Tervise ja õnne märk. Selle märgi abil ravitake haigusi. Seda kasutatakse ka üldise õnne ja edu sümbolina. (3 / 5)

Toz (Ilma alumise jooneta liivakellakujutis): Haiguste märk. Selle märgi abil tekitatakse haigusi. Seda kasutatakse ka üldise ebaõnne ja ebaõnnestumiste sümbolina. See on Onthi vastandmärk. (3 / 5)

Vol (+): Surma, pimeduse ja kuu märk. Mõned selle ruuni valdajad usuvad, et nad suudavad leida igavese elu saladuse või surnuid tagasi ellu äratada. Paljud kasutavad sed ikkagi (surnu)kehade uurimiseks ja mõnikord ka tapmiseks. (3 / 5)

Ksii (tundmatu): Keelatud Ruun, mille abil võib igaüks maagiat kasutada. Keelatud Ruun on juba aastasadu unustatud olnud ning ühtlasi ka seadusega keelatud.

AADEL

Natharis on palju aadlisuguvõsasid, kelledest mitmed on kordamööda troonil olnud. Kõik aadlikud ja paljud linnaelanikud tunnevad kahtteist tähtsamat aadlisuguvõsa. Nad teavad ka, kuidas erinevast seisusest aadlikke kõnetada. Aadlike kohuseks on õpetada häid kombeid ja viisakat käitumist ka nende kõrval elavatele maainimestele.

Aadliseisused

Mõlema vanema aadliseisus pärandub edasi vanimale lapsele. Kui kõige vanem laps mingil põhjusel aadlikuks ei sobi, siis võib seisuse ka mõnele teisele lapsele edasi pärandada. Tegelikult

pärandub edasi ainult maaomanikest aadlike aadliseisus. Näiteks vaba rüütli poeg kuulub vaid kõrgemast soost ehk aadlisoost lihtrahva hulka. Sellist inimest kutsutakse vabahärraks või vabahärra abikaasaks. Nemad ei pea makse maksma. Tema lapsed on aga juba täiesti tavaline lihtrahvas.

Kõiki aadlikke teietatakse, välja arvatud ehk kõige lähemate sõprade keskel – ja isegi siis, kui keegi läheduses kuulmas ja nägemas on.

Seisuselt kõige kõrgem aadlik on loomulikult keiser. Kesrile alluvad vürstid, vürstidele taas alluvad hertsogid, nende järel tulevad krahvid ja rüütliid. Keisrit kõnetatakse vastavalt kas “Teie keiserlik majesteet” või “Teie majesteet”. Keiser Zangaviusel ei ole lapsi ega keisrinna naiseks, aga vastavast seisusest inimeste poole pöördudes lausutaks “Teie keiserlik kõrgeausus”. Keisri lapsed, kellel endal maad ei ole on pritsid või printsessid.

Siis kui veel kuningad troonil olid, pöörduti nende poole, öeldes “Teie kuninglik majesteet” või “Teie majesteet”. Teistele kuningapere liikmetele öeldi “Teie kuninglik kõrgus”. Kuninga naine oli kuninganna, lapsed printsessid ja pritsid. Printsia ja printsessia lastest said enamasti vürstid ja hertsogid, kas siis abiellumise kaudu või anti neile see tiitel otse.

Vürsti valitseda on üks Nathari maakondadest. Seega, on olemas Vakari vürst, Ghedose, Thelari ja Nodose vürstid ning Sondari vürst, kes on ka ise keiser. Naissoost vürst või siis vürsti abikaasa on vürstinna. Vürstide poole pöördutakse, öeldes “Teie kõrgeausus”. Mitmed vürstid annavad oma maadest lastele hertsogkonna ja teevad neist seega hertsogid või hertsoginnad. Vürsti lapsed, kellel maad ei ole on aadliseisuselt lordid ja leedid.

Hertsog või hertsoginna valitseb lääni ja sellesse kuuluvaid külasid. Nad elavad oma lossides, mida tavaliselt ümbritseb küla või vahel isegi linn. Hertsogid tegutsevad vürstide alluvuses, aga maakonna pealinna hertsogiks on vürst ise. Hertsogide poole pöördutakse, öeldes “Teie armulikkus”. Hertsogid annavad sageli noorematele lastele oma maadelt krahvimõisa, siis saavad lastest krahvid või krahvinnad. Hertsogi lapsed, kes maad ei oma on aadliseisuselt lordid ja leedid.

Enamikes lääni külades on mõis, kust valitseb küla krahv või krahvinna. Nathari krahvid on riiklikult tasandilt vaadatuna üsna vähetähtsad tegelased, aga külades on nad tõelised suurmehed. Mitmed krahvid ja krahvinnad on varem rüütliid olnud ja oma rüütliseisuses järjest kõrgemale tõustes on neile küla valitsemiseks antud. Põhja-Natharis kutsutakse krahve mõnikord ka vanaaegselt jaarlideks. Krahvi alamad kõnetavad krahvi, lausudes “Valitseja” või “Valitsejanna”, kõrgemast seisusest inimesed ütlevad aga “Teie auväärne”. Krahvi nooremad lapsed on aadliseisuselt lordid ja leedid.

Lordid ja leedid on ilma maata aadlikud, kelle nooremad lapsed ei kuulu aadliseisusesse. Rüütliina karjääri tehes võivad ka nemad näiteks krahvi seisusesse tõusta ja abielu kaudu lausa veelgi kõrgemale. Lorde ja leedisid kõnetatakse “Teie auväärne”.

Kõik senaatorid on aadlikud. Sageli on nad vürstide ja hertsogide õed-vennad. Bürgermeistrid on hertsogile ustavad aadlikud, kes kannavad hoolt linna eest. Ka foogtid kuuluvad aadliseisusesse – nemad kannavad hoolt krahvi või hertsogi lossi eest. Bürgermeistrid ja foogtid on oma seisuselt enamasti lordid ja leedid.

Teispool Nathari piire on kaks suurvürstiriiki, mis kuuluvad Nathari Keisririigi koosseisu, aga mitte nii järgalt nagu siinsed maakonnad. Lõuna-Ghedos – varem Dantosele kuulunud Ghedos – on neist kõige värskem ja Varjudemere teisel kaldal asuv Lagor rohkem laiali hajutatud. Mõlemat

suurvürstiriiki valitseb suurvürsti ehk Nathari keisri poolt ametisse nimetatud kuberner. Kubernerile alluv suurvürstiriik on jagatud läänideks, mida valitsevad hertsogid – täpselt nii nagu maakondadeski. Kubernerid on üldiselt vürstide nooremad lapsed, kelle keiser eraldi selesse seisusesse on nimetanud. Kubeneri seisus ei ole päritav. Kubernere kõnetatakse samal moel nagu vürstegi, aga ametlikult on vürstid oma seisuselt kuberneridest kõrgemal.

Ei ole sugugi haruldane, et mõnedel inimestel on mitu tiitlit korraga, mida kasutatakse kõige pidulikumatel ja tähtsamatel hetkedel. Sellistel juhtudel lisatakse aadlitiitlitele ka maagilised, akateemilised ja religioossed aunimetused. Millegi väljakuulutamisel või seaduste koostamisel kirjutatakse keisri nimi järgmiselt: “Meie Zangavius I Suur, jumalate armust kogu Nathari keiser ja ainuvalitseja, Sondari vürst ning Lõuna-Ghedose ja Lagori suurvürst ning Kõrgeima Tornri maagia meister, õigusteaduste audoktor Gaidava Akadeemias ja Dysaniuse kiriku poolt jumala seisusesse ülistatu, teatame kõigile ustavatele alamatele, et...”

Aadlike ajakasutus

Maa-aadlil on palju tööd, mis koosneb peamiselt kahest kohustusest: pakkuda kaitset oma alamatele ja maksta makse oma isandale. Tavaliselt üritavad foogtid, võlurid, vaimulikud, šeriffid ja rüütlid nimetatud ülesannetega hakkama saada, aga sageli peavad ka aadlikud ise kaitsemüüride juures valvama, maksude laekumisel silma peal hoidma, oma alamate vahelisi tülisid lahendama, rüütleid treenima ja muud sellist tegema. Palju aega kulub ka pidude ja teiste sündmuste korraldamisele, mille abil maa-aadel teiste aadlike ja kohalike suurmeeste seas oma head mainet säilitada soovib. Eelkõige noortel aadlikel kulub teatud osa ajast ka ratsutamise, mõõgavõitluse, vibulaskmise, lugemise, õukonnaetiketi ja muu sellise õppimiseks.

Suur osa aadlike ajast kulub siiski inimestega läbikäimisele ja erinevatele lõbustustele. Igal õhtul kaetakse lossides ja mõisates rikkalikud söögilauad ning lossielanike ja külaliste lõbustamiseks on kohale kutsutud jutuvestjad, moosekandid, näitlejad, narrid ja loomataltsutajad. Iga uus külaline on eriliselt oodatud ja temalt päritakse maailma sündmuste ja ta omade seikluste kohta. Vähemalt korra nädalas korraldab hertsog või vürst olengu, kuhu ta kutsub oma küla või linna kõige auväärsemad aadlikud, vaimulikud, võlurid, kaupmehed ja ametimehed. Juhul kui kohale tuleb tõeliselt tähtsaid külalisi või mõeldakse välja mõni teine sobiv põhjus pidutsemiseks, võib sellisest olengust välja kujuneda tõeline piduõhtusöömaaeg, kus vein ja rasv voolavad ojadena.

Aadlikud külastavad meeleldi oma sugulasi, sõpru ja naabreid. Mida kauem reis on kestnud, seda pikemalt ka külas viibitakse. Ei ole välja mõeldud ühti viisakat moodust, kuidas sellist külalist võiks lahkuma sundida. Nii mõnigi on sunnitud kasutama alatuid valesid, mille abil püütakse vabaneda soovimatutest külalistest. Näiteks, ühed on proovinud oma himurat tüdruku homohertsogile naiseks sokutada, teised jälle on kinnitanud krahvinnale, et piirad on nend külasse tunginud.

Sageli saadetakse päev õhtusse harrastustega tegeledes. Rüütlite seas on väga populaarsed rüütliturniirid, kus üksteisega oskustest mõõtu võetakse. Ka kõige väiksemad turniirid võivad kesta mitmeid päevi ja neist võtab osa kümneid rüütleid. Kõik hertsogkonna elanikud, kel vähegi võimalik, tulevad turniire vaatama. Tullakse ka kaugemalt. Selliseid väiksemaid turniire korraldab tavaliselt krahv või hertsog. Suurematel turniiridel võib osaleda lausa tuhandeid rüütleid kõigist inimeste kuningriikidest ja siis jätkub pidutuju alati vähemalt kuuks ajaks. Ainult võimsamad vürstid saavad enesele nii suurte turniiride korraldamist lubada. Ennevanasti oli kuningal kombeks korraldada suur Kevadvõitlus, mis algas pungakuu esimesel päeval ja jätkus poole metsakuuni välja.

Igapäevasem meelelahutus on jahilkäimine kõigi oma alaliikidega. Ühtedele meeldib pidada jahti ratsa ja ajukoertega, teised kütivad jala ja vibudega, kolmandatele meeldivad jälle jahikullid. Jahil käies ei ole eesmärgiks toidu hankimine, vaid oma oskuste ja jõu demonstreerimine – tõsi, saagi peavad teenrid koju kandma. Paljudel aadlikel on jahimajakased ja saakloomavalvurid, kes hoolitsevad selle eest, et jätkuks põtru ja rebaseid, kellele jahti pidada. Mõnikord võivad hulljulged rüütlid suurest tülgastusest ka piirajahile minna, kui nad teavad mõnd läheduses asuvat piirakoobast.

Kõik harrastused ei ole seotud värskes õhus viibimisega. Mitmetel aadlikel on võluri, vaimuliku, filosoofi või doktori koolitus ning nemad võivad aja täiteks uurida maagilisi või religioosseid kirjutisi või siis teha alkeemia ja füüsika katseid. Ka see ei ole sugugi ebatavaline, et vaid aadlik ise ennast eriliselt tark ja haritud arvab olevat ning kutsub pidevalt külla maagia meistried, professoreid või kõrgemaid vaimulikke, kes siis, surmani tüdinuna, selle aadliku teooriaid on sunnitud kuulama.

Aadlike seas on armastatud ajaviiteks ka mängude kuningas male. Puust, kivist või luust nupud ja mängulaud on kindlasit igas lossis olemas. Mõned harrastavad ka tikkimist, kujude voolimist või muusika kirjutamist.

Aadlisuguvõsad

Natharis on kaksteist mõjukat aadlisuguvõsa. Nende hulka kuuluvad kõik vürstid ja keisrite suguvõsad, samuti mitmed hertsogid. Väiksemad aadlisuguvõsad on sageli suurte suguvõsade vähetähtsamad harud või liitlased. Mitmed aadlisuguvõsad on pealtnäha keisrimeelsed, aga sisimas võib neil peituda palju salajasi plaane ja siseimisi vastuolusid.

Paljudel aadlisuguvõsadel on sugulasi ka välismaal. Mitmetel on sugulasi just Dantoses, lõunapoolsetel suguvõsadel aga ka Eksoses ja Miranis; põhjapoolsetel Getharis ja lääneranniku linnades elavatel suguvõsadel Cruinnes. Praegusel hetkel on kõige mõjuvõimsamaks aadlisuguvõsaks Narathili suguvõsa, aga ka Kassandrose suguvõsal on palju pooldajaid.

Sergiuse suguvõsa: Filosoofid ja sõdurid, kelle käes püsis kroon kauem, kui ühegi teise suguvõsa käes. Sergiuse suguvõsa tuntakse kui tahtejõulist ja tarka valitsejatesuguvõsa. Sergiustel on kõige enam mõjuvõimu Nodoses ja Vakaris. Endine Adori hertsog.

Kassandrose suguvõsa: Mõned ütlevad nende kohta pilkavalt maa-aadli suguvõsa. Nende hulgast on ikkagi esile tõusnud vaimulikke, teadlasi ja senaatoreid. Mõjuvõimsad eelkõige Vakaris, Nodoses ja Thelaris ning Getharis. Kuninganna isapoolne suguvõsa; Nodose vürst, Gurnova kuberner, Gethari kuningas.

Luviani suguvõsa: Paljud Luvianid on nõrgad nii kehalt kui vaimult, aga mõned harud on hakanud tugevamaks muutuma. Ennevanasti on nende hulgast isegi keisreid tulnud. Kapriissed kunstiinimesed, mõtlejad, vaimulikud ja võlurid. Neil on mõjuvõimu Thelaris, Sondaris ja Ghedoses ning Miranis. Erkori hertsoginna. Räägitakse, et Luvianid on Mirani liitlased.

Arathuini suguvõsa: Rojalistlik suguvõsa, keda teatakse nende lähedasta suhete poolest trodai-sõduritega. On olnud mõjukas eelkõige Thelari, Sondari ja Ghedose maakondades. Kuninga valitsusajal tunti neid vapruste ja ustavuse poolest. Olnud korra asevalitsejaks. Endine Nathova hertsoginna ning Dantoses Garburgi hertsog.

Elybriani suguvõsa: Esimene keisrisuguvõsa, kuhu kuulus muuhulgas ka Valius Ühendaja. Praeguseks on Elybriani suguvõsa vaid mõneks haruks kokku kuivanud, kust on ikkagi tõusnud mitmeid kuulsaid rüütleid. Suguvõsal on mõjuvõimu Sondaris ja Ghedoses ja mingil määral ka Eksoses, Miranis ja Dantoses. Kuninga õemees, Sereva hertsoginna ning Dantoses Jonova hertsog.

Geryoni suguvõsa: Rikas, aga ilma eesmärkideta suguvõsa, mille liikmed ei ole just tuntud ustavuse poolest oma suguvõsale. Varem on keegi nende suguvõsa harudest kaks korda keisriks tõusnud. Sõdurid, rüütlid, seiklejad, vaimulikud. Mõjuvõimsad Sondaris, Ghedoses ja Nodoses ning Dantoses. Kuninga vennanaine, Nathova uus hertsog ja Dantoses Milose hertsoginna.

Briariuse suguvõsa: Suguvõsa, kust on tulnud rohkem võlureid kui ühestki teisest aadlisuguvõsast. Algupäraselt on nad pärit Miranist, nüüd elutsevad ka Thelaris ja Sondaris. Briariused olid keisriteks siis, kui Nathos pidas võitlust tasastega. Suguvõsa on jagunenud kaheks – ühed on Kõrgeima Torni, teised Mirani võlurite poolel. Kõrgeima Torni argimaag, Sangorni hertsoginna, Lõuna-Ghedose kuberner.

Narathili suguvõsa: Tahtejõulised, otsustusvõimelised juhid, nende hulgas on olnud ka keisreid. Praegu siiski täielikult ustavad keiser Zangaviusele. Vaimulikud, rüütlid, meresõitjad, valitsejad, võlurid. Mõjuvõimu kõikjal Natharis, nagu ka Dantoses ja Getharis. Kõrgeima Torni liitlased. Thelari vürstinna (Tolova hertsoginna) ning Dantoses Olanose vürst.

Peloriani suguvõsa: Otsusekindlad, aktiivsed ja otsekohesed. Nende hulgas on olnud keisreid. Kibestunud, kuna kaotasid oma positsiooni Sergiustele. Papid, rüütlid, võlurid, trodai-sõdurid. Mõjuvõimsad Ghedoses ja Nodoses ning Dantoses. Ghedose vürst (Margova hertsog), Lagori kuberner, Guthmarki hertsog (oli varem ka Lõuna-Ghedose vürst).

Gaidaviuse suguvõsa: Kunstnikud ja bürokraadid, kellel on palju poliitilist võimu, aga vähe maad. Neil on mõjuvõimu lisaks Sondarile ka Eksoses. Taiteilijoita ja byrokraatteja, joilla on paljon poliittista valtaa, mutta vähän maita. Gaidava hertsog ja bürgermeister.

Thaliose suguvõsa: Julged ja ustavad aadlikud, kelle esindajad on uhked selle üle, et millega tahes nad ka tegelema ei hakka, neist saavad selle ala parimad. Mitmed on edukad rüütlid või trodai-sõdurid, teised jälle mõjuvõimsad võlurid, vaimulikud ja kunstnikud. Thaliose suguvõsa on mõjuvõimas Vakaris, Nodoses ja Thelaris ning Getharis. Vakari vana ja uus vürst (Deneva hertsog).

Veladina suguvõsa: Aristokraatne ja austusväärne, traditsioone järgiv suguvõsa. Mõnede arvates vanamoodne ja ühe koha peale seisma jäänud suguvõsa, aga samas on mitmeid, kes seda suguvõsa austavad. Osa Veladinidest nutavad taga kuningate aegu, teised jälle näevad ees Zangaviuse keisririigi uut õitseaga. Mõjuvõimsad Nodoses ja Ghedoses ning päris palju ka Dantoses. Nodose uus vürstinna (Sarkose hertsoginna). Dantoses: Thegardi hertsog, Kadose hertsoginna.

Teised aadlisuguvõsad

Tähtsamad välismaised aadlisuguvõsad on Davorioni kuningasuguvõsa Miranis ja Palthuini kuningasuguvõsa Dantoses. Mõlemal suguvõsal on oma harud ka Natharis. Natharis on ka teisi vähemtähtsaid aadlisuguvõsaid, millest saagu mainitud järgmised:

Petroniuse suguvõsa: Braloni hertsog. Tanthari vürst (Barostani hertsog).

Davorioni suguvõsa: Võlur, Nodose vürsti isa. Mirani kuningas.

Kreoni suguvõsa: Vaimulikud. Malthose vürst (Olanose hertsog).

Kathadruini suguvõsa: Trodai-sõdurid. Praegune Adori hertsog.

Palthuini suguvõsa: Dantose vaimulikust kuningas (Shadose vürst, Paldova hertsog).

a Duichi suguvõsa: Cruinne kuningas.

Adoriuse suguvõsa: Trodai-sõdurid, haritlased ja vaimulikud. Palju mõjuvõimu Adori hertsogkonnas.

Dantoriuse suguvõsa: Muistne Dantose suguvõsa; kaupmehed ja valitsejad.

Valitsejasuguvõsad

Pärast Valius Ühendaja Elybrani aega on Nathost ja Natharit valitsenud seitse erinevat suguvõsa. Kõigepealt olid võimul Elybrianid, seejärel Geryonid, Briariused, Luvianid, Narathilid, uuesti Geryonid ja Pelorianid. Viimase keisrinna Hadadria Alistaja Peloriani poeg otsustas toetada Dantose iseseisvust ning loobus oma keisritiitlist. Samas muutis ta oma nime Aldrion Pelorianist Aldrion Sergiuseks – isa poolse suguvõsa järgi. Sergiuste kuningasuguvõsa valitses Natharit sadu aastaid, kuni keiser Zangavius nad troonilt tõukas.

Elybriani keisrisuguvõsa

I.1.I-I.3.X Keiser Valius Ühendaja Elybrian

I.3.X-I.4.VI Keisrinna Hadronia Punane Elybrina

I.4.VI-I.4.IX Keisrinna Lusja Vaatleja Elybrina

I.4.IX-I.8.III Keisrinna Thesea Suur Elybrina

I.8.III-I.9.IV Keiser Lusius Kardetud Elybrian (eelmise tütrepoeg)

I.9.IV-I.10.V Keiser Julius Naistetu Elybrian

I.10.V-I.10.IX Keisrinna Lusja II Süüdimõistetud Elybrina (eelmise õde)

I.10.IX-I.11.VIII Keiser Shertos Õiglane Elybrian (suri tuberkuloosi, olles viimane oma suguvõsast)

Geryoni keisrisuguvõsa

I.11.VII-II.2.III Keisrinna Silvia Raudvöö Geryona

II.2.III-II.3.VI Keiser Lusius Paksuke Geryon

II.3.VI-II.4.III Keisrinna Honia Must Geryona

II.4.III-II.4.X Keisrinna Lusja Kindelmõök Geryona (eelmise õde)

II.4.X-II.6.IV Keiser Lusius II Lõvi Geryon

II.6.IV-II.8.II Keiser Valius Mõõgamees Geryon

II.8.II-II.9.II Keisrinna Lentia Kirveskäsi Geryona (langes tasaste küüsi ja hukkus, olles viimane oma suguvõsast)

Briariuse keisrisuguvõsa

II.9.II-II.11.XI Keiser Zebaoth Miranlane Briarius

II.11.XI-III.1.III Keisrinna Pari Maroth PurpurkeepBriaria

III.1.III-III.3.XII Keiser Arzames Völur Briarius

III.3.XII-III.5.XII Keisrinna Artemisia Pöörane Briaria

III.5.XII-III.7.X Keisrinna Ezter Läbirääkija Briaria (eelmise poolõde)

III.7.X-III.7.XII Keiser Arzames II Ootaja Briarius (eelmise pojapoeg)
III.7.XII-III.9.IV Keisrinna Pari Maroth II Kindlameelne Briaria (nimetas oma sugulase Mortisia Luvina enda järglaseks)

Luviani keisrisuguvõsa

III.9.IV-III.9.V Keisrinna Mortisia Karm Luvina
III.9.V-III.9.VIII Keiser Valius Noor Luvian
III.9.VIII-III.12.III Keisrinna Artemisia Kurvameelne Luvina
III.12.III-IV.3.XI Keisrinna Silvia Poetess Luvina
IV.3.XI-IV.5.VI Keiser Arzames Verine Luvian (eelmise tütrepoeg)
IV.5.VI-IV.6.XI Keiser Aldrion Poolearuline Luvian
IV.6.XI-IV.7.III Keisrinna Ledia Verevaene Luvian
IV.7.III-IV.7.V Keiser Valius II Rõhutud Luvian (eelmise vennapoeg; hukkus oma õe käe läbi; õde aeti maapakku ja suguvõsa hääbus)

Narathili keisrisuguvõsa

IV.7.V-IV.10.V Keiser Driados Tugev Narathil
IV.10.V-V.1.IV Keiser Daria Suur Narathil
V.1.IV-V.1.VIII Keiser Darius Vana Narathil
V.1.VIII-V.4.I Keiser Eruvius Kaitseja Narathil (hukkus piirakuningas Dugankise käe läbi)

Geryoni teine keisrisuguvõsa

V.4.I-V.4.X Keisrinna Lusia II Piirasurm Geryona
V.4.X-V.5.IV Keisrinna Daria Salakaval Geryona
V.5.IV-V.5.V Keisrinna Lusia III Noor Geryona (langes võitluses Cruinne orkide vastu)

Peloriani keisrisuguvõsa

V.5.V-V.6.XI Keiser Lusius Gaidavalane Pelorian
V.6.XI-V.7.XII Keisrinna Hadadria Alistaja Pelorina (tema poeg Aldrion võttis endale oma isa perekonnanime)

Sergiuste kuningasuguvõsa

V.7.XII-V.8.XII Kuningas Aldrion Uuendaja Sergius
V.8.XII-V.12.III Kuninganna Julia Aus Sergia
V.12.III-V.12.IX Kuningas Driados Vana Sergius
V.12.IX-VI.1.XII Kuninganna Daria Haldjameel Sergia
VI.1.XII-VI.3.VI Kuningas Thanos Kaunis Sergius
VI.3.VI-VI.3.VII Kuningas Aldrion II Mustkeep Sergius
VI.3.VII-VI.3.VIII Kuninganna Eruvia Neitsi Sergia (eelmise õde)
VI.3.VIII-VI.4.VIII Kuningas Thanos II Sõjaisand Sergius (eelmise vend)

VI.4.VIII-VI.8.IV Kuningas Aldrion III Palvetaja Sergius
VI.8.IV-VI.10.III Kuninganna Aldria Tõsimeelne Sergia (eelmise tütretütar, paneb aluse Senatile)
VI.10.III-VI.10.VI Kuningas Aldrion IV Abitu Sergius (eelmise vend)
VI.10.VI-VI.11.V Kuninganna Rosalia Jääräpea Sergia
VI.11.V-VI.11.IX Kuningas Thanos III Musthabe Sergius
VI.11.IX-VI.11.XII Asevalitseja Julius Arathuin Sergius (oma poja Aldrion V asemel)
VI.11.XII-VII.1.XI Kuningas Aldrion V Noor Sergius (Thanos III vend)
VII.1.XI-VII.4.III Kuninganna Daria II Kaugelevaataja Sergia
VII.4.III-VII.4.IX Nathari viimane kuningas Aldrion VI Arukas Sergius (hukkus riigipöörde ajal)

Zangaviuste keisrisuguvõsa

VII.4.IX- Keiser Zangavius Suur (algne päritolu teadmata)

Kuningattaren sugulaisia

Kuninganna Lusja Cassandra Sergia
Kuninganna isa Nodose XXI vürst Lusius Kassandros
Kuninganna ema Sheila tyr Reghail a Baradrich Cassandra (Cruinne krahvi tütar)
Kuninganna isaisa Nodose XX vürst Lusius Kassandros
Kuninganna isa ema Klaudia Luvian Cassandra (trodai-sõdur)
Kuninganna õde Nodose XXII vürstinna Lusja Cassandra
Kuninganna õemees Zandros Davorion Kassandros (võlur)
Kuninganna õepoeg Nodose XXIII vürst Timon Kassandros (võeti vangi riigipöörde ajal)

Kuninga lapsed

Printsess Daria Sergia
Prints Aldrion Sergius
Printsess Miranda Sergia

Kuninga õed-vennad

Vend prints Dainos Sergius
Vennanaine Serovia Kreon Sergia (vaimulik)
Venna esiktütar Aurora Sergia
Venna pesamunast tütar Pasifia Sergia
Õde printsess Ghadia Sergius
Õemees Eldrius Elybrian Sergius (trodai-ihukaitsja)
Õe esikpoeg Elrdius Sergius
Õe esiktütar Daria Sergia
Õe pesamunast poeg Thanos Sergius

RÜÜTLID

Aadliperede vanim laps pärib oma seisuse ja tiitli vanematelt, aga nooremad peavad oma seisuse välja teenima. Tavalisemad võimalused selleks on teha karjääri ülikoolis, hakata vaimulikuks, võluriks või rüütliks, või siis seisusele kasuks tuleva aadlikuga abiellumine.

Enne lõplikku elukutse valikut õpetatakse noorele aadlikule nii õukonnaetiketti, ajalugu, riigi seadusi, erinevaid teadusalasid, võlukunste, kunsti kui ka mõõgavõitlust, ratsutamist, jahipidamist ja teisi tegevuslikumaid alasid.

Umbes kümnendaks eluaastaks leiavad aadlikest poisid ja tüdrukud enda jaoks selle ala, millega nad kogu ülejäänud elu tegelema hakkavad – kui just abiellumine või vanema õe-venna surm seisusetõusu kaasa ei ole toonud. Mõned võivad ka aadliseisusest ilma jääda; näiteks, kui neid süüdistatakse riigireetmises. Samas, mõned võivad ka ise oma aadliseisusest lahti ütelda, kasvõi madalamast seisusest inimesse ära armudes.

Rüütlikarjääri alustatakse relvakandja ehk rüütliõpipoisina. Relvakandjaks võib hakata millal tahes, kui ainult keegi rüütel on nõus endale noort abilist võtma. Relvakandja ja rüütli suhe on väga vahelduv – mõnikord on see rangelt asjalik, teinekord jälle vägagi lähedane. Kuna paljud rüütli kuuluvad ka keiserlikku armeesse, siis nad võtavad relvakandjaks meelsamini noore poisi kui tüdruku, aga on olemas ka ainult naistele mõeldud rüütelkondi.

Relvakandja lüüakse rüütliks piduliku tseremoonia käigus, siis kui ta saab täisealiseks. Rüütliks võib lüüa rüütlikapten või kes tahes krahv, hertsog või vürst, loomulikult ka keiser ise

Mitmel pool kuuluvad rüütli aadlike isiklikku kaardiväkke, aga rüütelkonnad püüavad sageli täita just eriti raskeid ülesandeid, nagu näiteks piirade tapmine või rahu kaitsemine.

Üldiselt veedavad rüütli osa oma elust keiserliku armee juhtkonnas, teise osa aadlisuguvõsa või oma valitseja suguvõsa lossis ja osa vaba rüütli mööda maid ja metsi ringi rännates. Mõningad vabad rüütli rändavad ringi maskeeritult, aga veelgi sagedamini võib maapiirkondades kohata kelme, kes väidavad, et nad on rüütli.

Rüütli on au sees nii maal kui linnas. Neid kostitatakse ilma palumatagi ja usutakse, et just rüütli suudavad aidata alati mistahes hädades või vajadusel kohalikke armeeüksusi kamandada. Mõnikord juhtub aga nii, et külas viibivad rüütli ainult kasutavad ära lihtrahva külalislahkust ja kaovad, olles teinud rasedaks kõik küla tütarlapsed.

Rüütlikeisused

Rüütliõpipois ehk relvakandja

Noor aadlisoost poiss või tüdruk, kes õpib rüütli aaregleid ja on kellegi rüütli teenistuses ning kaitse all, seni kui rüütliordu või vähemalt hertsogi seisusest aadlik ta rüütliks lööb. Tal on lubatud kanda mõõka, aga raudrüüd ja kilpi veel mitte. Tohib kanda sama vappi, nagu rüütel, kelle teenistuses ta on.

Rüütelkannupoiss

Värskelt rüütliks löödud noor nüütel, kes teenib vasallina teda rüütliks löönud aadlimeest. Rüütelkannupoisiks võidakse lüüa ka võitluses vaprust üles näidanud sõjaväelasi (tavaliselt

leitnante), aga see nõuab tõeliselt suurte vägitegude sooritamist, ja isegi sel juhul võivad teised rüütliid sellistesse “tõusikutesse” tõrjuvalt suhtuda. Neil on lubatud kanda mõõka ja kilpi ning kasutada rüütlikuuel, lipul ja kilbil rüütliordu või oma isanda vappi.

Vaba rüütel

Rüütel, kes ei kuulu rüütliordusse ega aadlike teenistusse. Mõned on rändrüütliid, kes ei veeda oma aega oma valduses oleval maal või on mingil põhjusel oma maast või lausa rüütliid ilma jäänud. Tohivad kanda mõõka ja kilpi, aga neil ei ole õigust kasutada vappe. Vaba rüütel peab ise oma varustuse kinni maksta suutma.

Rüütlikomandör

Kõrgeaoline rüütliordu liige, kes on mitmetes võitlustes oma võimeid tõestanud. Tema rüütliiks löömisest on möödunud vähemalt viis aastat. Tohib kanda rüütli mõõka ja kilpi ning kasutada keisri vappi oma rüütlikuuel, lipul ja kilbil. Nad on sageli šeriffid, kindralid või mereväekaptenid, tavaliselt hertsogi alluvuses.

Rüütlikapten

Rüütel, kes juhib rüütlikonda või rüütliordut (rüütliordude juhiks on küll enamasti hertsog). Sellised rüütliid sageli ka valitsevad ja koguvad makse oma maatükil, olles ise väikese küla krahviks. Nad on olnud rüütliid vähemalt seitse aastat. Tohivad kanda mõõka ja kilpi ning kasutada rüütlikuuel, lipul ja kilbil oma enese vappi.

Rüütliordud

Paljud rüütliid kuuluvad kellegi aadlimehe teenistusse või rüütliordusse. Rüütliordu tegutseb põhimõtteliselt aadlike võimust sõltumatult ja see on sageli pühendunud mingile kindlale ülesandele. Rüütliordude juhiks on rüütlikapten, hertsog või vürst, kellel võib lisaks rüütliordule olla ka tavalisi vasallrüütliid.

Tavaliselt peetakse rüütliordusse kuulumist auasjaks – noor rüütel ülendatakse rüütlikomandöriks, kui temast saab rüütliordu liige. Enamikes rüütliordudes peab sellele eelnema teatud ülesande edukas sooritamine või mingisugune julgustükk, millega rüütel tõestab, et ta väärib liikmestaatust.

Mõned rüütliid astuvad rüütliordust erimeelsuste tõttu või isiklikel põhjustel välja. Siis saavad neist vabad rüütliid, seniks kuni nad mõne teise rüütliorduga ühinevad. See ei ole alati lihtne, sest ka rüütliordudel on palju omavahelisi erimeelsusi.

Rüütliordusse kuuluv rüütel võib peaaegu alati teise sama rüütlikonna rüütli lossi minna ning sealt raha ja varustust laenata, sest rüütliordudel on täpne ülevaade oma liikmete varast. Võlgadelt ei küsita protsenti, sest seda peetakse ainult varahaldamist hõlpustavaks seigaks, kui kõike endaga kaasas ei pea kandma.

Tähtsamad rüütliordud:

Kotkaordu: “Kotkarüütliid” on keisri isiklik kaardivägi, kellede peamiseks ülesandeks on kaitsta keisrit. Räägitakse, et kotkarüütliid täidavad teatud mõttes ka salapolitsei ülesandeid, jälgides ametnike, ohvitseride ja vaimulike tegevust. „Kotkastel“ võib Natharis ka teisi tähtsaid ülesandeid olla – vajaduse korral võivad nad olla seadusemehed, kohtunikud ja timukad. Seepärast kardetakse

kõikjal Natharis neid mustadesse, hõbedaste kaunistustega rüütlikuube rõivastunud sõdureid. Paljud kotkarüütliid on välismaalased, sest sellisel juhul ei ole neil seost Nathari sisepoliitikaga. Tavaliselt on nad pärit Dantosest või Getharist.

Valge Roosi ordu: Rüütliordu, mis on võtnud oma peamiseks ülesandeks kaitsta Nathari elanikke piirade eest. Aeg-ajalt korraldavad nad eskpeditioone piirade tekitatud avaustesse ja ähvardavad, et ühel ilusal päeval võtavad nad ette pika teekonna alla Põrgusse ning peavad seal püha sõda, kuni viimnegi piira hinge on heitnud. Valge Roosi rüütliid annavad puutumatusvande, mille kohaselt nad elavad ja surevad neitsitena, nad ei kasuta alkoholi ega tubakat ja ei priiska toiduga. Nad peavad ka kõigi inimestega alati viisakalt ja austavalt ümber käima. Need rüütliid võib ära tunda valge rüütlikuue järgi, millel on roosipunane vapikujund ja selle sees valge roos.

Vasesilma ordu: Sellesse orduusse kuuluvad aadlikud, kes on väljaõpetatud võlurid ning seejärel on otsustanud hakata elama rüütli elu. “Vasesilmad” usuvad, et võlurikoolitus vastab igati relvakandja ajale ja löövad rüütliiks kõik aadlikest võlurid, kes seda ainult soovivad. Nathari võlurid on enamasti kõik mehed, aga ka mõningad aadlinaised pääsevad Kõrgeimasse Torni õppima ja Mirani aadlisoost naisvõlureid on samuti selle orduga liitunud. Vasesilma naisvõlurid on kõikjal pigem kardetud kui armastatud, sest harva toovad nad enestega midagi head kaasa. Vasesilmad on salapärased ja teatakse, et nad kiusavad taga inimesi, kes teenivad piirasid, valesid jumalaid või haldjaid. Tihti räägitakse ka, et Vasesilma rüütliid otisvad mingit võlueset, mis juba väga pikka aega kadunud on olnud. Vasesilmadel on halvad suhted peaaegu kõigi teiste ordudega, ehkki aeg-ajalt nad teevad koostööd virmalisterüütliitega ja luigerüütliitega. Enamasti kannavad rüütliid rüütlikuube ja võlurid talaari, aga vasesilmad kannavad nende vahepealset riietuseset, mis meenutab kõige enam ilma käisteta või lühikeste käistega kuube. Kuub on tumeturkoossinine ja sellele on tikitud violetne kahe peaga lohe. Kui kuub on eest lahti, siis paistab, nagu sellel oleks kaks ühe peaga lohet, kes vaatavad erinevas suunas. Lisaks sellele on Vasesilma rüütliitel ühes käes võlukepp ja teises rüütli mõök.

Kuldse Lõvi ordu: Praeguseks lindpriideks kuulutatud ordu oli varem Nathari kuninga juhtimise all ja sinna võeti vastu ainult kuningriigi suurimad sangarid. Paljud aadlikest trodai-sõdurid kuulusid kuldsete lõvide hulka. “Lõvirüütliid” olid sageli eelkõige kuninga ihukaitsjateks ja saatjateks, aga aeg-ajalt saatsid korda ka suuri sangaritegusid, lohede tapmisest avastusretkedeni välja. Kuldse Lõvi rüütliid riietusid purpurpunasesse rüütlikuube, millel oli kuldne Nathari lõvi.

Laulva Mõõga ordu: Tasaste vastu võitlev ja metsi armastav ordu, millel on pikad traditsioonid Nathari kagupiiri kaitsmisel. Praeguseks on neid “laulvaid rüütliid” vähe järele jäänud ja nad kõik on laiali, aga paljud aadlilapsed soovivad nendega liituda, et oma maad tasaste eest kaitsta. Ordu elab kindel usk, et tasaseid oleks lihtne tappa Londebres’ga – Sepp Waldiori taotud Laulva Mõõgaga. Londebres on kaua kadunud olnud, aga räägitakse, et mitmed Laulva Mõõga rüütliid on mõõga üles leidnud, sellega tasaste käest süütuid inimesi päästnud ja selle taas traagiliselt ära kaotanud, seejuures ise sageli kellegi lähedase reetmise läbi hukka saades. Laulva Mõõga rüütliid on tihti pikki perioode metsas ja neil on lähedased suhted mitmete loodusvaimudega. Laulvatel rüütliitel on roheline rüütlikuub, millel on kuldne tammepuuoks.

Kolme Kaarna ordu: Pisike natharlaste ordu, mis võtab oma liikmeteks eranditult ainult naissoost rüütliid. Kolme Kaarna rüütliid teatakse ka Golose rüütliite nime all, sest nad teenivad Kuu ja Surma jumalat. Tegelikuses tähendab see seda, et nad teevad kõik, et süütud ei peaks asjata surema, aga ise soovivad nad surra vapraalt lahingus. Ordu tegevus on tihtipeale väga salapärane ning seetõttu on nende tegevus kogunud palju kõhklust ja halba mainet – ühed peavad “kolmkaarnaid” riigireeturiteks, teised piirateenriteks – see kõik toimub nende selja taga, sest

tegemist on ikkagi rüütlitega, kes valmis võitlema viimse veretilgani. Kolme Kaarna rüütliel on tumesinine rüütlikuub, kus on hõbedane täiskuu, mille peal on kolm musta kaarnat

Cruinne ordu: Cruinne aadlimeeste allakäinud ordu, mis suudab tagada hädapärase korra Cruinnes. Nende komandör on üks viiest Cruinne lordist ja on sealse kuninga otsene alam. Vahel võib neid ka Nathari poolel kohata. Natharis suhtutakse neisse ettevaatusega, ehkki mõned neist peavad ennast väärilikalt ülal. Mitmed maapakku aetud Nathari aadlimed on liitunud Cruinne rüütlitega. Rüütliid riietuvad valgetesse rüütlikuubedesse, millel on veinipunane malta rist.

Luigeordu: Merel tegutsev ordu, kuhu kuuluvad mitmed Nathari laevastiku peamehed. Luigerüütliid peavad võitlust mereröövlite ja merekoletistega, mitmeid ordu vanemaid liikmeid tuntakse kui lohetapjaid. Ordu peamiseks eesmärgiks on leida üles ära kaotatud Anglori saar ja tuua tagasi suurkuningas Aurelion. Aga Anglor on nähtamatu ja muudab oma asukohta – räägitakse, et loodusvaimud lasevad saarel paista ainult korra seitsme aasta jooksul. Luigerüütliel on hall rüütlikuub, kus sinisel vapil ilutseb valge luik.

Virmalisteordu: Nathari ordu, mille keskus asub Getharis peab oma ülesandeks inimestele “eelpostiks” olemist, juhuks kui koletised Valenori naasta otsustavad. Liiguvad sageli Julmadel Maadel ja Urmemägedel ning võitlevad piirade ja orkide vastu. Süütuid elanikke kaitsvatest virmalisterüütlitest peetakse Getharis väga lugu. Virmalisterüütliel on violetne valge põhjapõdra pildiga rüütlikuub.

DYSANIUSE USK

Paljud natharlased ja kõik dantoslased on dysaniuse usku ehk teenivad jumalaid nii, nagu vaimulik Dysanius seda ennemuiste rahvale õpetas. Dysaniuseusulised on jumalatele kuulekad, kummardavad ja teenivad neid tingimusteta. Mõnikord võib jumalateltsi siiski ka abi paluda, ja jumalad aitavad vastavalt sellele, kuidas neil soovi ja tahtmist juhtub olema. Paljud dysaniuslased suhtuvadki jumalatesse nagu väikeküla elanik suhtub oma maakonna vürsti – mõlemad on kõrged isikud, keda harva nähakse, kellele kuuletatakse, aga kes oma rahvast väliste hädaohtude eest kaitsevad.

Teatud pühade ajal või eriti rasketel hetkedel viiakse mõnikord läbi tagasihoidlik ohvriteenistus või -rituaal, et jumalaid enda poolel hoida. Jumalateltsi söandatakse harva midagi paluda, sest nad on tihtipeale äkilised ning ei arva ülbetest inimestest just väga hästi. Kõigele vaatamata ei ole jumalad julmad ega sõjakad, vaid peavad oma tähtsaimaks ülesandeks hoolt kanda looduse tasakaalu eest. Nathari riik pooldab üht kindlat Dysaniuse õpetust jumalast, teisi õpetusi peetakse paganlikeks, aga mingisuguseid dogmasid usu suhtes ei ole.

Dantosel karistatakse ebadysaniuse usu levitamise eest väga karmilt.

Dysaniuslaste sümboliks on nooleots, mille kohal on tasane, pisut kaarjas horisontaaljoon. See sümboliseerib Jumalate Mäge ja selle kohal olevat Taevakuplit.

Vaimuliku ülesanded

Kõik jumalad koguvad enestele teenreid ja pooldajaid ning vaimulikke nende juhtideks. Vaimulike ülesandeks on hoolitseda jumalateenistuste, tseremooniade läbiviimise, religioosse teabe levitamise ning paganlike mõjude eemal hoidmise ja oma jumala jõu suunamise eest.

Linnades on ühele või mitmetele jumalatele pühitsetud tepmleid, kus vaimulikud jumalateenistusi peavad. Maapiirkonnas kulub vaimulike aeg enamasti külast külla käies, nimeandmis-, abiellumis-, matuse- ja teisi pühastid teenistusi läbi viies. Ehkki kõik vaimulikud on tegelikult pühendunud ühele kindlale jumalale, siis vähemalt maavaimulikud (nagu ka vaimulikud, kes vastutavad üksi kõigi jumalate templi eest) viivad läbi kõigi jumalate talitusi. Linnavaimulikel on paremad võimalused oma jumalale pühendumiseks.

Vaimulikud on isikud, keda jumal ise on kutsunud vaimulikuks hakkama või kes juba väikse lapsena templi vaimulikukoolitusse välja valiti. Tavaliselt saadakse vaimulikuks umbes kümme aastat väldanud õpingute järel, pärast täisealiseks saamist.

Vaimulikel on mitmesuguseid ülesandeid. Nad on rahva vaimulikud juhid – aitavad arutleda probleemide üle, õpetavad, mis on jumalate tahe ja viivad läbi rituaale. Vaimulikud võivad õpetada jumalakeeltele, ravitsejatele, verepeatajatele ja unenägijatele, kuidas oma võimetega sina peale saada. Sageli püütakse just neid üleloomulike võimetega isikuid vaimulikeks värvata. Tihti ässitavad vaimulikud rahvast ka piirakeelte vastu.

Erinevaid jumalate vaimulikud võivad oma olemuselt ja rituaalide poolest üsna erinevad olla. Nt. Ersiust kummardavad ja ka ise mõõka kandvad sõdurvaimulikud, Venita templites ohverdatakse jumalale seksi harrastades, Golose vaimulikud ajavad oma pea kiilaks ja räägivad kaarnatega, Geroose vaimulikud elavad aga metsades loomade keskel.

Dysaniuseusulistest kiriku organiseerumine

Kõik sai alguse tuhatkond aastat tagasi Dysaniusest endast. Ta rändas jutlustades Thelaris ja Sondaris ning tema teod on üles tähendatud Dysaniuse Raamatusse, mida mõnikord ka lihtsalt Raamatuks nimetatakse. Dysanius oli võimas jumalakeel, kel leidis jüngreid nii vaimulike, müstikute, võlurite, ravitsejate kui ka teiste jumalakeelte hulgas. Nende hulgast valis Dysanius oma järglaseks ühe teise jumalakeele, kellele anti aunimetus “dysaan”.

Ka tänapäeval juhib Sarkoses dysaniuslaste kirikut vaimulikukoolituse läbi teinud jumalakeel, dysaan Gersvinda II. Dysaanile on abiks Sarkose nõukogu, mis koosneb toompiiskoppidest, kellest igauks jälgib ühe Nathari või Dantose maakonna vaimulike tegevust. Varem oli ka Eksoses, Miranis, Getharis ja Cruinnes oma toompiiskop, aga kuna nende alluvused on ikkagi väga vähe vaimulikke, siis nüüd kutsutakse neid piiskoppideks ja neil ei ole enam õigust Sarkose nõupidamistel osaleda. Dantoses on igas läänis oma piiskop, kellele alluvad külade vaimulikud ning ta ise allub oma maakonna toompiiskopile.

Maakondade pealinnades asub toomkirik – kõigi jumalate tempel – mida juhib toompiiskop. Sellele lisaks on linnas väiksemaid, ühele kindlale jumalale pühitsetud templeid. Paljudes külades on ainult üks tempel.

Üldiselt on igal hertsogil ja krahvil oma külas vähemalt üks dysaniuse usku vaimulik, kes allub otse maakonna peapiiskopile. Juhul kui külas on mitu vaimulikku, siis neist kõige vanem või staatusest kõrgeim on kõrgem vaimulik ja kõik ülejäänud on tema alamad. Vaimulikuõpilased, kellel õpingud alles pooleli töötavad templiteenritena. Jumalakeeled võivad kohe vaimulikeks hakata.

Jumalakeeled ja templiteenrid õnnistatakse vaimulikeks tseremoonial, kus nad esitavad lõike Dysaniuse Raamatust ning seejärel kastetakse nad vette. Veest välja tulles on neist saanud dysaniuseusuliste vaimulikud ning toomkardinal, piiskop või kõrgem vaimulik kuulutab nad Dysaniuse õpetuslasteks.

Dysaani ja Sarkose nõukogu tähtsaimaks ülesandeks on jälgida, et Dysaniuse Raamatu õpetustest kinni peetaks ja raamatu ümberkirjutamine toimuks punktitäpsusega. Vahel võib Sarkose nõukogu teavitada Dysaniuse õpetuse sobitamisest uues situatsioonis – viimane selline olukord oli, kui keiser Zangavius jumalaks kuulutati.

NEUKWALDA USK: TUHANDE MASKI TEE

Tuhande maski tee on Nathari peakiriku dysaniuslaste keskel alguse saanud suund, mis on kogunud palju poolehoidjaid just maaelanikkonna hulgast. Tuhande maski tee on loodud mõned sajad aastad tagasi Neukwalda nimelise naise poolt ja selle tee järgijaid kutsutaksegi mõnikord neukwaldalasteks.

Neukwaldalased usuvad tasakaalu ja võrdsusesse, elu ja aja ringlusesse ning inimeste võimesse jumalatega otse rääkida. Neukwaldalaste arvates aeg kordab ennast pidevalt – sünnile järgneb elu, elule järgneb surm ja surmale järgneb taas uus sünn. Sellist ringlust võib näha nii looduses, elus kui ka näiteks poliitikas – kroonitakse uus kuningas, ta valitseb ja lõpuks sureb, seejärel astub uus valitseja troonile.

Samamoodi usutakse, et kuninga, keisri või krahvi võim ei pärine jumalatest vaid inimestelt. Valitseja on “valitud isik” oma rahva hulgast, kelles kujunevad välja rahva soovid, probleemid ja tugevad küljed. (Sellest mõtteviisist on sündinud palju kuninga teemalisi näidendeid ja laule.) Selle pärast on rahva õigus ja kohustus tõugata troonilt halb valitseja, kui tema asemele leidub parem. Selline mõttelaad ja sellest tekkinud mitmed pisemad talurahvamässud ei ole neukwalda usule võimulolijate hulgast just eriti palju toetajaid juurde kogunud.

Loomulikult suhtuvad ka neukwaldalased aadli seisusesse kui valitsevasse ühiskonnaklassi, mis on mitmel moel parem kui lihtrahvas. Ometi tõusevad rahva halvimaad pooled mõningate aadlike näol eriti teravalt esile, ja parema aadli nimel, võib nende aadlike vastu mässu tõsta.

Aadel on üldiselt neukwaldalaste vastu. Dantoses on see paljudes kohtades isegi keelatud. Võib-olla just selle pärast ehitatakse neukwaldalaste templid tavaliselt tühermaale või väikeste külade lähedusse; linnadesse ainult väga harva. Kõige levinum on neukwalda usk Nathari ida- ja lõunaosas, eriti Varjudemere lähedal. Dysaniuslastest vaimulikud peavad neukwaldalasi valeusulisteks.

Tavalise rahva hulgast on väga vähestel usust oma kindel ettekujutus. Enamik on õpetatud dysaniuslasteks, aga nad võivad väga vabalt austada ka mõningaid neukwaldalaste traditsioone ja õpetusi. Neukwalda vaimulike pööramistöö kannab ikka aeg-ajalt vilja, kui maaelanike üks iseendasse kasvab ja nad julgevad nõuda rohkem nii oma jumalatest kui iseendilt.

Neukwaldalaste sümboliks on kaks vastastikku asetsevat pöörast, mis üleval ühinevad. Mõnede arvates sümboliseerib see kujund ka härjasarvi.

Neukwalda

Neukwaldat kutsutakse mõnikord ka Neukaliks. Ta on salapärane naine, kelle kohta teatakse rääkida palju lugusid. Mõnede jutu järgi on ta Venita ja inimsõduri sohilaps, teised räägivad jälle, et ta olevat oma päritolult luigevaim.

Sellega on aga kõik päri, et Neukwalda õpetas Sarkoses ja selle lähistel umbes kolmsada aastat tagasi. Dysaanile ja linna valitsejale tema õpetused ei meeldinud ning Neukwalda aeti linnast välja. Järgnevad aastad liikus ta ringi maapiirkondades ja rääkid oma õpetustest. Mõned dysaniuslaste vaimulikud, jumalakeeled ja teised müstikud hakkasid tema jüngriteks ning kutsusid iseend neukwaldalasteks. Nad rajasid mõningaid väikeseid templeid, kus nad Neukwalda õpetuste kohaselt jumalaid teenisid

Järgnevad aastat jutlustas Neukwalda Dantosel. Ta käis jutlusi pidamas Kadoses ja Barostanis, aga ka sealt ajasid võimul olnud ta minema. Neukwalda tuli tagasi Natharisse ja käis Guthmarkis ning Margovas, kus dysaniuslastest vaimulikud ta lõpuks hukata lasid.

Neukwaldale määrati surm tuleriidal põlemise läbi, Margova turuplatsil. Ta rääkis oma jüngritele, et praegu ta küll sureb, aga naaseb ühel päeval Golosi juurest ja hakkab taas jutlustama. Siis peavad rikkad vaeseid kummardama ja võimulolijad peavad kuuletuma lihtrahvale.

Järgmisel päeval Neukwalda põletati. Neukwalda seisis tüünel ja rahulikult, kui leegid teda õgisisid. Ta ütles vaid: “Te võite ära põletada minu keha, aga minu sõnad elavad igavesti.”

Lood pajatavad, et järgmisel päeval tõusis tuhande täiesti terve Neukwalda, kes kellelegi sõna lausumata põhjapoolle kõndima hakanud. Kui ta Jumalate Mäe jalamile jõudis, hakanud ta mäest üles ronima. Ta olevat jumalate juurde läinud ja ootavat seal tänaseni, millal tagasi Valenori tulla.

Jumalate tuhanded näod

Rituaalides võtavad vaimulikud ja mõnikord ka teised osalejad endale ühe jumalate tuhandetest maskidest. Matustel võib vaimulik võtta surmajumal Golose maski, pulmades jälle armastusejumalanna Venita maski.

Kõik maskid ei ole otseselt jumalatega seotud. Me võime rääkida üldisemalt Teadja maskist, Poolearulise või Sõduri maskidest. Sageli võib ikkagi ka need maskid mingi jumala või tuntud müüditegelasega siduda. Vaimulikud vaidlevadki selle üle, kas kõik jumalate maskid kuuluvad erinevatele jumalatele ja kas ühel jumalal võib olla mitu maski korraga.

Maske on tuhandeid, aga paljusid neist on väga vähe. Tähtsaid maske on palju vähem ja need on jagatud kolme ringi: Sünniring, Eluring ja Surmaring. Igas ringis on seitse maski, aga Sünniringi Prohvet ja Surmaringi Poolearuline esindavad mõlemad samu asju – uue elu võimalust surmas. Mõnikord kutsutakse Prohveti maski ka Neukwalda maskiks.

Sünniring

Prohvet, Neukwalda (tühjus, ettearvamatus, lootus, ootus, võimalus, talv)

Dugankis (valed, liialdamine, piirad, kurjus)

Estia (tuli, mõtlemine, unenäod, vaimulikud, kunstnikud)

Lenos (süütus, lapsepõlv, armastus, puhtus)

Sepp, Safanus, Waldior (tegemine, tagumine, metallid)
Fabius (rõõm, üllatus, seltskond, kaos)
Venita (sünd, loovus, emadus, koostöö, algus, kevad)

Eluring

Solonus, Dysanius (Päike, aeg, jätkuvus, igavik, valgus, suvi)
Sõdur, Ersius (uudishimulikkus, iseloom, jõud, noorus, sõdurioskused)
Kaupmees, Kuros (õnn, juhus, kauplemine, raha, muutus, inimesed)
Makhios (usk, jumalad, õpetus, kirjutus, moraal, ilm)
Valius (Valenor, kõiksus, Nathar, ühiskond, maa)
Kuningas, Zangavius (kord, seadus, võim, turvalisus, täiskasvanulikkus, kohutus)
Aurora (käeoskused, võlujõud, väljaõpitus, tahtejõud, värviküllus)

Surmaring

Golos (Kuu, surm, häving, lõpp, kalbus)
Aurelion (õigus, tõde, tasakaal, sisemine rahu, sõprus, head haldjad)
Jan Mathus (vesi, üksindus, kahetsus, vaikus, pimedus, tasased)
Alderliss (kohtuotsus, tapmine, julmus, kahetsus, halvad haldjad)
Jutuvestja, Minerva (kunstid, jutustused, inspiratsioon, vanadus, täiustumine)
Jahimees, Geros (küttimine, saavutamine, jooks, metsloomad, orkid)
Poolearuline (tühjus, ettearvamatus, lootus, ootus, võimalus, talv)

Maski kandmine

Rituaalides kasutatakse jumalate maske sageli reaalsete esemetena. Kõigis templites on tähtsamad maskid olemas – puust voolitud, metallist valatud, näovärvidega maalitavad või mingis muus vormis.

Tegelikult ei pea maski üldse näha olema. Kes tahes inimene võib endale teatud hetkel kellegi jumala maski saada, hetkeks osaliselt selleks jumalaks muutuda. Nt. sepaks või geeniuuseks olemise hetkel võib endale ette seada Waldiori maski, sõdur võib peale viimast, lootusetut kuid õnnestunud, lööki Ersiuse maski näo ette panna.

Tavaliselt oskavad ainult vaimulikud teadlikult jumala maski ette panna, aga paljud tavalised inimesed üritavad ikkagi ka. Mõned usuvad, et kui nägu maalida mingi looma moodi, siis see annab maalitavale selle looma jõu. Teised jälle hüüavad oma jumala nime, üritades korda saata midagi, millega nad endid ise ei usu toime tulevat.

Usu organiseerumine

Neukwalda usk ei ole just eriti hästi organiseeritud religioon. Kõik neukwaldalastest vaimulikud tohivad teisi neukwalda usku pöörata ja kõik neukwaldalaste usu vastu võtnud võivad vaimulikuks hakata – piisab vaid templisse minemisest. Paljud alustavad vaimulikuna kellegi teise templis ja seejärel rajavad kodukohta või mujale sobivasse kohta oma templi.

Usku õnnistamine toimub vaimuliku kaasabil. Vaimulik paneb enesele ette ühe oma lemmikmaskidest, tavaliselt Makhiose või Estia. Seejärel pärib ta usku pöördujalt tema usu ja aadete kohta. Kui viimane hästi vastab, paneb vaimulik tema näo ette Neukwalda maski.

Uskupöörduja kuulutab ennast neukwaldalaseks ja seejärel ta ongi pöördunud neukwalda usku ja õnnistatud neukwaldalaseks.

Kui samas templis on mitu vaimulikku, võidakse templi rajajat või juhatajat nimetada kõrgemaks vaimulikuks. Templit kutsutakse sageli ka tema toaks või majaks. Tavaliselt peetakse vaimulikke siiski samaväärseteks; vanemad küll aitavad nooremaid, aga neil ei ole õigust neid käsutada. Erinevatel templitel ei ole mingisuguseid kindlaid koostöökokkuleppeid, vaimulikud peavad ühendust nende vaimulikega, kes neile sümpaatsetena tunduvad.

Neukwaldalaste templites vaimulikud juurdlevad Neukwalda õpetuste üle, kopeerivad üleskirjutusi, kasvatavad ürte, valmistavad veini, õlut ja tervendavaid jooke ning ravitsevad ja põetavad lähikonna haigeid.

Neukwalda ise ei kirjutanud oma õpetusi üles, aga mitmetes templites on olemas koopia raamatust, mida kutsutakse Neukwalda Sõnaks. Raamat on kogumik Neukwalda peetud jutlustest, jumalamüütidest ning lugudest, mis räägivad Neukwaldast endast. Kõik koopiad on erinevad. Jutlused ja lood on kokku kogutud kellegi juttu kuulmise järgi üles tähendades ning kõigist lugudest on erinevaid versioone. Sellele lisaks on raamatut käsitsi kopeeritud aastasadu ning iga kirjutaja on seda pisut oma kommentaridega täiendanud, võimalik et ka terveid lõike ära jätnud või juurde lisanud. Sellest tingituna ei ole neukwalda usk alati ühtlustatud, aga see muutub sobivalt ajale vastavalt.

Mõned neukwalda vaimulikud on avaldanud soovi, muuta usk tsentreeritumaks ning Neukwaldale järglane valida. Valitseval peapiiskopil oleks samad ülesanded nagu dysaniuslaste dysaanil- ta jälgiks, et kirjutised oleks õigesti tõlgendatud ja vaimulikud teeksid koostööd. Paljud on ikkagi arvamusel, et peapiiskopi valimine oleks Neukwalda suhtes häbistav, kuna ta lubas ise Valenori tagasi tulla.

MURRANGULASED

Murrangulaste usk on Eksoses sadade aastate jooksul välja kujunenud usk, mille kohaselt on elu mõtteks elamine teistele inimestele. Valenor on inimeste kodu ja inimesed peavad seal elama rahu ja stabiilsuses.

Murrangulaste arvates ei seisa ükski inimene teisest inimesest kõrgemal. Otsuseid ei langeta kuningas ega tähtis paber, vaid inimesed ise peavad need vastu võtma. Kogukonnas võetakse otsused vastu turuväljakul või senatis peetavatel rahvakoosolekutel.

Nii nagu kõik inimesed on samaväärsed, ei seisa ka ükski teine olend inimesest kõrgemal – ei jumal, piira, haldjas, ork ega tasane. Maagid, vaimukeeled, piirakeeled ja valguslased on murrangulaste meelest märk sellest, et võõrad jõud proovivad inimesi endale allutada, seega ohustavad eelpoolnimetatud inimeste vabadust. Sellest kontrollivast jõust peaks igaüks ennast oma tahtejõuga lahti murdma. Näiteks, maage ei koolitata võluriteks, vaid eeldatakse, et nad lämmataksid eneses peituvad võluvõimed mõtete ja sisemise jõu abil.

Murrangulaste sümboliks on tasakaalu sümboliseeriv ring, mille lõikab läbi horisontaaljoon.

Ajalugu

Murrangulaste liikumine arenes vaikselt mitmete filosoofite ja vaimulike kaasabil. Ka lõunapool elutsevatel orkidel on selle kujunemises oma osa, sest just neilt on murrangulased palju õppinud. Murrangulastel on orkidega sageli palju soojemad suhted kui teistel inimestel.

Rohkem kui kakssada aastat tagasi muutus murrangulaste religioon valitsevaks mõttelaadiks Eksoses ja leidis teatud määral poolehoidjaid ka Mirani ja Sondari maarahva hulgas. Just siis tõukasid murrangulased troonilt Eksose kuninga ja moodustasid senati oma riiki valitsema. Umbes sada aastat hiljem rajas Nathari kuningas oma alluvusse senati.

Peale seda ei ole murrangulaste usk just väga laialt levinud. Paiguti on mõningad inimesed või orkid oma maailmavaadet selles suunas muutnud, aga uusi suuremaid rahvaühendusi ei ole tekkinud. Eksoses on murrangulaste usk enesele siiski koha leidnud ning sellest on välja kasvanud palju üksteisest väga vähe erinevaid õpetussuundi.

Väärtushinnangud

Murrangulased ei arva, et kõik haigused oleksid piirade tekitatud ja ei usu, et ravitsejad või loodusvaimud on ainsad, kelle abil haigustest paraneda võib. Sellest tulenevalt on arstiteadus murroslaisten hulgas palju rohkem arenenud kui teiste inimeste seas

Murrangulased on alati valmis mille tahes kahtluse alla seadma ning pidama pikki filosoofilisi vestlusi põhimõtete, väärtuste ja toimimisviiside teemadel. Paljude arvates algse tõe leidmine ongi kõige suurem ja sügavam eesmärk. Teised on jälle seda meelt, et selline mõttelaad on ebausku, sest lõplikku tõde ei ole olemas, on ainult lõputult küsimusi. Alati tuleb valmis olla oma mõtteid muutma, juhul kui need ei ole tõega vastavuses.

Inimest peetakse osaks loodusest ja selle valitsejaks. Loodusvaimud, piirad, haldjad ja tasased aga ei kuulu sellesse tervikkusse. Osa on arvamusel, et ka orkid on osa loodusest, teiste arvates on ka orkid loodusele võõrad.

Murrangulased usuvad, et inimesed võivad saada tõeliselt suureks, kui nad vabanevad oma hirmust kujutletavate endast kõrgemate suhtes. Inimesi on kõigil võimalikel viisidel proovitud muuta väärtusetuteks, aga kui jumalaid ei kardetaks, siis inimeste võimetus ei oleks piire.

Murrangulaste arvates on nauding, hingerahu ja sõprus need asjad, mille poole elus püüelda tasub. Inimeses hinnatakse ausust, vastutustunnet, sallivust, tähelepanelikkust, kaastundlikkust, ärksust ja koostöövalmidust. Kõik on lubatud, kui ainult teistele kuidagi liiga ei tee. Iga olukorda püütakse inimesele ja tema naudingutele soodsamaks ja paremaks muuta. Teisalt, kui asjad on halvasti, aga selle suhtes ei ole võimalik midagi ette võtta, siis tuleb sellega tüünelts leppida ja tegutseda, nagu olukord seda võimaldab.

Murrangulased hindavad filosoofiat, kunsti ja loodusteadusi. Kuna nad maagiat ei kasuta ega usu ka teiste üleloomulike jõudude abisse, siis on neil teistest inimestest suurem vajadus arendada edasi loodusteadusi ja tehnoloogiat. Orkidelt on nad õppinud palju asju. Mõningaid asju, mida teised teevad võlujõu abiga, teevad nemad teaduse abil. Kõigele vaatamata on veel palju, mida teha ei suudeta.

GAIDAVA AKADEEMIA

Gaidava Akadeemia on ainus kõrgharidust andev institutsioon Natharis. Mitmed tähtsad ametimehed, arstid ja vaimulikud on seal õppinud, nagu ka mõned aadlikud ja võlurid. Teaduskonnad on avatud nii meestele kui ka naistele, aga põhiõpinguid sooritatakse teineteisest eraldi.

Üliõpilaseks võivad saada põhimõtteliselt kõik, aga tavaliselt võetakse igal aastal vastu ainult kakskümmend meest ja sama palju naisi. Kuna soovijaid on rohkem, siis on aadlikel, rikkastel, kohalikel ja eriliselt andekatel noortel teiste suhtes eesõigus. Paljud akadeemia üliõpilased on varem gümnaasiumis õppinud. Õppimine on kallid, mis tähendab, et kui lihtrahva järeltulija soovib õppima asuda, siis peab tal olema rikas toetaja – üldiselt võib selleks olla küla valitsev krahv.

Akadeemias on neli teaduskonda ja üksteist professuuri ehk õppetooli: kolm üleloomulike teaduste teaduskonnas, üks õigusteaduskonnas ja arstiteaduskonnas ning kuus filosoofiateaduskonnas. Filosoofiateaduskond annab põhikoolituse pärast mida mitmed üliõpilased jätkavad oma õpinguid mõnes teises teaduskonnas. Professorid vastutavad õpingute eest teaduskonnas, aga lisaks neile on igas teaduskonnas ka jooksvaid asju korraldav dekaan.

Kõik. Kes akadeemiasse tulevad peavad oskama vähemalt lugeda ja kirjutada ning arvutada.. Filosoofiateaduskonnas on õpingud adli keeles, aga pärast põhiõpinguid peavad kõik ka vana keelt ja haldjakeelt lugeda ja kirjutada oskama. Kaks esimest aastat on õpilased vastavalt soole ja õpinugute alustamise aastale rühmadeks jagatud. Kolmandal aastal on veel ainult sugu tähtis ja pärast seda on kõik üliõpilased kuni kooli lõpetamiseni koos.

Filosoofiateaduskonnas on kuus õppetooli. Need on loogika, eetika, kõneoskus, keeleteadus, füüsika ja matemaatika. Loogika tähendab eelkõige kunstifilosoofia ja värsimõõtude täpset valdamist. Eetika uurib lisaks keisririigi ajaloolge ka ühiskonnateadusi, õigusteadust, politoloogiat ning moraaliküsimusi. Kõneoskuses õpitakse peamiselt humanitaaraineid, sest siia mahuvad nii kunstiteadus kui ka teadusfilosoofia. Keeleteaduses õpitakse vana keelt ja haldjakeelt ning adli grammatikat. Füüsikas keskendutakse loodusteadustele, mehaanikale ja alkeemiale. Matemaatika õpetooli alla on aga sokutatud kõik see, mis mujale ei mahtunud: geomeetria, algebra, ehitamine, astroloogia, maateadus, kaubategamine ja isegi muusika.

Üleloomulike teaduste teaduskonnas on teoloogia, thaumaturgia ja metafüüsika professuurid. Teoloogia on keskendunud jumalate, loodusvaimude ja religioonide uurimisele. Paljud teoloogia osakonna lõpetanud ka töötavad vaimulikena. Thaumaturgias uuritakse maagiat, võlureid, tasaseid, lohesid ja nende suhet inimestega. Thaumaturgia osakond teeb tihedat koostööd Kõrgeima Torniga, kuigi need kes siin õpivad ei ole tavaliselt ise võlurid. Metafüüsikas õpitakse üldiselt kõike seda, mida inimene ei suuda kontrollida, olgu selleks siis maagia, piirajõud, jumalad, lohed, haldjad või midagi muud. Metafüüsika uurib peaaesjalikult nende omavahelist suhet.

Õigusteaduskonnas uuritakse praegusi ja endisi seadusi, aadlisuguvõsade omavahelisi suhteid, linnaplaneerimist, maailmapoliitikat ja muud sellist. Selle teaduskonna lõpetanud hakkavad tihti juristideks, kohtueesistujateks, kohtunikeks, senaatorite abilisteks või teisteks ametimeesteks.

Arstiteaduskonnas õpetatakse alkeemiat, kirurgiat, filosoogiat ja taimetarkusi. Seal õpetatakse, kuidas eristada piirade ja mürkide poolt põhjustatud haigusi tavalistest loomulikest haigustest ning tutvutakse erinevate maiste ja müstiliste meetoditega, kuidas neid haigusi parandada. Paljud arstiteaduskonna lõpetanud on linnades arstideks.

Tähtsaim valitsusorgan ülikoolis on professoritest koosnev konsistoorium, kuhu lisaks professoritele kuuluvad ka rektor ja kantsler. Rektor on konsistooriumi juhataja, kantsler jälle vaatab, et akadeemia ja keiserliku valitsuse suhted oleksid korras. Tavaliselt on mõlemad endised professorid

Pärast filosoofiateaduskonna lõpetamist antakse üliõpilasele filosoofia meistri aunimetus. Aunimetusi jagatakse ülendamisseremoonial, mis korraldatakse tavaliselt kord kolme aasta jooksul. Samal tseremoonial antakse ka doktori aunimetusi neile, kes filosoofia meistritena oma õpinguid kusagil teises teaduskonnas jätkasid ja selle üleloomulike teaduste, õigusteaduse või arstiteaduse doktorina lõpetanud. Mõned aadlikud nimetatakse ka audoktoriteks.

DANTOS

Dantos on suuruselt teine inimeste asutatud kuningriik, jäädes võrdluses alla vaid Natharile. Oma kivise ja kuiva maa tõttu on Dantos ikkagi üsna vaene ja lausa sünge, võrreldes oma läänenaabri Miraniga. Dantose elanikud on suuremalt jaolt põlluharijad, puuraidurid ja jahimehed. Kõik on sügavalt dysaniuse usku. Riiki valitseb karmikäeline vaimulikust kuningas Sargus III Palthuini.

Dantoslased on oma mõtteviisilt sageli järeleandmatud, otsekohesed ja usinad teistele nende vigu nina alla hõõruma. Nad on tihti melodramaatilised ja ülbed ning sageli võõrastavad kõike uut ja tundmatut.

Viimase kahe aasta jooksul on tasased vallutanud suure osa Dantosest. Miran on sõlminud kaitseliidu Dantose läänepoolse maakonna Malthosega ja Nathar liitnud põhjapoolse Ghedose maakonna "tagasi" oma suurvürstiriigiks. Kaks ülejäänud maakonda – Shados ja Tanthar – on täielikult tasaste võimu all. Dantose elanikud, kes jäid ellu, on kas tasaste orjad või Natharisse evakueerunud. Alljärgnevas peatükis tutvustame teile siiski sellist Dantost, milline see oli enne tasaste sissetungimist.

Ajalugu

Nathose keisririik koosnes alguses kolmest maakonnast – Thelarist, Sondarist ja Ghedosest. Ghedos oli neis kõige uuem. Kui Ghedosest lõunapoole rajati uusi linnu, siis käis nende ja Ghedose vahel tihe kaubitsemine. Ghedose lõunapoolsed maad olid tuntud Dantose piirkonnana, Thegardi linna kaupmehest kuninganna Dana III Dantoria suguvõsa järgi.

Sadu aastaid tagasi otsustasid orkid ja tasased oma jõud ühendada ja ründasid Dantose maadel asuvaid inimeste linnu. Sealsed rüütlid said abi Nathose keisririigilt ja Kõrgeima Torni võluritelt. Rüütlid võitlesid orkidega ja võlurid tasastega. Lõpuks sai võitlusest üüratu maagiline sõda, mille tulemusena muutusid Dantosest lõunas asunud viljakad maad, kus elasid peamiselt orkid, maagiliseks tühermaaks – Unede Legendikeks.

Dantose piirkonna linnriigid olid moodustanud omavahel väikesi kaitseliite, et end koletiste vastu kaitsta. Kaitseliidud paiknesid järgmiselt: idas Tanthar, kagus Shados ja edelas Malthos. Need olid põhimõtteliselt Ghedose maakonna liitlased ja otsisid Nathose Keisririigi kaitset. Läbirääkimised lõppesid sellega, et Nathose valitsusalasse lisati neli uut maakonda: Tanthar, Shados, Malthos ja Miran. Lõunapiiri hakati valvama eriti hoolikalt.

Järgmiste külluses elanud põlvkondade ajal laienes Nathose Keisririik veelgi, nüüd oli siin kolmteist maakonda. Valitsemine muutus keerulisemaks ja korrupsioon õitses. Tanthar, Malthos, Shados ja Ghedos tegid koostööd meelsamini omavahel kui teiste maakondadega.

Tasastega käidi teatud määral kaupa, aga orkide suhtes usaldamatus vaid kasvas. Mujal Nathoses võisid orkid põlatuina täies rahus elada, aga Dantose piirkonnas koheldi neid orjade või kurjategijatena. Hakati kartma ka võlureid, sest piirkond asus ju täpselt kirdes asetseva Kõrgeima Torniga, läänepoolse Mirani, lõunas olevate Unede Lagendike ja kagus elutsevate tasaste pidevas haardes.

Võimalik, et just seetõttu kujunes sellest Dantose piirkonnast välja väga sügavalt usklik ala. Põlevasilmsed vaimulikud leidsid sealt palju kuulajaskonda. Ka valitsejad olid mitmel korral hardalt usklikud ja kiusasid aeg-ajalt taga maage, trodai-sõdureid, murrangulasi ja hiljem ka neukwaldalasi ja üldse kõiki, keda nad pidasid valeusulisteks. Suhted võluritega on praeguseks paranenud, seda tänu Kõrgeima Torniga tehtavale koostööle.

Piirade sadu aastaid tagasi korraldatud suurrünnak oli Nathose Keisririigile igati hävitav, aga Dantosele kokkuvõtteks ehk isegi kasulik. Võitlused peeti enamasti põhjapool – Thelaris, Vakaris, Getharis ja Cruinnes. Kui Cruinne võitluste tulemusena iseseisvuse saavutas, hakkas ka Dantose aladel iseseisvusliikumine hoogu juurde saama. Shadose maakonna juhtimisel kuulutasid Malthos, Tanthar ja Ghedos ennast iseseisvaks Dantoseks ja nende eeskuju järgisid ka Eksose, Mirani ja Gethari maakonnad.

Ülejäänud pääsesid teatud mõttes Dantose varjus liikudes. Dantos pidas Nathose valitsejatega mitmeid pikki ja veriseid lahinguid. Kui Nathose tolaegne keisrinna Hadadria Alistaja suri ja võimule sai tema poeg Aldrion Uuendaja, hakkasid asjad muutuma. Aldrion tegi Nathose Keisririigist Nathari Kuningriigi ja nõudis Dantoselt iseseisvuse eest vastutasuks Ghedose maakonda. Selline kokkulepe sõlmitigi ja Dantose kuningannaks sai Shadose vürstinna Maria Palhina.

Järgmisel sajandil kasvas Dantose ühtsus veelgi ja Palthuini kuningasuguvõsa tegi Dantosest tugeva keskvalitsusega riigi, kus vaesed jäid aina vaesemaks, aadel elas külluses ja kõigis ühiskonnaklassides valitses sügav ja harras usk.

Ilmselt just dysaniuse usk ja samal ajal alanud piiritülid tasastega said määravaks rahva ühtsuse tugevnemisel ja selles, et talurahvaülelõuuse esines väga harva. Idapoolt levima hakanud neukwalda usk julgustas mõnesid talupoegi oma isandate vastu tõusma, aga linnades lämmitati see võõras religioon sama kiiresti nagu rahvaülelõuused maapiirkondades.

Sooviga saada tagasi, mis talle kuulub, ründas Dantos Natharit, eesmärgiks vallutada Sarkose vaimulikelinn, Jumalate Mägi ja Ghedose maakond. Pealetung suruti tagasi, aga osa Ghedosest liideti Dantose neljandaks maakonnaks – Lõuna-Ghedoseks.

Pärast seda Dantoseja Nathari suhted rahunesid ja Dantos võttis omaks teatud laadi väikevenna staatuse. Nathar ja Dantos on tugevad liitlased ja hoiavad ühte nii orkide, piirade kui ka tasaste vastu võideldes. Mõned teavad rääkida, et Dantos on laostumise äärel, aga korralikud dysaniuslased kummardavad oma kuningat ja hoiavad suu kinni.

Ühiskond

Dantos on veel tugevamalt keskvalitsuslik riik kui Nathar. Külased valitsevad krahvid, kelle sõna on seaduseks maistes asjades ning vaimulik, kelle sõna on seaduseks usuga seotud küsimustes. Krahvist kõrged on hertsogid ja vürstid. Vaimulikud kummardavad hertsogkonna piiskoppi ja need omakorda maakonna toomkirikutes olevaid toompiiskoppe. Nii toompiiskopid kui ka vürstid on Dantose vaimulikust kuninga otsesed käsualused. Tõsi, toompiiskopid kuuletuvad ka Sarkoses natharlaste linnas dysaniuslasi valitsevale dysaanile.

Isegi mõte usuvabadusest on teotus paljude dantoslaste silmis. Eriti halvasti suhtutakse neukwaldalastesse ja murrangulastesse, kelle õpetuste levitamise eest karistatakse surmaga. Trodaisid sallitakse, sest neid peetakse pisut omapärasemaks dysaniuslaste haruks. Kõik vaimulikud valvavad, tõlgendavad ja jutlustavad Dysaniuse sõna omas külas ja nende tõlgenduste vahel võib ette tulla päris suuri erinevusi. Sellisel juhul on piiskoppide ja tõsisemal juhul ka toompiiskoppide ülesandeks, kanda hoolt selle eest, et rahvale jutlustataks õiget usku. Valeusu jutlustajad võidakse vajaduse korral hukata.

Dantose armee on Nathati armeega võrreldes tühine. Iga krahv peab saatma sõtta kolm relvastatud ratsanikku. Korralikku jalaväge ei ole olemas, aga vajadusel on iga dantoslane valmis oma kodu, kuninga ja usu kaitseks hangu või kirvega välja astuma.

Paljudel rikastel linlastel ja aadlikel on orjad. Parimad siseorjad on oskuslikud käsitöölised ja haritlased, parimad tööorjad aga orkid.

Orkidele ei anta Dantose kodakondsust, aga kõik orkid arvatakse lindpriideks, kui nad oma omanikku nimetada ei oska. Orke peetakse tavaliselt varasteks, vägistajateks ja poolearulisteks, mistõttu neid põlatakse ja jälestatakse. Mitte ükski enesest lugupidav lapsevanem ei lase metsikut orki oma laste lähedusse. Mõned palgasõdurid hakkavad orkiküttideks, kes notivad inimasulate lähedusse tükkivaid metsikuid orke.

Dantosel peetakse jumalakeeli, ravitsejaid, verepeatajaid ja nägijaid suure au sees. Päris tihti on nad ka oma kogukondade juhtideks. Piirakeeleks olemine on surmaga karistatav. Maagidesse suhtutakse sama moodi nagu Nathariski ja Kõrgeima Torni võlurivahid tegutsevad ka Dantose aladel. Võluritesse suhtutakse iseenesest sageli teatud ebakindlusega ja mitmed dysaniuslased suhtuvad võluritesse peaaegu nagu võõra usu vaimulikesse.

Läbi maa kulgevad tähtsad kaubateed. Miranist ja Eksosel saadakse palju väärt tooteid, nagu ka kagus elutsevatelt tasastelt. Vahel saabub lõunast orkikaupmeeste karavan, kelle toodud kaup antakse tavaliselt edasi inimestest kaupmeestele ja müüakse edasi Dantosel või Natharis. Jõukamad kaupmehed elavad samasuguses külluses nagu vaimulikud ja aadelgi. Dantose tähtsamateks eksporttoodeteks on vein, karusnahad ja juustud.

Dantose linnad on tihtipeale ilusamad kui Nathari linnad. Ehituskunst ja skulptuur on Dantose uhkuseks. Kogu maailma tempid ja jumalatekujud kahvatavad dantoslaste kätetöö kõrval. Kõige uhkem ehitus on loomulikult vaimulikust kuninga Paldovas asuv lossitempel.

Dantoslaste nimed on sarnased Nathari nimedele.

Dantoslased ja erinevus

Sügav usk ja muulastekartus üheskoos on põhjustanud selle, et dantoslased kardavad kõike, mis on erinev ja võõras. Orke aktsepteeritakse ainult orjadena, homoseksuaalne käitumine on tugevalt hukkamõistetud, ka võlureid kardetakse ja võõrastatakse.

Välismaalastesse suhtutakse nagu ebausaldusväärsetesse kahtlastesse tüüpidesse, keda silmist lasta ei tohiks. Natharlasti peetakse vabameelseteks klounideks, miranlasti kahtlasteks võluriteks ja Eksose elanikke kummalisteks ateistideks. Tasaseid peetakse ohtlikeks, aga kasulikeks kaubapartneriteks. Haldjaid peetakse hirmuäratavaks nuhtkluseks, aga õnneks neid leidub enamasti kaugel idapool ja ainult natukene Natharis.

Ka teisi religioone peetakse halvaks. Mitmete piiskoppide maadel on võõrad religioonid lausa seadusega keelatud. Murrangulaste religioon on neile täiesti mõistmatu õpetus, mida peaaegu keegi küll ka tõsiselt võtta ei suuda. See eest neukwaldalased on tõeliselt ohtlikud ja neid on, eriti just vaeses maapiirkonnas ja kõnnumaadel, tekkinud juba hirmuäratavalt palju. Neukwaldalased on dantoslaste silmis enamasti ohtlikud hullud, kes usuvad, et inimene on jumalatega võrdne.

MAA LAPSED: ORKID NATHARIS

Nathari orkid on põlatud ja tagakiusatud rahvas. Nad kiinduvad tavaliselt väga tugevalt oma kodukohta, olgu selleks siis väike koobas kõnnumaal või küla servas asuv palkidest hütt. Orkid ei kannata liigse uhkuse või eneseupitamisvajaduse all, seetõttu nad kergesti lasevadki teistel ennast käsutada.

Orkidel on kalduvus valitseva olukorraga kergesti leppida, aga kui neid liialt palju kiusata, võib neid vallata loomalik raevuhoog. Orkid on tuntud kui kardetud sõdurid ning ka metsa ja seal elavate loomadega tulevad nad inimestest palju paremini toime.

Pikapeale on orkid kohanenud eluga inimeste ühiskonna äärealadel. Orkid on küldes elavad seakarjused või metsi tundvad jäljekütid, keda ainult suure häda korral appi palutakse. Üldiselt inimesed ei lase orke oma linnadesse ja ka maal peetakse neid vaid tüdrukute ja sulastena, kes töö lõppede lageda taeva alla heidetakse.

Ja orkid on ikkagi kuulekad. Nad armastavad oma kodukanti, sealseid kive ja puid, järvi ja jõgesid. Oma kodu on nad valmis kaitsma vere ja elu hinnaga. Teisalt on nad oma kodu säilitamiseks valmis sealt ka ära – inimeste põldudele tööle või armeesse – minema. Siis sööb neid pidevalt valus koduigatsus. Orkid, kes oma kodust päriselt ilma on jäänud, võivad peast segi minna või ringi ekselda, uskudes, et nad kuulevad kusagilt uue kodupaiga kutset.

Haritud orke ei ole põhimõtteliselt olemas, sest mitte keegi mõistuse juures olev inimene ei soovi orkidele lugemist ega ka midagi muud õpetada. Seepärast usuvad ka paljud orkid ise, et nad on inimestest rumalamad. Natharis kasutavad orkid inimeste nimesid.

Olemus

Orkidel on rohekaspruun nauk, koon ja kihvad. Juustevärv vaheldub valgetest punasteni ja pruunidest mustadeni. Tüüpilistel põhjas elavatel orkide on erkroheline nahk ja valged juuksed, aga tüüpilistel lõunapoolsetel orkidel on tuhmim nahk ja tumedamad juuksed. Mõnedel orkidel on ka suured või teravad kõrvad.

Orkid kannavad meeleldi karusnahka ja nahka ning ehivad ennast mõnikord sulgede ja luudega. Lõunas kannavad orkid sageli kübaraid ja paljud püüavad jälgendada inimeste riietumist.

Üldiselt on orkid loomu poolest kannatlikud ja heatahtlikud, aga kui nad midagi või kedagi vihkama hakkavad, siis see viha võib kesta kuni surmani. Orkidele meeldib olla koos loomadegaja elada metsas; ka neil endil on palju loomadele omaseid vaiste. Paljudel orkidel on suurepärane haistmismeel, mõned jälle näevad või kuulevad paremini kui inimesed.

Orkid on vägagi füüsilised olendid, kes naudivad liikumist ja asjade tegemist. Vabal ajal orkid maadlevad, ronivad puude otsas või jooksevad võidu. Jahil olles või sõjaretkedel tabab orke võitlusejoovastus, mõned muutuvad lausa verejanulisteks

Orkid elavad üldiselt umbes neljakümneaastaseks, aga püsivad heas vormis kuni surmani. Orkid tähistavad täiskasvanuks saamist tavaliselt umbes kümneaastastena. Külmaes piirkondades võivad orkid lumiseks ajaks oma hüttidesse või lähedasse koopasse talveunne jääda.

Religioon

Väga vähesed orkid on sügavalt usklikud. Tavaliselt teenivad nad, ilma igasuguse vaimustusega, oma kodukandi jumalaid, nagu ka lähedal elavad inimesed. Orkid vihkavad ja kardavad piirasid nagu inimesedki. Orkid ei usalda ka loodusvaime. Sageli peavad nad oma kodu lähedal olevaid vaime ohtlikeks tüütusteks, kes neid segavad.

Ühest orkipõlvkonnast teisele on pärimusena kandunud lugu Maa Isast ja Aja Emast. Maa Isa on loonud Valenori ja kõik sealsed olendid, Aja Ema mõtles aga välja kõik sündmused, mis juhtuvad. Esimesed orkid olid nende lapsed ja seepärast kutsutakse orke mõnikord Maa Lasteks või Maa Poegadeks ja Maa Tütardeks. Orkid ise peavad seda nime väga austusväärseks ning seda kasutavadki eelkõige need, kes soovivad olla orkide sõbrad.

Orkid ei usu julgusesse ja vaprusesse, nad teevad seda, mida tegema peab. Seda, mis teha tuleb ütleb Aja Ema, kes on teinud plaani iga orki elu kohta. Need plaanid on juba kaua aega tagasi ära kadunud, aga paljud orkid usuvad, et ka see oli osa Aja Ema plaanist. Niisiis, orkid võivad alati öelda, et kõik mis nad teevad on osa Aja Ema plaanist ja seega möödapääsmatu.

See on ka põhjus, miks orkid kinnitavad palju tähelepanu sellele, mis tunne neid valdab, kui nad midagi teevad. Mida nad näevad, haistavad, tunnevad, kuulevad ja maitsevad, kui nad teevad seda, mida Aja Ema on otsustanud, et nad peavad tegema. Nad saavad justkui jälgida Aja Ema arenevat teost, olles samal ajal osa sellest.

Rahvastest vanim

Orkid mäletavad, et nad on Valenori vanim rahvas. Juhul kui kunagi ennemuiste on orkide elu olnud tõepoolest hiilgav ja külluslik, siis need ajad on praeguseks kaugele selja taha jäänud – nüüsekseks, mil Natharis ja seda ümbritsevatel maadel valitsevad inimesed.

Paljud usuvad, et Nathari kõnnumaadelt leitud graveeritud kivisambad, hiidkivid ja kaunistatud koopavõlvivid on ennemuistsete orkide kätetöö. Tänapäeval orkid enam kive töödelda ei oska ja neil ei jäägi muud üle, kui ainult arvata, millist tähtsust omasid need muistsed leiud nende esivanematele.

Mõned orkid usuvad, et kusagil on olemas Turvapaik, kus kõik orkid võivad elada vabalt täisväärtuslike kodanikena. Turvapaigas puhkevad õitsele ka kõik orkide ennemuistsed oskused ning seal kaitsevad neid Aja Ema ja Maa Isa. Mõned kodukohast minema aetud orkid otsivadki Turvapaika vanadest koobastest või Musta Metsa sügavustest, teised jälle loodavad seda leida põhjapoolt Julmade Maade tagant, kolmandad Unede Legendikelt või kaugelt idast.

HALDJAD: ELAJAD

Kõigist maailma olenditest on haldjad need Esimesed. Nad sündisid enne taimi ja nad sündisid enne loomi. Nad sündisid enne tasaseid ja enne orke, enne piirasid ja enne jumalaid. Nad sattusid siia maailma, olles osa Valguse ja Pimeduse vahelisest sõjast.

Alguses oli Pimedus. Ja pimedus kestis kogu igaviku. Siis süttis esimene Valgus, mis valgustas osa pimedusest ja andis sellele värvid ja kuju. Ja sellest Valguse ja Pimeduse ühendusest sündisid haldjad. Sest haldjad on Valguse ja Pimeduse rahvas, kes näevad Valgust ka seal, kus seda ei ole. Valgusest saavad haldjad oma jõu, seda nad hingavad, seda nad söövad. Haldjad on osa Valgusest.

Paljud haldjad on Elajad – haldjad, kes elavad metsades ja väikestes küldes, nad pidutsevad, loitsivad, tantsivad, laulavad, kütivad, armastavad ja lõbutsevad päevast päeva. Mõnkord võib kohata ka Mäletajaid – süngeid haldjaid, kes rändavad haldjate, tasaste, inimeste ja orkide maadel, otsides midagi kaotatud. Mõned Mäletajad on pimedusehaldjad või varjuhaldjad, kes teenivad Pimedust. Elajaid ei huvita Valguse ja Pimeduse vahelised lahkkelid, neile on oliline praegune hetk.

Olemus

Haldjad on välimuselt pikad ja sihvakad inimesesarnased olendid, kellel on teravaotsalised kõrvad. Üldiselt on nad saledad ja ilusad, aga näevad välja eeterlikud ja ebainimlikud. Neil on tavaliselt pikad juuksed, mis võivad olla mistahes värvi, sest haldjad saavad ise otsustada, mis värvi juuksed neile pähe kasvavad. Mõned tundmatutena ringi rändavad haldjad proovivad oma juukseid siiski pruunide või mustadena pidada. Haldjate maine välimus on justkui lahjentatud versioon nende tegelikust, esialgselt välimusest seal, kus on Valgus ja Pimedus.

Sisemiselt erinevad haldjad selle maailma asukatest palju rohkem. Haldjatel ei ole siin maa peal olles õiget hinge, nagu on teistel selle maailma olenditel. See eest on haldjad, nagu mõned inimesed ütlevad, "seestpoolt valgusest tehtud". Kui haldjad siin surevad, siis nad surevad lõplikult ja nende sisemine valgus saab osaks Valgusest. Vastukaaluks sellele vananevad haldjad väga aeglaselt ja ei sure vanadusse ega haigustesse.

Kuna haldjad on igavesed ja surematud, siis nad on väga tugevasti kinni praeguses hetkes. Nad ei hooli minevikust ega tulevikust, nad ei mäleta lapsepõlve ega karda vanadust. Nad ei muretse homse pärast ja ei tee alati isegi päevadel vahet. Vanad mälestused tunduvad unustatud unenäguna, kuni kaovad lõplikult.

Tänu sellele kogevad nad asju väga võimsalt ja võivad olla just sellised, nagu ise tahavad. Iga hetk nad armuvad ja vihastuvad, naeravad ja nutavad, ning nad teevad seda kõike kogu südamest.

Kui Elajad on tuhandeid aastaid elanud, võivad nad ära unustada, et elu mõte on elada. Nad usuvad, et nende elu on tähtsusetu ja aja kulg hakkab neid vaevama. Nende elutahe hakkab hääbuma, nad võivad masenduda ja külmaks muutuda, uskuda, et nad on juba kõik kogemisväärse ära proovinud. Nad jätavad maha oma kodu ja lähevad otsima surma või mõtet oma elule. Mõned usuvad, et nad muutuva Mäletajateks. Peagi ununevad nad elu taustakohinasse ja teised ei jää neid taga nutma.

Ühiskond

Haldjate meelest raha, seadused, religioon või muu selline ei ole vajalikud, ehkki maa peal olles ja maa rahvastega kokku puutudes, peavad ka nemad aeg-ajalt selliste asjade peale mõtlema. Inimestesse, orkidesse, loodusvaimudesse, piiradesse ja tasastesse suhtuvad haldjad üleolekuga: nad on täiesti kindlad, et kui üldse kedagi, siis justnimelt haldjaid tuleks kummardada. “Oh teid väikseid inimesi, me ei vaja küll eneste kõrvale teisi jumalaid peale iseenda!” Haldjate külades ei ole valitsejat, kuigi räägitakse, et idapoolsetel maadel asuvat haldjateriiki, mida valitsevat kuningas Arel-d-Liss.

Kui haldjas mõne teise rahva esindajaga lähemalt tuttavaks saab, unustab ta oma esialgse suhtumise üsna kiiresti ära. Võimalik, et talle ei tule isegi meelde, et ta ei ole seda teist eluaeg tundnud. Teiste olendite vananemine ongi haldjatele üsna sageli ehmata ja üllatav.

Haldjad armatsevad kellega tahes, kui neil teistel midagi selle vastu ei ole. Ehkki haldjad võivad olla bioloogiliselt nii mehed kui naised, ei paista see ühiskonnas mitte kuidagi välja – erinevate olenditega armatsetakse erineval moel. Kui haldjas jääb rasedaks, on see talle alguses üllatus, aga peagi muutub see osaks temast endast ja pärast lapse sündi võib ta täielikult ära unustada, et ta üldse kunagi rase on olnud.

Harva mäletatakse, kes on kellegi laps, noorte eest hoolitseb kogu kogukond. Armunud haldjad võivad tahta kogu aeg ühe ja sama haldjaga (või lausa inimesega) koos olla, aga abielusid või muid paarisuhteid ei tunta – ka armukadedus ja kadedus on võõrad. Ka kõige palavam armastus ununeb üldiselt kiiresti ja selle asemele tekib uus, veel kirglikum suhe.

Haldjad teevad üksteisele liiga ainult siis, kui see on vajalik nende eesmärkide saavutamiseks. Nad ei kahetse kunagi midagi. Liha haldjad meeleldi ei söö, sest nende meelest on elusolendi söömine jälkust tekitav. Mõnikord kaua inimeste keskel elanud haldjad unustavad selle ära ning võtavad omaks selle loomaliku kombe, mis teistes haldjates tülgestust tekitab. Põdrad on haldjatele sageli eriti lähedased ja põtrakütte karistavad haldjad karmilt.

Haldjakogukonnas on kõik ühine ja ringi rändavad haldjad võtavad seda, mis neil vaja on. Haldjad tunnevad enda arvates maailma olemust nii hästi, et nad ei vaja mitte mingisugust religiooni ega teadust, mis selle neile lahti seletaks

Haldjate nimed on haldjakeelsed sõnad, nagu näiteks Al-d-All (Unede Elaja), Arel-de-Kry-s (Vee Sõber), Ir-Lon-Y-s (Mõõgameister), Al-d-Riol (Igaviku Elaja), Arel-d-Liss (Surma Sõber), Nib-de-Nes (Lootuse Öö) tai Bal-d-Lyan (Päikese Laps). Inimesed väänavad need tihtipeale omakeelsemasse vormi, nagu Waldal, Ardelis, Irlonius, Aldrion, Aldris, Nibennes või Bwaldion.

Haldjate elupaigad

Maailm, mis on Maa on haldjate keeles Ai-le-Nour, mis tähendab "Maa, kus on olemas Valgus ja Pimedus ". Inimesed kasutavad seda sama terminit ("Valenor"), kuigi nad ise arvavad, et see tähendab "Valguse Maad".

Ai-le-Nouris asub mitmeid mandreid, aga ainult ühel neist elab vaimseid rahvaid. See manner kannab nime Almon – haldjakeelsena Alme-On, Sõjatanner. Almoni lääneosas elavad inimesed, lõunas orkid ja idas tasased.

Almonist läände jääb saar, kus muistsetel aegadel elutses palju orke ja mingisuguseid Nõiduse olendeid. Suur osa haldjatest põgenes sinna, kui inimesed maale tulid. Haldjad kutsuvad seda paika nimega Kry-Nour (inimeste keeles Cruinne), mis tähendab "Maa keset vett".

Ka mandri-Almonist leidub haldjate elukohti. Kaugel idas, teisel pool tasaste alasid, asub Igavese Elu Maa (Nour-d-Ale-Riol), kus on mitmeid haldjakülasid, -linnu ja isegi –riike. Seal asub ka Valguse Torn (Mol-d-Ai) See on üks viimaseid Valguse kindlusi, mis Maailmade Sõja tarvis Maa peale ehitati. Mõned teavad rääkida, et inimvõlurite Kõrgeim Torn (Mol-Nos) on sama päritoluga, aga see ei ole kindel – igal juhul on Mol-Nos seisnud oma kohal juba enne inimeste tulekut. Räägitakse, et samasuguseid Valguse (võimalik et ka Pimeduse) kindlusi on ka mujal Almonis, aga nende kohta puudub teave.

Almonis paiknevad Unede Legendikud (Nour-d-On) on piirkond, mis eraldab teineteisest inimeste ja orkide elupaigad. Sealkandis elab kõiksugu koletisi. Nõiduse Maailm on seal väga tugevalt esindatud – selle põhjuseks on sajandeid tagasi aset leidnud maagiline katastroof. Pimedus pesitseb Unede Legendikel ja nendest läänes asuvatel Kummitusmägedel.

TASASED

Tasased näevad välja nagu sisaliku ja inimese ristsugutised, aga seespoolt koosnevad nad puhtast maagiast. Nad võivad olla kaupmehed, võlurid, kunstnikud või sõdurid. Sealsamas on nad kõik ka midagi suurt ja ühtset, mida ainult nemad ise, kusagilt Ülevalt saadava mõnu või valuna, põhimõtete ja igatsustena ära tunda oskavad.

Olemus

Tasastel on pleekinud, vähekarvane ja sageli laiguline nahk, pikk nokk ja paks sisaliku moodi saba, mis ripub maani ja aitab kõndides tasakaalu hoida. Tavalised tasased on poolteist kuni kaks meetrit pikad, aga keisertasased võivad olla ka kaks korda nii suured. Tasased elavad tihti mitmesaja aastasteks. Nad kannavad sageli musti nahkrõivaid.

Kõige tähelepanuväärseim omadus tasaste juures on nende silmade kohal olevad punakad nägemismügarad, mille abil nad näevad ka pimedas. Öösiti paistavadki tasastest tihtipeale ainult need punased, pimedas hõõguvad “silmad”.

Tasastel ei ole häälekurde, aga nad peavad üksteisega tihedat sidet. Nad liiguvad tavaliselt viiestes või kuuestes rühmades, teatud kollektiividena. Kui rühm on koos, siis on see maagiliselt eriti tugev. Üksikud isendid suudavad rühmast saadud jõudu ülal hoida loitsimisega – nad resoneerivad oma kurgus mõmina ja sumina vahepealset häält.

Kui tasased üksteist puudutavad on nad üksteisega maagilises ühenduses. Nii võivad nad oma haavu parandada ja ilma ühegi sõnata mõtteid vahetada.

Ühiskond

Tasaste ühiskond on jagatud kolme kasti. Kõige kõrgemal on keisertasased – valitsejad ja kõige maagilisemad tasased. Neist järgmisena tulevad võlurtasased, kes võivad olla aadlikud, kaupmehed, kunstnikud ja loomulikult võlurid. Kõige alumises ühiskonnakastis on sõdurtasased, kelle ülesandeks kaitsta võlureid ja keisreid ning võidelda tasaste vaenlaste vastu, kelleks praegusel hetkel on inimesed.

Kõik tasased saavad oma käsud Ülevalt. Ja mitte võluritelt ega keisritelt, vaid kusagilt veel kõrgemalt, võimalik, et maagialt eneselt. Käskudele kuuletatakse tingimusteta, sest käsud on osa tasaseks olemisest. Asja üle ei juurelda, sest käsud on nagu igatsus, sisemine soov nende järgi tegutseda.

Tasaste alad asuvad Varjudemere lõunakaldal ja Unede Lagendikest idas. Inimeste riikidest on ainult Dantosel tasastega ühine piir. Tavaliselt suhtlevad teiste rahvastega võlurtasased. Inimestega kohtuvad nad Varjudemere kaubalinnades, haldjatega aga kaugel idas ja orkidega läänes. Võlurtasastel on suur saba, mis annab neile maagilist jõudu ja tasakaalustab nende kühmus kõndi. Võlurtasased elavad sadu aastaid vanaks.

Keisrid elavad sügaval tasaste maade peidus, kus mitte keegi võõras neid ei näe. Nad on üle kahe kuni kolme meetri pikad tohutusuured tasased, kes võivad süüa teisi tasaseid või neist, oma nõiakunste kasutades, maagiat imeda. Ringi rännates võivad keisrid enestele tiivad kasvatada või siis lohede seljas ratsutada. Nagu teada, keisertasased ei sure vanadusesurma, aga ennemuistsetel aegadel on mõned neist sõdades langenud.

Sõjaretkedel käivad peamiselt sõdurtasased, kelle sabad vastavalt traditsioonile juba lapsena lühikeseks kärbitakse. Seejärel veedavad sõdurtasased kümneid aastaid väljaõppel, kus nad õpivad kasutama erinevaid hellebarde, saableid, nuge ja vibusid. Tänapäeval usutakse, et ilma sabata õpivad sõdurtasased liikuma palju paremini ja kiiremini, kui see sabaga võimalik oleks olnud. Tavaliselt on sõjaretkedel komandöriks keisertasane ja igat sõduriterühma juhib võlurtasane.

Tasased ei kasuta üksteise kohta kindlaid nimesid, sest nad suhtlevad mõtete vahendusel. Siiski on neil üksteisest mingi ettekujutus, mille järgi üksikud tasased ära võib tunda. Kuna tasaseid esitavad mängijad ilmselt telepaatiat ei valda, siis võivad nad kasutusele võtta fantaasianimesid, nagu näiteks Üksisilm, Punatäpp, Õelus, Pikkvunts, Vibukandja, Jupp, Kivivärvi või Inimvihkaja.

Ajalugu

Tasased sündisid Valenori maailma kaua enne inimesi. Umbes samal ajal kui haldjad ja piirad esimesi kordi Valenori maadel ringi jalutasid. Räägitakse, et enne seda olevat tasaste hinged elanud maailmast väljaspool asuvatel Sajusaartel, kust nad pidid lahkuma ning kuhu nad enne maailma lõppu tagasi ei saa minna.

Tasased on kaua aega elanud Almoni mandril, kus nende kooselu haldjate ja orkidega on sujunud päris hästi. Varem võis tasaseid näha kogu mandril, aga kui inimesed tulid, said tasased juhise taanduda Almoni lõunaossa.

Lõunas puutusid tasased kokku sõjakate orkihõimude ja –riikidega. Piiritülid ja röövretked paisusid aeg-ajalt väiksemateks sõdadeks, aga kaubasuhted arenesid aeglaselt ja lõpuks tasased ja orkid ühinesid, et koos inimeste vastu sõdida.

Sadu aastaid tagasi ründasid tasased ja orkid põhjas asuvat Nathari Keisririiki. Lahinguid peeti enamasti praeguse Dantose aladel ning sellest lõunapoole jäänud niitudel ja metsades. Lõpuks kulmineerus lahing tasaste ja inimvõlurite vaheliseks suureks võitluseks, mille tulemusena maad muutusid maagiliseks tühermaaks, mida täna tuntakse Unede Legendike nime all. Nõnda hävinesid mitmete orkide elupaigad ja nad kolisid kaugemale lõunasse, olles veel tänapäevani tasaste peale vihased.

Sealt maalt alates jagab see ala tasased itta ja orkid läände. Tasased elasid sajandeid vaikselt, käies harva kaupa vaid juhulike haldjate, inimeste või ka orkidega.

Nüüd on tasased saanud käsu Ülevalt – kõik inimesed tuleb hävitada. Seega, tasased on kogu inimkonnale sõja kuulutanud. Igas tasases peitub tahe hävitada kõik inimesed. See ei tähenda, et nad kedagi inimest kohates ilmtingimata just teda tappa tahaksid. Ei, tasased pürgivad lõpliku võidu poole läbi võimalikult väheste kaotuste, ja selle saavutamiseks tasub mõnedel inimesel kauem elada lasta kui teistel.

Kuna inimesed jagavad oma piirkonna riikideks, on tasased otsustanud, et vallutatakse üks selline korraga. Natuke aega tagasi hävitati Dantos, kus inimsõdureid langes nagu loogu. Nüüd on kindlustatud Nathari ja Mirani piire ning kavatsus on järgmisena rünnata Natharit. Kõigepealt tuleb ikkagi Nathari sisemisest olukorrast võimalikult palju teada saada, et sobilikke strateegiaid kavandada. Seepärast lippavad väiksemad tasaste rühmad aeg-ajalt Natharisse, kaemaks, milline on Nathari armee, poliitiline olukord ja elanike võitlustahe ning külvamaks inimeste südamesse halvavat hirmu.

PIIRAD

Valenori all on peidus tuline Põrgu, kus elavad piirad. Kogu Põrgu olemus pulbitseb julmusest, vägivallast, tapmistest ja valust. Kõik Põrgu elanikud vaevlevad päevast päeva tuhandete haiguste ja needuste käes ja mitte kellelgi ei ole muud teed kergenduse poole, kui ainult see üks: meelitada mitu teist enda asemele.

Piirad ei ole samasugused elusolendid, nagu loomad, inimesed või orkid. Nad koosnevad samamoodi lihast ja verest, aga võivad vastavalt oma soovile teistega oma kehaosi vahetada. Sedavõrd tugev ja kooshoidev jõud on Põrgu energia – piirajõud.

Valenoris võib piirasid näha näiteks suuremate piirade või inimvõlurite alamatena, või siis otsivad nad endast nõrgemaid olendeid, kellelt kehaosi ja erilisi võimeid röövida või välja petta. Piirasid ei ole võimalik tappa, aga nende keha võib tükkideks lõhkuda. Sellisel juhul sünnivad nende tahe ja piirajõud uuesti alles Põrgus või lähimas Põrgusse viivas avases, kus piirajõudude mõju on tugev. Uuesti sündimiseks vajavad nad ikkagi ka vaba liha. Seepärast liiguvad piirad sageli mitmekesi koos, et teised laiali lõhutud keha jälle uuesti sündima võiksid lohistada – pärast seda kui nad ise selle küljest juba kõik soovitud tükid endale on röövinud.

Jões, järved ja mered on piiradele probleemiks, sest vee kohal ei saa nad oma piirajõududega ühendust. Väikestest ojadest hüppavad nad üsna turvaliselt üle, aga merel ei ole piirasid küll mitte kunagi näha. Parema meelega lähevad nad jõe alt, piki käike ja avausi, kui seda laevaga ületavad. Mõnedel saartel küll elab piirasid, aga nad on seal vangis. Targad meremehed oskavad neid saari vältida.

Ka inimesel võib olla piirajõude. Vahel värbavad piirad selliseid piirakeeli enda käsilasteks, teinekord kohtlevad neid jälle, nagu kõiki teisi inimesi. Piirakeeled võivad aga suuta nõrgatahtelisi piirasid käsutada, niiet nendega tasub ettevaatlik olla

Piirad ei salli mitte kedagi, isegi üksteist mitte, aga kõige verisemalt vihkavad nad loodusvaime, keda aeg-ajalt Valenoris võib kohata. Nende vastu on iga piira, millal ja kus iganes, valmis oma hinge hinnaga võitlema.

Põrgu

Tähelepanu väärivaimad kohad põrgus on lehkavate ikituledega valgustatud koobastikud ja nendes asuvad piirade linnad. Aga neis on ka teatud määral õhku. Taevas leegitseb seal lõppematus tules ja kuum tuul kuivatab nahka. Siin-seal koobastikus voolab veriseid jõgesid, millede punane vesi suubub keset Põrgut paiknevasse Urmemerre.

Põrgus valitseb piirakuningas Dugankis. Dugankis on punakaskuldse nahaga hiiglane. Tal on mustad silmad ja tuline hingeõhk. Tal on tohutusuurid lohe tiivad ja mõõtmatult palju piirajõude. Dugankis elab ääretus Silmade Lossis, mis on kokku kuhjatud orkide ja inimeste pealuudest.

Põrgust viivad üles maa peale tunnelid ja avased, millest mitmed lõpevad tavaliste küngaste või kivide all. Sealt peavad piirad ise teed edasi kaevama, et välismaailma pääseda. Inimesed ja orkid lükkavad need käigud aeg-ajalt jälle kinni tagasi. Parimad ühendused on ennemuistsetel aegadel orkide poolt rajatud koopavõlvid, mis on puuritud sügavale kalju sisse ja piirad saavad neid altpoolt vallutada.

Limaskist piiraisandaks

Põrgu maastik ei ole lihapunane ainult tulekumas, vaid see ongi liha. Haigete, surevate inimeste mädanev liha ja pisikeste, jõuetute piirade kasvav liha. Neist veristest lihapõldudest kerkib aeg-ajalt

pisikesi limaskeid – umbes peopesa suurusi piirasid. Limaskid kasvavad üksteist süües, endast kõrgemaid teenides ning loomadelt, üksteiselt või lihapõldudelt paremaid kehaosi varastades.

Kui limaskid maailmast aru hakkavad saama ja rääkima õpivad, hakatakse neid kutsuma pärispiiradeks. Pärispiirad võivad tunneleid pidi üles Valenori ronida või üridada Põrgus mõjuvõimu saavutada. Nad liiguvad sageli rühmades, ja lisaks sellele, et nad kehaosi varastavad, võivad nad nendega ka kaubelda. Anna mulle oma hää, siis elad igavesti. Anna oma silm, siis kõik, mida sa puudutad muutub kullaks. Anna mulle oma hing ja ma täidan ükskõik millise su soovidest. Väga vähestel pärispiiradel on tegelikult nii palju võimu, et selliseid lubadusi täita.

Piirad võivad kasvada peaaegu ükskõik missugusteks, sõltuvalt sellest, milliseid jõude ja osi nad endale saavad. Sõltumata piira suurusest, on paljudel ikkagi punane või punakas nahk ja sarved peas. Pärispiiradest suuremad on keerubid, kes võivad olla lausa inimeste suurused. Keerubitest võivad piirad kasvada kööbliteks, kurivaimudeks, barbariteks või mõneks omapärasemaks vormiks, sõltuvalt iseloomust ja võimalustest. Mõnedel võivad olla ämblikulaadsed jalad või kasvõi mitu erinevat pead.

Tavalisi suuremaid piirasid kutsutakse piiraisandateks. Nemad kamandavad sageli üüratuid piiraarmeeid, kus keerubid ja kurivaimud üksteise või Valenori elanike vastu võitlevad. Piiraisandad on tohtu suured tulipunased lihaskimbud, täis sarvi, okkaid, tiibu, hambaid ja küüsi. Ka kõik piiraisandad on kunagi olnud haletsusväärsed limaskiräbalad ja teavad, et väiksempi nõrkusehetk võib sinna algusesse tagasi viia.

Piiraisandatest kõrgemal on mõned piiravürstid, kelledest üks tähtsamaid on Dugankise armeepealik Draiocht. Draiocht on punane sarviline meelitaja, kes välismaailmas liikudes võtab sageli inimvõluri kuju. Ta on ka muidu välismaailmast huvitatud ja mõtleb tihti võimaluste peale, kuidas kogu maailma enda valdusesse saada. Seeläbi suureneks tema võim veelgi ning ta suudaks kindlasti troonilt tõugata ka Dukankise enda.

Teine lugupeetud piiravürst on Riunas, kes on haiguste ja needuste peremees. Riunasel on üleval inimeste juures piira kohta väga palju teenijaid, mitmed piirakeeled on tema jüngrid. Isegi teised piirad peavad Riunast vastikuks limukaks ja loovad intriige tema surmaks.

Piiradel on sellised nimed, nagu Kihv, Katk, Lehk, Madu, Kanakoib, Jälkus, Sitapea, Röga, Vähk. Mõned piiraisandad või piiravürstid teenivad inimeste juures niipalju austust ära, et neile antakse eesnimed.

LOODUSVAIMUD

Igal sool ja metsal on oma kaitsevaim, kellele allub lugematu hulk väiksemaid loomade, puude, järvede ja kivide vaimu. Paljud vaimud on naise välimusega varjutarid, kes on alati ainult pooleldi ainelised. Vaimud võivad liikuda, kuidas ise soovivad, aga enamus neist ei lahku kunagi oma kodukohast.

Vaimudest kõrgemal seisavad jumalad, kellel kõigil on oma kindel valitsemisvaldkond. Metsavaimud on Geroose alamad, tuulevaimud Makhiose alamad ja nii edasi. Mõned usuvad, et jumalad olid ennemuiste tavalised loodusvaimud, kelle jõud oma mõjualas on kasvanud suuremaks kui kellelgi teisel.

Vaimud on tunnete ja mõistusega olendid. Nad võivad veeta sadu või tuhandeid aastaid samas soolajärves, mis neis sageli üsna eriskummalisi iseloomujooni tekitab. Mõne vaimu mõtted kulgevad sajandeid sama rada, seega võivad nad õppida nägema maailma ainult läbi ühe tunde või vaatepunkti. Vaim võib näiteks kogeda kõike viha, hirmu, armastuse või uhkuse kaudu; ta võib mitte suuta tõtt rääkida või muutustest aru saada

Sageli inimesed kummardavad loodusvaimu või vähemalt proovivad neid mitte välja vihastada. Vastutasuks võivad loodusvaimud kinkida inimestele jahiõnne, head ilma või neid hädas aidata. Orkid, haldjad ja tasased ei lähe vaimudele just eriti palju korda, aga piirasid nad vihkavad ja jälestavad vaistlikult.

Erinevad vaimud

Paljusid vaimu saab näha inimnaise või -tüdruku kujul. Sellised vaimud on just madalamatel maastikel liikuvad varjutarid ning kõrgustikel ja mägedel kulgevad ajatarid. Soovi korral võivad varjutarid endale ka mehe kuju võtta, sest midagi eriti naiselikku neis iseenesest ei ole.

Virvatulevaimud on tule ja päikese vaimud ja ilmutavad end noore poisi kujul. Poisi nahk, juuksed või riided on sageli oranžid või punased. Virvatulevaimud on tihtipeale sõnatoojad – kes oma teel edastavad sõnumeid ühelt vaimult teisele – mitte ühe kindla kohaga seotud loodusvaimud. Tulemägedesse, lohekoopa lähedale või metsatulekahjude piirkonda võivad nad siiski päris kauaks aega veetma jääda. Virvatulevaimud on tavaliselt Solonuse, Estia, Kurose või Aurora teenistuses.

Taimedes, loomades, kivides ja vees elavad loodusvaimud on varjutarid. Nad veedavad suure osa oma elust väikeses järves, kuivanud puus või kasvõi hiidkivides või nende läheduses. Seetõttu võivad nad oma maailmavaatelt üsna piiratud olla. Sageli ilmutavad nad ennast inimese ja eriti just naisterahva kujul. Nende värv, riietus ja kogu olemus meenutab selgesti nende kodupaika. Varjutarid laskuvad väga harva vestlusesse inimestega. Nad on tavaliselt Makhiose, Venita, Jan Mathuse või metsajumal Gerose alamateks.

Vaimudemaailma sõdurid on ajatarid. Nad on kogu aeg ainelised – kaunid naised nahkhiire tiibadega; elavad tühjad kõrgendikel ja uluvad verd tarretama panevalt. Ajatarid on fanaatiliselt pühendunud vaid ühele asjale korraga, ja mitte miski ei suuda neid oma ülesande täitmisel takistada. Kodumägedel peavad nad verist võitlust greifidega, et linde ja teisi loomi nende eest kaitsta. Ajatarid teenivad Golost, Makhioist ja Safanust.

Kui loodusvaim armub, siis on see armastus absoluutne, möödapääsmatu ja meeletu. Armastus sureliku inimese vastu on juba ette hukule määratud, sest kui inimene sureb jääb loodusvaim üksi ja on otsustust murest murtud. Sellisel juhul muutuvad nad hallideks naisteks ja hallideks meesteks. Murest vaevatud hall rahvas riietub helehalli ja veedab aega nuttes ja lauldes selle koha ligidal, kus nende kallimad surid. Nüüd saavad neist Venita, Lenose või Golose alamad.

Ka mõned loomad on looduvaimudega väga lähedased, eriti karud ja kaarnad. Vaimud veedavad meeeldi nende seltsis aega ja võivad endale nende kuju võtta.

Kõigele vaatamata on just varjutarid kõige rohkem inimeste sarnased. Nad viibivad meeeldi inimestega samades paikades ja inimesed ka kummardavad neid kõige enam. Varjutarid oskavad inimestega rääkida ja jumalakeeled kutsuvad neid sageli välja.

Varjutaridel on sellised nimed nagu Pasknäärineid, Järvetüdruk, Roheline Fransiska, Tuuletar, Metsamõrsja, Kaarneitsi, Vana Kalju Eit, Surnud Mäni Tige Naine, Tuletar, Sinipiiga, Jäälune Tüdruk või Mahlatar.