

# PELIMAAILMA

CJReen

## SISÄLLYSLUETTELO

<b>1. Yleinen maantieto.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Historia lyhyesti.....</b>	<b>7</b>
<i>Alkuhistoria.....</i>	<i>7</i>
<i>Mullistuksen aika.....</i>	<i>9</i>
<i>Mullistuksen jälkeen.....</i>	<i>9</i>
<b>3. Rodut.....</b>	<b>10</b>
3.1 Ihmiset.....	10
3.2 Tarat.....	11
3.3 Haltiat.....	11
3.4 Peikot.....	13
3.5 Hevoset.....	13
<b>4. Poliittikka.....</b>	<b>15</b>
4.1 Etelän kuningas ja Girnan papit.....	15
4.2 Etelän valtiot.....	15
4.3 Centára.....	16
4.4 Mahina.....	16
<b>5. Uskonnot.....</b>	<b>17</b>
5.1 Calewan palvojat ennen mullistusta.....	17
5.2 Uskonnot Mullistuksen jälkeen.....	18
<b>6. Erikoista Huomattavaa.....</b>	<b>20</b>
6.1 Ajanlasku.....	20
6.2 Mineraalit.....	20
6.3 Eläimistö.....	21
6.4 Kasvisto.....	22
6.5 Rahajärjestelmä.....	22

Pelimaailmana toimii Cheshkan maailma. Maailma eroaa omastamme niin maantiedolla, eläimistöllään, kasvis-tollaan kuin uskonnoltaan noin jotkun mainittuna. Cheshkan maailmaan voi sijoittaa pelejä kolmeen selvästi erottuvaan aikakauteen, ennen Calewan vangitsemista ja sen jälkeen sekä näiden kahden väliseen muutaman kymmene vuoden aikaan. Ennen vangitsemista maailmassa vallitsee yksi jumala, Calewa. Tällöin maailma on keskiaikaisempi ja maailman olentoja voivat ohjata papit. Murroksen vaiheessa uudet jumaluudet vaikuttavat eniten näiden kerätessä vaikutusvaltaa ja seuraajia. Murroksen vaihe alkaa siitä mistä peli Itkin Kaupunginkaarti alkaa ja päättyy siihen, mihin Kädentaitajien Kilta päättyy. Vangitsemisen ja murroksen jälkeinen aika on maailman olennoille vapaampaa. Heillä on valinnanvaraa ja täten myös enemmän vastuuta omasta elämästään.

Näistä vaiheista tässä pelimaailman kuvauksessa keskitytään erityisesti ensimmäiseen ja viimeiseen. Murroksessa maailma muuttuu ja tätä muutosta on kuvattu peleissä Itkin Kaupunginkaarti ja Kädentaitajien Kilta.

# 1. YLEINEN MAANTIETO

Cheshka koostuu pääasiallisesti yhdestä suuresta mantereesta, jonka ympärillä on muutamia saaria. Raja Pohjoisen ja Etelän välillä ei ole suora, mutta sen voi suunnilleen vetää lännestä pitkin Rajajokea, läpi Korkeametsän ja Myrdojen vuoriston ja lopulta pitkin Kehandolana jokea. Maailman eri kolkat eroavat selvästi toisistaan, eikä kaikkiin yksityiskohtiin voi tässä puuttua.

## Centára

Centára on Cheshkan pohjoisin valtio, jota asuttavat kentaurit. Maan ainoa kaupunki A'Caléwan on rakennettu sektorimaisesti Calewalle pyhitetyn temppelin ympärille.

Loput maasta on pääasiallisesti tasankoa, jonka jakaa kahtia Múlr-järvestä laskeva joki Jardós. Tasaisen maan vastapainona on koillisessa Centárassa kohoava Omni-vuori.

## Chalis

Cheshkan etelärannassa kohoaa vuoristo, jossa elävät vuorikääpiöt. Lähes kaikki vuoret on kaivettu ontoiksi asukkaita varten, ja niistä suurin on Luola, jota ulkomaalaiset pitävät pääkaupunkina. Kääpiöt eivät perusta kaupunkijärjestelmästä.

Vahvimmin kääpiöt vartioivat läntistä rajaansa, joka on Rosvometsää vasten. Vaikka Chalis rajautuukin etelästä Kuohuvaan mereen, eivät vuorikääpiöt ole innostuneet merenkäynnistä.

## Cjón

Myös Hevossaariksi kutsuttu Cjón sijaitsee pohjoisessa suuressa lahdessa, jota rajaavat korkeat jyrkänteet ja Kivitornit. Siellä asuvat Hevoset, jotka ovat verenhimoisin kaikista Cheshkan roduista.

Cjón koostuu neljästä valkeahiekkaisesta ja lehtimetsäisestä saaresta, jota ympäröi sinivihreänä kimmeltävä vesi, joka putoaa satoja jalkoja Sarviputouksista Cjónin lahteen. Cheshkan maista Cjón on ehkä kaunein asukkaistaan huolimatta.

## Korkeametsä

Korkeametsä on Hrishmin ja Myrdojen maan välissä oleva pieni lehtimetsävyöhyke. Metsän puut ovat korkeita ja suorarunkoisia ja tihkuttavat valoa metsän pohjallekin tuoden selvän kontrastin viereiselle synkälle hiisien metsälle. Tämä sylfien metsä ei kuitenkaan ole välttämättä turvallisempi kulkea, sillä dryadit vartioivat maataan perinteensä mukaan.

Ainoa kaupunki, Heledran, on rakennettu korkealle puiden latvustoihin, puita kuitenkaan vahingoittamatta. Kevyinkin tuuli kulkee helposti kaupungin läpi ja siellä onkin jatkuvia ilmavirtoja.

## **Hrishm**

Hiisien Hrishmiä rajaa pohjoisesta Centára, etelästä Rhonda, idästä Dryadimetsä ja lännestä Av'lent meri. Tämän takia Hrishmin synkät havumetsät ovat aina tarkoin vartioidut, etenkin etelässä. Hiisien ja Rhondan rajalla käydään edelleen välillä pientä nuolienvaihtoa, vaikka rauha Etelän ja Pohjoisen välillä on allekirjoitettu. Muistot vain eivät poistu niin nopeaan.

Metsässä ei ole yhtään suurempaa asutuskeskusta, jota voisi kutsua kaupungiksi. Ainoa poikkeus metsämaisemaan on keskikokoinen Amsh-järvi, joka juoksuuttaa ruskean vetensä Rajajokeen.

## **Mahina**

Mahina on maahisten valtio Myrdojen maan pohjoispuolella. Maahisilla on hyvin vähän sotilasvoimaa, sillä he eivät usko kenenkään hyökkäävän soiseen maahansa. Kuiva itäinen raja on yhtä kylien jonoa, joiden joukossa kaksi suurempaa kaupunkia: pääkaupunki Kel Che ja tärkein kauppakaupunki Ho Che.

Oi Qwa on hyvin kaunis Mahinan keskellä sijaitseva järvi kimaltaen punertavanvihreänä, mutta sen luokse pääseminen on hyvin vaikeaa suomaastosta ja lukuisista siitä lähtevistä pikkujoiista johtuen. Siitä virtaavat kaksi suurempaa jokea, joista toinen päättyy Sarviputouksiin Cjónissa ja toinen Kehandolan putouksiin Sonadatan pohjoispuolella.

## **Mange**

Mange sijaitsee keskellä eteläisiä valtioita ja on pääasiallisesti hedelmällisiä peltoja ja metsiköitä. Kyliä on päivämatkan päässä toisistaan. Mangessa on myös monia kaupunkeja. Pääkaupunki Kitcar sijaitsee Virtaisan rannalla ja on suuri kauppakaupunki. Pohjoisrajalla Läntisen rannalla Varna on Kitcarin vastakohta ollen Mangen suurin sotilastukikohta. Itki on Mengein rannalla oleva ryhmä mitä eriskummallisimpia taloja, jotka loistavat kaikissa mahdollisissa väreissä ja muodoissa. Leili on pienempi kaupunki Mengein ylävirralla. Siellä karavaanit levähtävät viedessään pohjoisen tilojen tuotteita etelän suuriin kaupunkeihin. Varnan, Itkin ja Leilin keskellä on Tervas, joka on Leilin tavoin pieni ja viihtyisä kaupunki pohjoisten teiden risteyksessä. Mahla on Mangen itäradalla lähellä haltiakaupunki Viritasta.

Mangen keskellä, Mengein kummallakin rannalla, kasvaa Keskimetsä, joka on tiheä lehtimetsä. Huhujen mukaan siellä on aina nähtävissä velhoja ja rosvoja, mutta metsän keskeltä kulkeva tie on kuitenkin usein turvallinen kulkea.

Mangen tärkein nähtävyys on kuitenkin Girnan temppeli, jossa noviiseja koulutetaan papeiksi ja Etelän Kuningas asuu. Girnan on luonut Calewa itse, ja sen valkeat muurit hohtavat yölläkin. Muurit muovautuvat neljäksi torniksi, joiden keskellä on päärakennus, jonka huipulla on kimmeltävä lasikupoli.

## **Múlr**

Múlr on suuri järvi keskellä pohjoisia valtioita. Múlrista johtaa kaksi jokea, toinen Sarviputouksille ja toinen, Jartós, Cléthon lahteen. Múlrin vesi on tummansinistä ja sitä reunustaa vihreä aro Centáran puolella, suo Mahinan puolella ja ruskea hiekkaranta etelässä. Vesi syvenee nopeasti jo kymmenen jalan päässä rannasta yli sadan jalan syvyiseksi. Piilossa Múlrin vesissä asuvat monet vesipedot, joiden takia monikaan ei

lähde sen vesiin uimaan.

## **Myrdojen maa**

Myrdojen tarkoin vartioitu maa on vuoristoista seutua Cheshkan mantereen keskellä. Korkeiden huippujen välissä on siellä täällä pieniä laaksoja ja suurimmassa laaksossa on pääkaupunki Dag, joka on yllättävän viihtyisä huolimatta harmaasta ulkonäöstään.

Myrdojen maan vuorilta saa alkunsa kolme jokea, jotka on nimetty ilmansuuntien mukaan Pohjoiseksi, Eteläiseksi ja Läntiseksi. Pohjoinen laskee Oi Qwa-järveen ja Eteläinen ja Läntinen johtavat lopulta Virtaisaan.

## **Rhonda**

Rhonda koostuu pääasiassa suuresta Fa'astin arosta, jonka heinä on korkeaa. Rhondat ovatkin suurimmaksi osaksi paimentolaisia ja sotilaita. Rhondan kaupungit ovat pieniä lukuun ottamatta pääkaupunki Girnoista. Girnois sijaitsee vastapäätä Girnaa ja temppelistä onkin suora, ja tarkoituksellinen, näköyhteys Girnoin Palatsiin, jonka seinät on peitetty kullalla ja jalokivillä. Palatsin ympärillä kaupunki on ahdas ja rakennettu puusta ja kivistä.

Eteläiset kaupungit kalkitun valkean ja tiilenpunaisen sävyttämä Sio'lyn ja vihertävän harmaan kivinen Neio'met ovat pieniä, mutta silti ympäröity paksuilla muureilla lähistöllä sijaitsevan Rosvometsän takia.

Länsirajalla ovat sotilaskaupungit So'kat ja El'tri. So'kat sijaitsee korkealla jyrkänteen huipulla korkeine torneineen ja El'tri Rajajoen suulla paksuinen muureineen. Molemmat ovat synkän ja askeettisen näköisiä. El'tristä lähtien Rajajoen rannalla kohoavat Vahtitornit alle päivämatkan päässä toisistaan. Tornit ovat yli 100 jalkaa korkeita ja 50 jalkaa halkaisijaltaan ja niitä ympäröi tukeva paaluvarustus.

Keskellä Rhondaa pulppuaa Lähde, jonka vesi on lähes läpinäkyvää. Lähteen rannalla on Mekra, kauppa- ja läpikulkukaupunki.

## **Rosvometsä**

Rosvometsä on synkkä sekametsä Cheshkan lounaisessa kulmassa. Metsää asuttavat rikollisjoukot varkaista murhaajiin. Tarkoin piilotettu Ofli on ainoa suurempi asutus metsän siimeksessä. Rosvojen alueeseen kuuluvat myös saaret Kirves ja Piikki, joita asuttavat lähinnä merirosvot.

Rosvometsä ei kuulu minkään muun valtion rajojen sisälle, mutta se ei ole oma valtionsa.

## **Shina**

Shina on etelässä sijaitseva tasanko-kääpiöiden valtio. Pääkaupunki on Linnake, joka on kuitenkin vieraanvarainen myös muukalaisia kohtaan. Vielä enemmän rotujen kohtaamispaikkana toimii kuitenkin Kuohuvan meren rannalla sijaitseva Aava.

## **Sonadata**

Sonadata on maahaltioiden valtio Cheshkan itäosassa. Sen lehtipuut ovat paksuja ja ikivanhoja. Sonadatan rantaviivaa rikkovat kolme järviketjua, jotka kimmeltävät sinisinä.

Pohjoisrajana toimivan Kehandolan rannalla on kaupunki Haidelena, joka on rakennettu violetista läpikuultavasta kivistä ja näyttää joukolta kimmeltäviä, violetteja sieniä. Ensimmäisen järviketjun rannalla on Manthanas, joka on rakennettu muistuttamaan vaaleansinisiä murtuvia aaltoja. Toisen järviketjun poukamassa on pää-kaupunki Solan, jonka mielikuvituk-selliset rakennukset on rakennettu läpinäkyvästä kristallista ja valkeasta marmorista. Etelässä kolmannen järviketjun rannalla on vaaleanpunaisesta ja keltaisesta läpikuultavasta kivistä rakennettu Erhameshad, jonka asukkaat ovat parhaita haltia-purjehtioita. Mangen Mahlaa vastapäätä sijaitsee Viritas, jonka rakennukset on muotoiltu taian avulla elävistä puista muotoilemalla.

## **Sumusaaret**

Sumusaarten piilotettuja poukamia käyttävät salakuljettajat. Saarista kerrotaan tarinoita suurista lohikäärmeistä, mutta totuusperää ei osata sanoa.

## 2. HISTORIA LYHYESTI

### Alkuhistoria

Cheshka luotiin. Sitten Calewa loi sille asukkaat, niin älykkäät rodut kuin eläi-metkin. Ja Calewa määräsi osan roduista vastustajikseen ja alkoi pelata Cheskalla monimutkaista peliä, jonka panoksena olivat sen asukkaiden sielut.

Vastustavien rotujen älykkäimmät jäsenet määrättiin johtamaan omia rotujaan ja heidät nimettiin papeiksi. Heille luotiin Girna, missä he elivät ja kouluttivat uusia pappeja. Tällä välin muut olennot kehittivät primitiivisiä yhteisöjä ja nimesivät omia johtajiaan. Kuitenkin viime kädessä Girnan papit päättivät nk. eteläisten rotujen kohtaloista, sodista ja hallitsijoista. Girnan papit nimesivät Ajan alkaneeksi, kun Rhondalle viimein nimettiin ensimmäinen Rhondan päällikkö Rhai'wan, ajalla 0. Kentaurit, roduista Calewan suosikit, muodostivat omat pappiseuransa ja hallitsivat Pohjoisia valtioita lujalla otteella.

Äkkipikaiset ja sotaiset ihmiset olivat Calewan hyökkäysten ensimmäinen tärkeä kohde. Maahisten avulla hän loi eripuraa Rhondan aroihmisten ja Mangen maan-viljelijöiden välille, saaden aikaan Erotus-sodaksi nimetyn sisällissodan ajalla 2456. Ihmisten pääkaupunki Girnois tuhottiin 2471, kuten myös sen kirjasto ja sen mukana kirjoittain tietoa savuna ilmaan. Girnan papit eivät kuitenkaan kirjoittaneet ylös niitä tietoja, jotka muistivat, ja ne vaipuivat unohduksiin.

Mange nimittäytyi omaksi valtiokseen ajalla 2476. Mangessa olot jatkuivat kuitenkin yhä levottomina, kun osa sen kansalaisista halusi hyökätä Rhondaan uudelleen ja vastavalitun kuninkaan oli käytettävä kohtuuttomiakin keinoja järjestyksen pitämi-seksi.

Erotussodan aikana nymfit, jotka olivat pettyneitä ihmisiin, päättivät kadota kaupunkinsa uumeniin Múlr-järven pohjaan. Kun sota oli päätynyt, ei kukaan jaksanut lähteä heitä etsimään ja siinä vaiheessa, kun heitä tarvittiin, ei kukaan enää muistanut heidän olinpaikkaansa. Samoin kävi keijuille, jotka pakenivat sotaa sylfien metsän taa ja asettuivat Kentaurien tasangoille. Heidän sirkuttavan murteensa ja hyönteismäisen ulkonäkönsä takia kentaurit pitivät heitä eläiminä, eivätkä älykkäinä olentoina, ja alkoivat käyttää heitä lyhtyinä ja koristeina. Keijut hävisivät myös Eteläisten rotujen muistista ja heitä alettiin pitää myyttinä.

Mangen julistettua ensimmäisen dynastiansa, Chaldin, ajalla 2476, rhondalaiset eivät jääneet jälkeen. Sodan ajan päällikkö Er'hesh rakennutti Girnoisin Palatsin, joka on edelleen suuremmissin ihmisten rakennuksista, ja hänen poikansa Ush'rend nimesi itsensä Rhondan kuninkaaksi, kan-san yksimielisellä kannustuksella. Kuningassuvun 17 lähintä sukua nimesivät itsensä vaakunoiksi ajalla 2484-2500. He ovat Rhondan aatelisperheet ja vannoutuneet hallitsijan suojelijoiksi.

Velhoja oli vieroksuttu lähes alkuaajoista lähtien heidän tapojensa tähden. Suurin velhovaino alkoi kuitenkin 3012, kun yksi suurimmista velhomestareista, Auringon-keltaisten Riimu, yritti kaapata Mangen kuningashuoneen nuorimman pojan. Velho onnistui viemään lapsen pois palatsista, mutta kaarti tappoi hänet kaupungin rajalla. Poika palautettiin vanhemmilleen, mutta hän teki itsemurhan 15-vuotiaana, sillä elementit vaativat häntä omakseen, mutta hän ei pystynyt kontrolloimaan niitä, koska hän ei ollut saanut

velhon koulutusta.

Osa velhoista hyökkäsi Riimun kuoleman jälkeen kaartin ja Kitcarin asukkaiden kimppuun, tappaen heidät lähes viimeiseen mieheen, mutta se loppui kun Riimun mestari Kaarna asettui hyökkäävien velhojen eteen ja sai surmansa Tulivasamasta. Silloin velhot tajusivat tappamisensa järjettömyyden ja alkoivat perääntyä. Riimun aiempi oppilas Nauha kieltäytyi kantamasta enää keltaista kaapua ja keltainen palasi takaisin vasta hänen oppilaan oppilaansa myötä.

Mangen ihmiset eivät kuitenkaan ymmärtäneet Kaarnan uhrausta, vaan alkoivat jahdata velhoja. Rhonda, Chalis ja Shina avustivat heitä ja kymmenittäin velhoja kuoli takaa-ajoissa ja tavallisten kansalaisten vihan alla. Monet velhot piiloutuivat hajaantuneina ympäri Eteläisiä valtioita, mutta lähes kolmekymmenpäinen joukko haki suojaa sylfeiltä. Heidän hallitsijansa Hildrathanya rakastui velhojen johtajaan Yönsinisten Varteen ja suostui tarjoamaan suojaa. Niinpä ihmisten sotajoukot saivat vastaansa raivokkaat sylfit, joilla oli etu omassa metsässään. Ihmiset kärsivät suuret tappiot ja velhot jäivät vielä joksikin aikaa metsään odottamaan tilanteen rauhottumista. Tänä aikana Korkeametsään istutettiin kaikkia yrttejä, joita velhot tarvitsivat ja Heledraniin talletettiin montaa salaista loitsukirjaa ja riimua. Sylfit katkaisivat kaikki yhteytensä ihmisiin.

Varsi kuitenkin petti Hildrathanyan ja lähti metsästä velhoineen. Sylfien kuningatar oli velholle raskaana ja synnytti sitten tytön. Pian tämän jälkeen Hildrathaya kuoli suruun, kuten niin monelle dryadille käy. Tyttölapsi nimettiin sylfien uudeksi hallitsijaksi, mutta täytettyään 20 puoli-verinen lapsi karkasi 3037. Sylfit uskovan hänen lähteneen kostamaan äitinsä puolesta velhoille. Tämän tragedian takia sylfit alkoivat kantaa kaunaa myös erityisesti velhoja vastaan. Loitsukirjat oli lukittu maanalaiseen holviin ja yrtit jätetty kasvamaan omillaan.

Erotussota, Mangen itsenäistymisen jälkeen yhä jatkuneet levottomuudet ja Velhosota aiheuttivat kuitenkin sen, että Girnan papit kadottivat Eteläisten Kuninkaan Shin'aran, jota tarvittiin Cheshkan voittamiseen.

3243 kentaurit hyökkäsivät Eteläisiin valtioihin. Heidän johtamansa hiisiarmeijat rynnivät Rajajoen yli ja maahiset tekivät tuhojaan Sonadatan pohjoisosissa. Dryadit käyttivät maan magiaansa sulkeakseen rajansa ja ihmiset puolustivat yhdessä Vahtitorneja. Sotaa kesti kaksi vuotta, ennenkuin kentaurit lähettivät Hevoset matkaan. Myrdat pitivät kohtuullisesti puoliaan vuoristojensa rajoilla, mutta he eivät voineet mitään lentäville hevosille, jotka liisivät vuoristojen ylitse. Silloin velhot liittyivät taisteluun ja murskasivat hyök-käyksiä joka rintamalla. Kentaurien oli pakko perääntyä ja tilanne rauhoittui. Vahtitorneja ei kuitenkaan koskaan sen jälkeen jätetty vartioimatta ja velhoja alettiin taas sietää. Velhovainot lopuivat.

3265 Rhondan alemmat aateliset perustivat Liiton, jota myöhemmin kutsuttiin yleisesti Veriliitoksi. Liiton tehtävänä oli pitää Rhonda puhtaana rikollisista myös kaupunkien ulkopuolella ja fanaattisimmat jäsenet suunnittelivat usein myös Rosvometsän asukkaiden tappamista. Aatelissuvuista vain vaakunat eivät liittyneet Liiton jäseniksi, sillä he pitivät tehtävänsä Rhondan puolus-tamiseksi tärkeämpänä. Liiton nimissä tehtiin monia veritekoja, miksi uusi nimi. Metsästäessään rikollisia Liiton jäsenet kiduttivat ja surmasivat myös monia viattomia. Tämä sai Rhondan ja Mangen aatelittomat muodostamaan Puolueettomien järjestön, joka selvitti riitoja ja rikoksia rauhanomaisesti. Puolueettomat saivat osakseen kunnioitusta kaikkialla Etelässä, siinä missä Veriliittoa pelättiin. Liiton jäsenet harvenivat, mutta jäljellejääneet pitivät tiukasti kiinni vanhoista tavoistaan, eivätkä

pidä Puolueettomista, vaikka heidän on pakko heitä kunnioittaa.

## **Mullistuksen aika**

3376 Rhondan kuningas Me-ghan kuoli ja valtaistuimelle nousi Il-mýa, hänen tyttärensä. Kuningattaren neuvonantaja herttua Areln kuitenkin kaapasi vallan ja olisi voinut tuhota Rhondan, elleivät noviisit Remion, Dhor ja Jash ja Metsänvihreiden Korppi olisi pelastaneet kuningatarta.

3387 lähti Puolueettomien ryhmä Pohjoiseen sopiakseen rauhan kentaurien kanssa. Keijut ja nymfit löydettiin uudelleen.

3388 löydettiin Tuomari Hylätyltä saarelta. Samaan aikaan kentaurit aloittivat uuden laajamittaisen hyökkäyksen Etelään. Eteläisten valtioiden kuningas Marce oli vähällä kuolla, ellei Remion olisi urannut itseään pelastaakseen hänet. Girnan papit voittivat Cheshkan pelin ja Pohjoisten rotujen avustuksella Calewa vangittiin Hylätylle saarelle. Marce nimettiin viralliseksi Etelän kuninkaaksi pian tämän jälkeen. Remion haudattiin sankarina.

3390 Calewan vangitsemisen jälkeen uudet uskonnot alkoivat saada jalansijaa ja Kuoleman, Elämän, Rakkauden, Oikeudenmukaisuuden ja Magian palvojat alkoivat kerääntyä.

## **Mullistuksen jälkeen**

Uusien jumaluuksien palvonta yleistyi. Elämän lapsi loi kaksi uutta rabiaa, joiden tarkoituksena oli saada rabiitit ja ihmiset yhteen. Epäsuorasti tämän seurauksena Fyrd kahdeksas astui maailmaan mukanaan kaaos.

Samoihin aikoihin uudelleensyntynyt Kohtalotar alkoi vaikuttaa maailmassa ja päättyi estämään Fyrdin suunnitelman herättää Calewa uudelleen tuhoamaan maailman.

## 3. RODUT

Calewa on luonut Cheshkaan viisi korkeampaa lajia, joihin älylliset rodut jakautuvat. Näistä kaikki hevosia lukuunottamatta ovat kaksijalkaisia humanoideja. Rodut kykenevät teoreettisesti lisääntymään keskenään, mutta tiettyjä yhdistelmiä rajoittavat käytännön seikat, kuten kokoero.

Cheshkan maailmassa on käytössä yleiskieli, jolla rodut yleensä kommunikoivat keskenään. Diplomiassa kuitenkin käytäntönä on puhua maassa maan tavalla. Eri kielillä on omat kielioppisääntönsä, merkistönsä ja sanastonsa, vaikkain sanojen lainausta esiintyy (eteläisten rotujen kielet lainaavat toisiltaan ja pohjoiset toisiltaan). Poikkeuksena tähän on Calewan suosima hevosrotu. Hevoskieltä on teknisesti ottaen mahdotonta puhua muun kuin hevosien ja kentaurit jyrkästi kieltäytyvät puhumasta kuin omalla kielellään.

### 3.1 Ihmiset

Ihmisrodut ovat molemmat äkkipikaisia ja väkivaltaisimpia eteläisistä roduista. He ovat myös huomattavasti lyhytikäisempiä kuin muut eteläiset rodut. Aroihmisillä ja myrdoilla on eri kielet, joita ei voi sekoittaa keskenään.

#### *Aroihmiset*

Ulkonäkö:

Rhondalaiset yleensä tummempia niin iholtaan kuin hiusten ja silmien väriltään. Mangelaiset usein vaaleita, mutta ruskettuneita.

Käytös:

Aroihmiset elävät ryhmittyneinä, joko kyliin/kaupunkeihin tai vaeltaviin heimoihin. Ihmisillä on empatiaa ja vastuuntuntoa läheisistään. He ovat toisaalta myös vaikutuksille alttiita (mm. Raha on helppo vaikutin) ja äkkipikaisia ja lyhytnäköisiä.

#### *Myrdat*

Ulkonäkö:

Myrdat ovat usein vaaleaihoisia. Silmien värinä sinisen ja hiusten värinä ruskean sävyt ovat yleisiä. Heillä on huomattava arpimainen kudosis poikki kasvojen.

Käytös:

Myrdat ovat sotaisia ja puolustavat maataan raivokkaasti kaikkia vastaan. He ovat hyvin ryhmähenkisiä ja kaikkia myrdoja kohdellaan kuin perheenjäseniä. He hankkivat hyvin harvoin ystäviä muista roduista.

#### *Velhot*

Vaikka velhot eivät oikeastaan ole oma lajinsa, heidän tapansa ovat kuitenkin niin erilaisia kuin muiden, että ne on paras selittää erikseen. Velhot ovat aroihmisiä, joissa on harvinainen kyky käyttää luonnonvoimia. Hallitsemattomana tämä kyky voi johtaa hulluuteen parinkymmenen vuoden iässä, kun elementit alkavat "kutsua", kuten velhot sanovat. Koulutus velhoksi alkaa hyvin nuorena, viimeistään yhden vuoden iässä.

Saadakseen lapset vanhemmilta kenties pelastaakseen näiden hengen velhot ovat joutuneet turvautumaan ryöstöön. Kotoaan ryövätyt lapset viedään ei-velhoilta salattuihin velholeireihin, joissa alkukoulutus tapahtuu. Uusille velho-oppilaille annetaan uusi nimi ja mestarinsa värinen kaapu. Kuuluisimpia ja arvostetuimpia värejä ovat mm. Auringonkeltainen, Yönsininen ja Ruskea. Täytettyään 10 vuotta nuori velho viedään Girnoin velhotaloon jatkokoulutukseen. 20 vuoden iässä velhon tulisi olla valmis ja hän voi lähteä maailmalle. Tuleekin huomata, että 20-vuotias velho on kyvyiltään samalla tasolla kuin 30-vuotias soturi, joskaan ei käytännön kokemukseltaan.

## 3.2 Tarat

Tararodut ovat sitkeitä ja itsepäisiä. He ovat lyhyempiä kuin muut rodut (keijuja lukuun ottamatta), mutta silti yllättävän voimakkaita. Kääpiöillä on oma kielensä, jota menninkäiset puhuvat aksentilla.

### *Kääpiöt*

Ulkonäkö:

Kääpiöt ovat tanakoita ja voimakas-rakenteisia ja heillä on tuuheat hiukset ja parrat kaikissa väreissä. Silmät ovat usein mustat tai ruskeat. Siniset silmät ovat harvinaisuus, jota kunnioitetaan (tai epäillään puoliverisyydestä).

Käytös:

Kääpiöt ovat itsepäisiä ja usein päättävät tehdä niin kuin kielletään. He eivät kuitenkaan koskaan kieltäydy juomin-geista ja kilpailevat usein viinapäillään. He ovat hurjia taistelijoita, joiden yleinen taktiikka on heiluttaa sotakirvestä vastustajien polviin.

### *Menninkäiset*

Ulkonäkö:

Menninkäiset ovat ruipeloita ja heikkonäköisiä, mutta jänteviä ja ketteriä. Heillä ei ole partoja, mutta hiusten ja silmien väritys on kuin kääpiöillä.

Käytös:

Menninkäiset ovat vilkkaita ja iloisia, eivätkä pysty vakavoitumaan kuin äärimmäisessä vaarassa. Toisaalta menninkäiset osaavat olla yhtä itsepäisiä kuin kääpiötkin.

## 3.3 Haltiat

Haltiarodut ovat herkkiä ja urheita. He ovat kaikki hyvin luonnonläheisiä, minkä takia he pystyvät kutsumaan tiettyjä luonnonvoimia avukseen. Haltioilla on yhteinen kieli, joskin kullakin rodulla on omat tietyt ääntämiseronsa erityisesti 'y'-äänneen lausumisessa. Jos kuitenkin saa yhtä haltiamurretta, kykenee kommunikoimaan sujuvasti haltiaksi kaikille haltioille.

### *Dryadit*

Ulkonäkö:

Suunnilleen aroihmisten pituisia, paljon hoikempia. Kuten muillakin haltioilla dryadeilla on suipot korvat, sirot piirteet ja suuret, mantelinmuotoiset silmät. Heillä on usein

tummanruskeasta oljenkel-taiseen väriset hiukset ja metsänvihreät tai kaarnan-ruskeat silmät. Aikuistu-essaan dryadien ohimoilta puhkeavat puiset sarvet, jotka ovat 2-4" pitkät. Sarvet kääntyvät päätä hennosti myötäileviksi.

Käytös:

Dryadit ovat hienostuneita ja rauhallisia ja rakastavat luontoa. Heidän on vaikea tarttua aseisiin tappoaikeissa, mutta he ovat kehittäneet jousenkäyttötaitonsa niin korkeaksi, että pystyvät ampumaan laukauksia, jotka vain vahingoittavat.

### *Sylfit*

Ulkonäkö:

Hieman dryadeja lyhyempiä ja niin hentoja, että voisi tuulen vievän heidät mennessään. Ilmanhaltioilla sylfeillä on haltiamaiset piirteet, untuvai-sen valkeat hiukset ja lähes maitomaisen valkeat silmät. Heidän ihonsa helmiäisen harmaa ja sen pinnalla erottuu höyhenkuvioita käsissä, olka-päissä, lanteilla ja ohimoilla. Tunnekuohussa nuo höyhenet pörhentyvät irti ihosta. Koska dryadit ovat muita haltioita kevytrakenteisempia, he näyttävät hei-kommilta kuin ovat. Sylfit elävät vaihtelevan ikäisiksi, riippuen paljonko "elämää he kuluttavat". Sylfi joka antaa tunteillensa vallan usein polttaa elämänsä loppuun nopeammin kuin tyyni dryadi.

Käytös:

Sylfit ovat raivokkaampia kuin muut haltiat. He ovat sulkeutuneet metsäänsä, eivätkä päästä sinne kuin harvoja tapauksia. He ovat äkkipikaisia ja vaihtavat tunnetilaa hetkessä. Sylfin luottamuksen voitettua hän on kuitenkin uskollinen ystävä.

### *Faerit*

Ukonäkö:

Faerit eli keijut ovat puolentoista kämmenen mittaisia siroja olentoja. Heidän sormensa ja jalkateränsä ovat suhteellisen pitkiä ja siroja. Lapaluihin on kiinnittyneenä kaksi paria lentökykyisiä siipiä, jotka ovat joko 'perhostyyppiä' tai 'kuoriastyppiä'. Perhostyyppin siivet ovat harvinaisempia, kokonaan värilliset ja leveämmät kuin kuoriastyypiset. Nämä taas ovat savuisen läpinäkyviä ja yleensä voimakkaampia. Perhossiipisten faerien hiukset ja silmät yleensä toistavat siipien värimallia, kuoriassyypisillä hiukset ja silmät voivat olla mitä vain näkyvän spektrin väriä.

Käytös:

Nämä tulihaltiat ovat perusluonteeltaan melko luottavaisia ja yhteisöllisiä, mutta heidän rotunsa historia on saanut heidät katkeroitumaan. He ovat pienestä koostaan huolimatta raivokkaita taistelijoita, vaikka eivät ajattele niin suunnitelmallisesti kuin muut haltiarodut. Muut haltiat laittavat tämän sen piikkiin, että keijut elävät haltioista huomattavasti lyhyimmän aikaa, n. 50 vuotta.

### *Nymfit*

Ulkonäkö:

Nymfit näyttävät suurine pyöreine silmineen ja lyhyehkön vartensa takia sini-ihoisilta ihmislapsilta. Ulkonäöstään huolimatta nymfit ovat haltioista pitkäikäisimpiä ja voivat hyvin elää yli pari tuhatta vuotta. Heidän ihonsa, hiuksensa ja silmänsä ovat vaaleansinertävät. Heidän korvansa ovat haltiamaisen suipot ja hampaansa ja kielsensä terävät. Heillä on kidusaukot kaulansa takaosassa, mutta tulevat myös toimeen maan päällä.

Käytös:

Pitkän elinaikansa takia nymfeillä on oma perspektiivinsä maailmaan ja ovatkin lähinnä

sitä mieltä, että muut voivat hoitaa maanpäällistä elämää miten haluavat ja he viihtyvät mieluummin vedenalaisessa maailmassaan. He vaikuttavat yleensä hyvin vakavilta ja hiljaisilta, mutta nymfit ovat myös hyviä (ja raisuja) leikinlaskijoita.

### 3.4 Peikot

Peikkorodut ovat vaanivia ja sitkeitä. He eivät kuitenkaan tunne mitään velvollisuuksia edes oman rotunsa jäseniä kohtaan ja siksi on olemassa sanonta "vaihtua kuin maahisen ystävät". Maahiset ja hiidet puhuvat yhteistä peikkokieltä, jonka ilmeisesti maahiset ovat alunperin kehittäneet ja sitten hioneet.

#### *Hiidet*

Ulkonäkö:

Hiisien nahka on harmahtava, heillä on vain muutamia hiuksia ja mustanpunaiset silmät. He ovat rotevia, usein lihavia, mutta nopeita siitä huolimatta. Heidän nenänsä ovat isot ja kyhmyiset ja heillä on torahampaat sekä ala- että yläleuoissa.

Käytös:

Hiidet ovat verenhimoisia, mutta pelkureita. Jos joukko on tarpeeksi iso, niin lauma tekee mitä vain, mutta yksi hiisi mieluummin pakenee kiroillen. Hiidet pelkäävät eniten kentaureita, jotka yleensä johtavat hiisiarmeijoita.

#### *Maahiset*

Ulkonäkö:

Maahisilla on pitkä, kapea nenä ja korkeat, pistävät silmät, yleensä punaiset. Heidän hiuksensa ovat mustat tai tummanruskeat ja pörröiset. Heidän kaikki hampaansa ovat hieman terävät. Maahiset ovat hoikempia kuin hiidet.

Käytös:

Vaikka maahiset ovat vähemmän taistelutahtoisia kuin hiidet ne ovat paljon älykkäämpiä ja käyttävätkin sitä mielellään vihollisen harhauttamisessa. He ovat kovia kaupankävijöitä ja pohjoisista kansoista eniten levittäytyneitä etelään.

### 3.5 Hevoset

Hevosrodut ovat arvaamattomia ja julmia. He elävät laumaperiaatteen mukaan, minkä takia heillä on tiukat siteet oman rotunsa jäseniä kohtaan. Kentaureilla on oma kielensä, jonka he ovat pakottaneet Pohjoisen yleiskieleksi. Hevosilla on myös toinen, vähemmän artikuloiva kommunikaatiotapa, johon sisältyy korvien asentoja ja ilmeitä.

#### *Kentaurit*

Koko:

Hevosruumiin säkä voi olla jopa 1,8m, ihmistorso aroihmisen kokoa.

Ulkonäkö:

Kentaureilla on hevosen ruumis, mutta hevosen kaulan tilalla ihmismäinen torso vyötäröstä ylöspäin. Heidän hiuksensa ovat karheat ja suorat ja samaa sävyä kuin hännän karvoitus. Vartalon ja hännän värejä on kaikkia tavallisia, sekä myös kaksivärisiä (esim.

papurikko, raidallinen) ja erikoisia vaaleita värejä (esim. vaaleansininen). Miesten kasvot ovat karut, naisten pehmeämmät. Silmät ovat suuret ilman valkuaista, usein tummemmat kuin vartalon sävy.

Käytös:

Kentaurit ovat ylpeitä ja johtamishaluisia. He eivät voi sietää etelän rotuja ja kohtelevat alentuvasti peikkoja. He harrastavat paljon kaksintaistelua, mutta välttävät parantajia, koska se on heidän mielestään alentavaa.

### *Muut hevoset*

Ulkonäkö:

Ennen hevoset oli selvästi tunnistettavissa yksisarvisiksi, lentäviksi ja piikkikäiksi. Rotujen sekoituessa hevosia on nyt kaikenlaisia, kentaurit ovat ainoa selvästi erottuva ryhmä. Hevosia on kaiken värisiä ja kokoisia ja niillä on vaihtelevasti sarvia, höyhenpeitteisiä siipiä, torahampaita, piikkikavioita jne.

Käytös:

Cjónilla asuu vain harvoja puhtaita yksisarvisia ja lentäviä ja ne ovat kaikkein älykkäimpiä ja vaarallisimpia. Hevoset hyökkäävät kaikkien kimppuun rakastaen julmuutta. Ne voivat myös siepata mm. maahisia kiduttamista ja (myöhemmin) ruokailua varten.

## 4. POLITIIKKA

### 4.1 Etelän kuningas ja Girnan papit

Eteläisen Cheshkan ylimpänä johtajana on Etelän Kuningas, joka hallitsee Girnasta käsin. Hän pitää yllä Etelän neuvostoa, johon kuuluvat eteläisten valtioiden päämiehet. Kuninkaan apuna ovat Girnan papit, jotka käyttävät kykyjään ja vaikutusvaltaansa Kuninkaan puolesta parhaalla mahdollisella tavalla. Ennen mullistusta papeilla on ylilyöntiasema Etelän Kuninkaaseen ja mullistuksen jälkeen Kuninkaalla on ylempi asema. Kuitenkin myös tällöin papit ovat seuraavana hierarkiassa Kuninkaan alapuolella, johtuen mahdollisesti vielä pinttyneeseen tapaan totella pappeja.

Papit ovat perinteisesti järjestäytyneet kolmeen lajiin. Mustakaapuiset leo-papit (puhujapapit) toimivat diplomaattisissa tehtävissä sekä Kuninkaan ensimmäisinä avustajina hallinnollisissa tehtävissä. Tummanharmaaseen pukeutuneet caot (kiertäjäpapit) toimivat Kuninkaan tahdon toimeksi panijoina, eli saavat kuninkaan tahdon toteutumaan Etelän kaukaisimmissakin kolkissa. Vaaleanharmaaseen verhoutuneet waot (etsijäpapit) ovat kuninkaan sanansaattajia, luotettuja kuriireja. Lisäksi heidän tehtäviinsä kuuluu uusien pappien etsiminen.

Cheshkan mullistuksen jälkeen on syntynyt myös neljäs pappiryhmä, joilla ei ole vielä virallista nimeä. He ovat jälleen pukeneet yleen pappinoviisien valkoiset kaavut, mutta erotuksena noviiseihin heillä on yllään vyö sitä väriä, mistä pappilajista he ovat peräisin. He toimivat vapaaehtoisesti Girnan ja Kuninkaan palvelusväkenä. Heidän mielestään kaikkien pappien olisi pitänyt astua alas vallasta sen jälkeen kun heidän todellinen aikomuksensa maailmassa tuli julki. He koettavat hyvittää pappeina kertomiaan valheita.

### 4.2 Etelän valtiot

Etelän valtioissa on useimmin käytössä periytyvä monarkia. Kääpiövaltioissa perijän on oltava miespuolinen, sylfit taas suosivat kuningatarta (joskin miespuolisia johtajia on historiassa ollut). Mullistuksen hetkellä ja tämän jälkeen Chalisin kääpiöitä johtaa kuningas Wald, kun taas Shinan kääpiöitä kuningas Draag. Sylfien kuningatar on puolisyylfi nimeltään Clereyana. Näissä valtioissa kuningas/kuningatar on vastuussa koko valtiosta, eikä heillä ole mainittavaa aatelisperinnettä. Yleensä muiden rotujen edustajat kutsuvat kuitenkin kuninkaallisten sukulaisia lordeiksi/ladyiksi.

Rhondan kruunun perii esikoislapsi, suku-puolesta riippumatta. Rhondan valtaistuimella istuu mullistuksen aikaan ja jälkeen kuningatar Il-mýa. Rhondan ylimpiä aatelissukuja kutsutaan vaakunoiksi, joita on 17. Vaakuna-nimen tunnistaa siitä, että nimessä on tavuviivalla erotettu osa. Virallisessa puheessa esim. Da-tre'on vaakunan herraa kutsuttaisiin Da Cuil'ariksi (Cuil'ar on tämän etunimi, Da vaakunan nimi). Alempia aatelisia on useampia, heillä on tavalliset lordi/lady kunnianimet.

Mangen kuningaskuntaa hallitsee aina kruunun-pari ja valtaistuimet periytyvät välittömästi ensimmäiselle hallitsijaparin avioituvalla jälkeläiselle sekä tämän puolisolle. Mangen

kruunupari on mullistuksen aikaan ja jälkeen kuningas Lurel sekä kuningatar Oraella. Mangan kaupungeilla on kaikilla kruunun asettama hallitsija, yleensä herttuan tasoinen aatelinen. Joillakin vauraammilla maaseutu-alueilla voi niilläkin olla nimetty hallitsija.

Sonadatan haltiavaltiota johtaa periaatteessa ylin neuvosto. Neuvosto on kuitenkin enemmänkin syventynyt hienovaraisiin filosofisiin kysymyksiin ja maallisista päätöksistä vastaa käytännössä neuvoston sihteeri, mullistuksen hetkellä ja jälkeen nainen nimeltä Hyallaanaan.

Myrdoja hallitsee hallitsija tai hallitsijatar, joka nostetaan kansan keskuudesta tehtäväänsä kuuden vanhana vanhan hallitsijan nimeämänä. Vanha hallitsija mestataan ja uuden hallitsijan on otettava virka vastaan väittämättä. Viimeistään täytettyään 30 on hallitsijan määrättävä uusi hallitsija, joka useimmiten, muttei läheskään aina, on hänen oma jälkeläisensä. Mullistuksen aikaan ja jälkeen myrdojen hallitsijatar on tyttö nimeltä II.

### **4.3 Centára**

Centára on Pohjoisen suurin ja vaikutusvaltaisin valtio Calewan päiviltä lähtien. Kentaurien vallan alla ovat myös hiidet, jotka palvelevat hevosia pelon alla. Kentaureja hallitsee voimakas kuningas, joka on usein pienessä valtataistelussa Caléwan temppelin kanssa. Caléwan temppelin kentauripapit eivät ole hevillä luopuneet Calewan aikaisesta vallastaan ja kohtelevat pohjoisia rotuja melkein kuin ennenkin.

Myös Cjónin hevossaaret kuuluvat Centáralle, vaikka kentaurit jättävät yleensä muut hevoset omiin oloihinsa. Hevossaaria hallitsee (joskaan ei kovin poliittisesti ajatellen) hevosista vahvin, yleensä yksisarvinen joka on tappanut riittävän monta kilpailijaansa.

### **4.4 Mahina**

Maahisten maa on Pohjoisen toinen valtio. Edes Calewan aikaan eivät maahiset olleet suoraan kentaurien palveluksessa (kuten hiidet). Mullistuksen jälkeen ovat maahiset ottaneet kaiken irti uudesta maailmantilasta ja kauppa Etelän kanssa on suurempaa kuin koskaan.

Mahinaa hallitsee joukko kuninkaita, johon kuuluu kaksi kauppiasta, kaksi mustaa velhoa ja kaksi aatelistaa.

## 5. USKONNOT

Cheshkassa oli ennen vain yksi uskonto, jonka jumalaan kaikki uskoivat, Calewa. Calewa on Cheshkan luoja ja hän olisi myös ollut maailman tuhoaja elleivät Pohjoiset ja Eteläiset rodut olisivat yhdistyneet häntä vastaan sankari Remion Garden perässä. Remion Garde, mukanaan sylfien kuningatar Clereyana sekä mullistuksen jälkeinen hovivelho Korppi, sai jumala Calewan vangituksi ikuiseen uneen.

Calewan ylivallan poistuttua astuivat muut jumalat (yleensä jumaluuksiksi kutsutut) Cheshkan kansojen tietouteen. Kullakin uudella jumaluudella on kannattajia joka rodun joukossa, vaikkakin tietyt rodut tyypillisesti asettuvat tiettyjen jumaluuksien palvojiksi. On silti yhä henkilöitä, jotka eivät ole luopuneet uskostaan Calewaan, vaan jatkavat vanhojen perinteiden toistamista.

### 5.1 Calewan palvojat ennen mullistusta

Ennen Viimeistä sotaa Cheshkassa oli vain yksi jumala, Calewa, joka oli luonut maailman ja kaikki sen oliot. Pohjoisessa Calewan käskyjä maan päällä välittivät kentaurien Calewan papit. Etelässä uskonnollista valtaa pitivät Girnan papit. Kummatkin papit olivat suurimmassa vallassa Pohjoisessa ja Etelässä. Papit saattoivat päättää maiden hallitsijoista, sodista, mutta myös yksittäisten ihmisten elämästä. Suurin kunnia oli päästä noviisiksi Girnan tai Céntaran temppeliin.

Girnan papit toimivat Eteläisten valtioiden, ja eritoten Etelän kuninkaan, neuvon-antajina ja heillä on rajattomasti sanan-valtaa. Papeja on kolmenlaisia. Vaaleanharmaakaapuiset ovat Etsijä-pappeja, waoja, jotka kulkevat pitkin maita etsien lapsia, jotka sopisivat uusiksi papeiksi. Lapsien tulee olla avomielisiä, jotteivät he menettäisi järkeään totuuden edessä. Tätä papit testaavat useilla kysymyksillä ja *irghanalla*, voiteella, joka kertoo olennon auran voimakkuuden. Papeiksi sopivilla aura hehkuu kirkkaana, mutta se ei takaa papiksi pääsyä.

Tummanharmaakaapuisen papit ovat Kiertäjäpappeja, caoja, jotka keräävät tietoja ja välittävät sitä. He ovat useimmin vastuussa sotien hoitamisesta jne. Mustakaapuiset ovat puhujapappeja, leoja, jotka pitävät yllä Girnan hallintoa ja hoitavat valtioiden välisiä diplomaattisia suhteita, yleensä caojen avustuksella.

Girnan temppelissä on myös valkokaapuisia noviiseja, jotka ovat opiskelemassa papeiksi. Opiskelu kestää 9 vuotta, johon kuuluu myös puolen vuoden käytännön opetuksen jakso, jolloin noviisit lähetetään pappien mukaan katsomaan pappien toimintaa käytännössä. Palatessaan tältä matkalta noviisit nostetaan papeiksi ja heidän pappilajinsa määrätään.

Calewan papit Pohjoisessa, pukeutuneena mustaan, eivät ole jakaneet tehtäviään, vaan he ovat calewoja toimien kaikissa kolmessa tehtävässä. Calewan papit ovat kaikki kentaureja, vaikka heidän valtansa ylettyy myös muihin hevosiin, hiisiin ja maahisiin.

## 5.2 Uskonnot Mullistuksen jälkeen

### Kuoleman Viikatemies

Hän kuuluu jokaisen elämään, vaikka useimmat mieluusti unohtavat tämän. Viikatemiestä rukoilevat taisteluun valmistautuvat soturit ja kuolevat, jotka toivovan lopun olevan helppo. Viikatemiehen kultti on pieni mutta voimakas. Kultin sisällä on kaksi alalahkoa, jotka seuraavat Kuoleman vasenta ja oikeaa Kättä. Vasenta Kättä palvovat soturit, kun taas Oikeaa salamurhaajat.

Kuoleman kultti on Tietäjän kultin lisäksi ehkäpä organisoitunein, salaisine seremonioineen ja rituaaleineen.

### Elämän Lapsi

Elämän lasta rukoillaan parantamaan haavoja ja antamaan hyvä elämä syntyvälle lapselle. Lapsen syvempi kultti koostuu kuitenkin lähinnä juuri parantajista ja druideista erityisesti. Vain druidit tietävät Lapsen ilmentymän, pieni vaaleatukkainen poika, jolla on hyvin vakavat kasvot.

Myös yksi erityinen rotu palvoo Lasta, nimittäin rabiati, ainoa eliömuoto, joka ei ole Calewan luomaa vaan Lapsen itsensä. Elämän lapsen sanotaan olevan vahvana niissä, joita rabiati seuraavat.

### Rakkauden Neito

Neidon seuraajia on paljon, useimmat ovat nuoria naisia ja miehiä, joiden elämää rakkaus vielä rikastuttaa. Kovin harva hänen kulttilaisistaan tietää nähneensä Neidon itsensä, sillä Neito näyttäytyy jokaiselle erilaisena. Neidon ulkonäkö heijastaa aina katsojan suurinta rakkautta, mutta se on katoavaista, koska seuraavana aamuna hän on poissa.

Neidon suurin profeetta on mullistuksen jälkeen Aa'yal niminen mies, joka on kerännyt neidon seuraajia Rhondaan yhteen suureksi kommuuniksi.

### Mysteerien Tietäjä

Tietäjä on ollut alun perin kuolevainen, joka on nyt noussut jumaluudeksi. Tietäjän seuraajia on kaikkialla, hänen kulttinsa on yksi suurimmista ja vaikutusvaltaisimmista. Kultti kerää temppelihinsä kirjallisuutta ja tietoa, keräten Cheshkan salaisuuksia ja paljasten niitä vain harvoin muille kuin kulttiin vihityille.

Tietäjien kultti on ainoa, jonka jumaluus on heidän todellinen johtajansa. Mysteerijumala Ryley'eh pitää päämajaa kultin suurimmassa temppelissä Kitcarissa. Pienempiä temppelitä on ympäri Eteläisiä valtioita ja muutama pohjoisessakin.

### Taikuuden Maagi

Maagi ei todellisuudessa ole jumala, vaan taikuuden kaikki aspektit hallitseva velho. Maagiksi tuleminen on alkavien velho-oppilaiden unelma. Koska harva velho (niin ihmis-

kuin maahisvelho) enää seuraa Calewaa, ovat velhot siirtyneet kiroamaan/rukoilemaan Maagin nimeen. Mitään merkittävää ja järjestäytynyttä kulttia Maagin ympärillä ei ole, vaan hän on erakoitunut Omni-vuoren asuntoonsa.

### **Oikeudenmukaisuuden Tuomari**

Oikeudenmukaisuuden jumaluudeksi kutsuttu Tuomari palasi Cheshkan rotujen tietoon, kun Remion vapautti hänet Calewan kynsistä. Tuomari kuvaa erityisesti Puolueettomille oikeudenmukaisuuden ruumiillistumaa, joskin muuallakin on Tuomarin kulttilaisia.

### **Kohtalon Onnetar**

Onnetar tai Kohtalotar, hän tietää kaiken olentojen elämästä, mutta harvoin kertoo tietämäänsä. Virheellisesti häneltä rukoillaan myös kohtalon muuttamista, vaikka hän ei siihen puutu.

### **Kaoksen Lordi**

Kaoksen lordi, Fyrd Kahdeksas, on viimeinen Calewan jälkeen esille tulleista jumaluuksista. Häntä yleensä syytetään kaikesta epäonnesta ja kamaluudesta, mitä maailmassa on. Muut jumaluudet (poikkeuksena Onnetar) eivät laske häntä yhdeksi heistä, mikä on saanut Fyrdin vannomaan ikuista sotaa muita jumaluuksia vastaan. Fyrdillä onkin kyky esiintyä minä tahansa muuna jumaluutena, tarkoutksenaan viedä muilta näiden kannattajia.

### **Calewan palvojat mullistuksen jälkeen**

Calewan palvojat jakautuvat kahteen sorttiin. Ensimmäiset kieltävät kaiken, mitä Remion Garde toi julki jumalasta ja pitävät näitä totuuksia valheina. He jatkavat Calewan ja Girnan temppelien pappien seuraamista pitäytyen vanhoissa kaavoissaan kuin mitään ei olisi tapahtunut. Toiset taas syyttävät Remionia Calewan vangitsemisesta ja ellei tämä sankari olisi kuollut, olisi hänellä joukko vihamiehiä. Jälkimmäinen ryhmä voi käyttäytyä hyvinkin aggressiivisesti uusien jumaluuksien palvojia kohtaan yrittäessään jopa väkivalloin palauttaa Calewaa taas Cheshkan johtoon.

Eniten Calewan aggressiivisia palvojia on kentaurien ylimystössä, mutta myös joka rodun maaseudun väestössä on muutamia 'tosiuskojia'. Niitä, jotka eivät halua tunnustaa Cheshkassa tapahtunutta muutosta on tasaisesti kaikkialla.

Calewan ollessa poissa hänen palvojansa ovat keskittäneet huomionsa pappeihin. Girnan papit koettavat olla huomioimatta Calewan palvojia ja koettavat saada aikaan itselleen pysyvämpää asemaa yhteiskunnassa, joka on huomannut pärjäävänsä myös ilman heitä. Jotkin kentauripapeista ovat saattaneet siirtyä hallitsemaan Calewan kulttiryhmiä.

## 6. ERIKOISTA HUOMATTAVAA

Cheshkan maailma poikkeaa monilta osin meidän omastamme, muutenkin kuin vain edellä mainituilla tavoilla. Nämä seuraavaksi esitetyt asiat ovat sellaisia, minkä jokainen Cheshkan maailmassa elävä tietää, mutta mikä on usein pelaajille täysin uutta.

### 6.1 Ajanlasku

Cheshkan Aika alkoi kun Rhondan ensimmäinen kuningas kruunattiin.

*Vuodenajat:*

Kylmäaika (Coldtime), Uusiaika (Newtime), Eloaika (Livetime), Satoaika (Harvest time)

*Kuukaudet:*

heilankuu (month of Heile), ksaaronkuu (month of Xaron), tähtikuu (month of sky)

*Viikot:*

tuliviikko, vesiviikko, maaviikko, tuuliviikko, valoviikko

*Päivät:*

aurapäivä (sonday), kinpäivä (monday), korkeapäivä (highday), jälkipäivä (afterday), illanpäivä (eveday), kirapäivä (giraday)

*Ajankulku:*

1 aika (vuosi) = 4 va, 11 kk (Eloaika vain 2 kk), 330 vrk

1 kuukausi = 5 viikkoa, 30 vrk

1 viikko = 6 vrk

1 vrk = 20 tuntia (auringonnoususta auringonnousuun)

1 päivä = n. 10 tuntia (auringonnoususta -laskuun)

1 tunti = n. 20 hetkeä

### 6.2 Mineraalit

Cheshkassa tunnetaan suurin osa meidän maailmassamme tunnetuista metalleista ja mineraaleista. Teräs on kehitetty Itkin Alkemistien killassa.

On kuitenkin kaksi erityistä mineraalia, jotka on syytä mainita: terlin ja eiran. Harvinainen ja arvokas eiran, merilasi, on taipuisaa läpinäkyvää mineraalia, jota löytyy syvältä Kehandolana-meren pohjasta. Vain nymfit pystyvät sukeltamaan tarpeeksi syvälle hakeakseen sitä. Siitä saadaan karaistua terästäkin parempaa asemateriaalia, mutta vastikään löydetty parempi käyttötapa tälle materiaalille on kuitenkin riimuttaminen. Riimutuksella eiraniin sisällytetään osa jonkun jumaluuden mahtia ja saadaan siis loitsittuja esineitä. Tällaiset esineet ovat kuitenkin hyvin harvinaisia, sillä sen lisäksi ettei eirania myydä joka kadunkulmassa, kovin harva on sisäistänyt riimuttamisen taidon.

Terlin taas on kovaa, mustaa mineraalia, jota louhitaan vuorista ja käytetään myös aseisiin. Se on Chalisin kääpiöiden paras kauppatavara, joskin mineraalia löytyy myös Myrdojen vuorilta.

## 6.3 Eläimistö

Cheshkassa voi tavata useita meidän maailmamme eläimiä muistuttavia olentoja. Siellä on tavallisia nisäkkäitä, liskoja, sammakoita, kaloja ja lintuja. On kuitenkin pari erikoisempaa eläintä.

### Hevoset ja doivot

Cheshkassa ei ole hevosia kuten me ne tunnemme. Hevoset ovat oma älykäs rotunsa eikä niitä käytetä ratsastustarkoitukseen. Hyvin harva Cheshkan hevosista sitä paitsi on meidän tavallinen papurikkomme. Hevosilla voi olla siivet, torahampaat, raatelukaviot, yksi tai useampi sarvi jne. Niitä on myös kaikenvärisiä. Kentaurit ovat tietysti oma lukunsa hevosten joukossa.

Hevosten sijaan ratsuina käytetään dovoja, isoja koiramaisia eläimiä, mutta kasvissyöjiä. Dovoja löytyy erilaisiin tarkoituksiin jalostettuina (kuten meidän hevosiamme), niin työdovoja, ratsudovoja kuin sotadovojakin.

### Khedran

Kämmenen kokoinen, hillerimäinen olento, jolla on kyljissään nahkasiivet, joilla se kykenee liitämään. Turkin väriyty on vihreänruskea, joten khedran sulautuu taitavasti luonnolliseen elinympäris-töönsä metsään, etenkin kun se äänтелеe lintumaisesti sirkuttaen. Khedran on luonteeltaan utelias ja älykäs, joten se voidaan kesyttää ja kouluttaa.

### Rhakkasthi

Rhakkasthi on n. 2,5 m pitkä meren syvyydessä elävä lihansyöjä, jolla on voimakas pyrstö ja vahvat leuat. Sen pitkien evien päässä on tusina puolimetristä viikatemaista terää, jotka viipaloivat uhrin hyvin nopeasti. Meripeto on hyvin aggressiivinen ja syö kaiken elävän mitä tulee vastaan. Toisaalta se voi selvitä ilman ravintoa kuukausiakin. Rhakkasteja esiintyy merissä sekä Múlrin järvessä.

### Rabiat

Rabiat ovat pyöreiden kettujen näköisiä olentoja, jotka ovat Elämän Lapsen luomia. Rabioita on kahta lajia: jalo- ja kuurabioita. Jalorabioiden turkki on kullanuskea ja ne ovat hyvin ystävällisiä ja auttavaisia. Kuurabiat taas ovat vastuussa entisaikojen rabioiden huonosta maineesta, sillä ne keskittävät älynsä mieluummin ilkitöihin. Ne erottaa jalorabioista harmaasävyisemmän turkkinsa ansiosta. Rabiat eivät ole mikään yleinen näky ja kahdesta lajista kuurabiat ovat harvinaisempia.

## 6.4 Kasvisto

Seuraavassa esitellään tiettyjä Cheshkassa esiintyviä kasveja.

### *Hehkumarjapensas*

Sen punaisista marjoista valmistetaan makeaa hehkuviiniä, joka on tavallista viiniä hieman kalliimpaa.

### *Tampikohermo*

Hieman harvinaisempi kasvi, jonka monia osia voidaan käyttää parantavina lääkkeinä. Sen lehtiä voidaan murskata salvaksi, sen juurista tehty tee auttaa päänsärkyihin, mutta suurimmat parantavat vaikutukset ovat sen hedelmissä.

### *Sillan merilevä*

Toimii hyvänä antiseptisenä kääreenä, myös mikäli se on kuivattu ja kostutetaan uudelleen myöhemmin.

## 6.5 Rahajärjestelmä

Eteläisillä valtioiden (Rhonda, Mange, Shina, Chalis ja Sonadata) kolikkoja voi käyttää kaikkialla Etelässä. Shinan ja Chalisin kultakolikot ovat kuitenkin arvoltaan 1,5 kertaisia muihin verrattuna kääpiöiden kullanhimon ansiosta. Muutenkin kääpiön suosivat metalleja, joten he eivät yleensä hyväksy eiran- tai terlinkolikkoja.

Centárassa käytetään vain Centáran omia kolikoita ja muiden kolikkoja pidetään vääränä rahana. Hrishmissä käytetään virallisesti kentaurien kolikoita, mutta hiisille käy mikä tahansa. Mahinassa käytetään kaikkia rahoja. Cjónissa ei käytetä rahaa ollenkaan.

Harvinainen ja arvokas eiran, merilasi, on taipuisaa läpinäkyvää mineraalia, jota löytyy syvältä Kehandolana-meren pohjasta ja josta saadaan lumoamalla mm. kestävimpiä miekkoja. Vain nymfit pystyvät sukeltamaan tarpeeksi syvälle hakeakseen sitä. Terlin on kovaa, mustaa mineraalia, jota louhitaan vuorista ja käytetään myös aseisiin. Cheshkan maailman yleisimmin käytetty raha on kuitenkin hopea, sillä sitä löytyy paljon kaikkialta.

Kolikko	Lyhenn	Arvo
	e	
1 eiranraha	er	50kr
1 kultaraha	kr	10tr
1 terlinraha	tr	10hr
1 hopearaha	hr	10kk
1 kuparikolikko	kk	10tk
1 tinakolikko	tk	

Kaikki kolikot painavat noin 10g, paitsi kääpiöiden kultakolikot, jotka painavat 15g.