

A térkapukról általában

FÖLDRAJZ

A kontinens lakói mindig is ismerték és alkalmazták a távolságok leküzdésének mágikus módszereit. Az ősi Kyria nagyobb városait állandó térkapuk hálózata kötötte össze, ám e hálózat építésének titkai a birodalom bukása után jórészt feledésbe merültek. Doran mágusai a Hetedkor derekán új életre keltették a régi térkapu-rendszer bizonyos elemeit; részben ebből született a Nagy Térkapu Háló, amely ma egymáshoz kapcsolja Észak egyes országait, Eriont, Új-Pyarron városát és több déli országot. Ezzel párhuzamosan létezik a Pyarroni Államszövetség saját hálózata, mely Pyarron és a tagállamok székvárosai között teremt gyors összeköttetést. E két nagy rendszer mellett az elszigetelt területek némelyikében saját hálózatok alakultak ki – ilyen például Niarében a Sebes Sodrású Utak rendszere –, nem is szólva Észak más értelmes fajainak olyan módszereiről, mint például az elfeknél Narmiraen Faösvényei, vagy a törpéknél a Semmin Át Fúrt Alagutak. Ezenfelül még számos titkos vagy ideiglenes átjáró szolgál az utazások lerövidítésére szerte a kontinensen.

A Kapuk külseje és anyaga igen változatos, magasságuk és szélességük is változó, de a kettős boltíveit szinte mindig kökeretbe foglalják, és gyakorta egy megfelelően díszített épületben helyezik el. A Nagy Térkapu Hálót alkotó Kapuk rendszerint nem szélesebbek öt-nyolc ynevi lábnál,

magasságuk azonban igen impozáns, a záró boltívvel együtt a húsz lábat is meghaladja. E hálózat Kapui mindig párban állnak: az egyik boltív alatt távoznak, a másikon érkeznek az utazók. A Kapuk nem átláthatóak: mélyükön a létező legsűrűbb sötétség kavarg, mivel a Kapuk mindent, így a beérkező fényt is maradéktalanul elnyelik. Ezzel szemben a pyarroni Kapukon át lehet látni a túloldalra. Minden más tekintetben is egy közönséges, ámbar hatalmas kapuboltra hasonlítanak, melyeken át egyszerre két irányba haladhat a forgalom; ezért aztán jóval szélesebbre építik őket, mint északi társaikat. A varázslók által készített ideiglenes térkapuk délen és északon is közel egyformák: földre rótt varázskörök, melyek megtörésével a beléjük zárt mágia szétoszlatható.

A térkapu lényege egyszerű: az ember – vagy bármely más lény – Ynev egyik pontján belép a Kapuba, és kibukkan ott, ahová a térkapu másik felét állították annak készítői. Így a Kapu kijáratának hollététől függően akár több ezer mérföldet is megtehet pillanatok alatt. A térkapuk kevésbé meglepő módon térmágikus alapokon működnek, ám a Kapuban foglalt mágikus energiák minden egyes perc elmúltával csökkennek valamelyest, s így folyamatos pótlásra szorulnak. Az állandó térkapuk a Satralist körülfogó manahálóból nyerik energiájukat,



melynek áramlását a Kaput felügyelő varázslók ellenőrzik; az ideiglenes térkapuk azonban saját energiájukat élik fel, s bizonyos – általában igen rövid – idő múlva megállíthatatlanul összeomlanak. Mindeközben állapotuk folyamatosan romlik, így minél hátrább áll az induló a sorban, annál kisebb az esélye a sikeres átjutásra. Az ilyen és hasonló kockázatok elkerülése végett az állandó Kapukat csak akkor nyitják meg, ha ezt lehetővé teszi a manaháló pillanatnyi állapota. Erre azonban olykor napokig várni kell.

A Kaput működtető mágia szövedékét megzavarhatják az utazók által hordozott varázshatalmú tárgyak, illetve a rájuk mondott aktív varázslatok – melyek szélsőséges esetben a Kapu összeomlását, az átkelni vágyók csúf vesztét is okozhatják. Természetesen állandó és jól karbantartott Kapunál legfeljebb isteni ereklyék esetén fordulhat elő ilyesmi, míg ideiglenes térkapuknál már egy tapasztaltabb hetedkori varázstudó által készített tárgy is okozhat efféle nemkívánatos hatást. Éppen ezért a Kapuk varázstudói az áthaladni szándékozókra mindenképp vetnek egy futó pillantást harmadik szemükkel, nehogy a testükből vagy tárgyaikból áradó mágia katasztrófát okozzon.

A Kaput működtető térmágiát persze nemcsak öntudatlanul összezavarni lehet, hanem tudatosan eltéríteni is. A mágia ezen ágában kellő tapasztalatot szerző varázslók képesek lehetnek „átirányítani” az utazókat; akár közvetlenül, akár az általuk védelműl vagy csapdaként felrött varázsjelek – így például a Térgát varázsjel – segítségével. Ez a veszély döntő többségében az ideiglenes térkapukat választókat fenyegeti, az állandó Kapuk mentesek a halandók varázstudóinak minden mesterkedése alól.

A Sötét Együttállást követően megszorodtak a balszerencsés utazások a Nagy Térkapu Háló dél-ynevi ágán. Különösképpen az al-Abadanába tartó utazók számoltak be mágikus háborgásról, a harag és a kétségbeesés asztrális örvényeiről.

A térkapuk használata soha nem ártalmatlan mulatság – súlyos veszélyekkel jár! Igen komoly lelkiezt igényel a bátor vállalkozótól, hogy belépjen a boltívek alatt sötétlő homályba, hogy átkeljen a Semmi örvényein – s hogy pusztá akarataival kerekedjen felül a köztes terek teremtményein, s

persze magán a Síkok közti Semmin, a Káoszon. Akik letérülnek az útról, árnyá válva örökre ott ragadnak a köztes térben. Talán a legkevésbé szerencsések azok, akiknek csak a lelkük tűnik el ebben a fény nélküli világban, és testük üres héjként, vagy éppen egy test nélküli szörnyeteg által mozgatva érkezik meg a térkapu túoldalán.

Minden térkapu veszélyes, akár ideiglenes, akár mágusok által készített, ezer éve fennálló darabról van szó. Természetesen a Nagy Térkapu Hálón utazók közül ezerből legfeljebb egy tűnik el nyomtalanul; a tapasztalatlan varázshasználók által – különösen a szükséghelyzetekben, sietősen – összetákoltt ideiglenes térkapuk esetében azonban sokkal rosszabb az arány, általában tízből egy vész oda örökre.

Az ideiglenes és állandó térkapuk közti különbséget maguk az utazók is megérik. Az anyagi síkon egyetlen pillanat alatt lejátszódó út egy jól megépített Kapunál nem tűnik hosszabbnak egy percnél. A látvány sokak szerint olyan, mint valamiféle hídon haladni át az egyik fénylő nyílástól a másik felé egy végtelen, félhomályos úrben, miközben a szakadékból elkárhozott lelkek suttogása hallatszlik. A hídról leszédülőket sosem látják viszont.

Az ideiglenes Kapuval próbálkozó számára az út majd fertályóráig tartó kinkeserves botorkálásnak tűnik egy halványan derengő fényfolt felé, mely tapodtat sem látszik közeledni; miközben fokozatosan elfogja a fáradság, és előnti szívét a kétségbeesés. A köztes világból érkező homályos suttogások és kacajok, a Káosz szirénhangjai visszhangokat keltenek tudatában, míg végül fokozatosan maga is elhiszi, hogy a harcot elvesztve ideje feladnia a küzdelmet. Kivételes esetben a botorkálás ínszakasztó menekülésbe fordulhat, ha a Semmiből érkező feketénél is sötétebb árnyak – lelkek? démonok? – hadai veszik üldözőbe az utazót.

A Kapuk mögött ásító sötét világ ártó hatalma másként is megmutatkozik: megfigyelték, hogy a Kapun átjuttatott anyagok többségének nem tesz jót a síkokon túli tér ölelése. A prémek elhullajtják szőrüket, a faanyagok megvetemednek, a bor gyakran

megecetesedik, a szövetek kifakulnak, a papírlapok megsárgulnak. A mágikus anyagok és a fémek többsége semmilyen károsodást nem szenved, mint ahogy magukon az utazókon sem lehet sebeket, ősz hajszálakat vagy hasonlót felfedezni. Ennek ellenére a térkapukon át közlekedők napokig, néha akár hetekig tartó fájdalmakról és levertségről panaszkodnak, fásulttá és fáradékonyabbá válnak, és többnyire hajlamosabbak a különféle nyavalyákra is. Lelkiismeretlen varázslók kísérletei alapján úgy tűnik, hogy a szünet nélkül újabb és újabb Kapukon történő áthaladás némely ritka esetben akár maradandó károsodáshoz, sőt az utazó halálához is vezethet.

Hogy mennyi ideig tart az a levert állapot, mely a térkapun át történő utazást követi, alapvetően két dologtól függ. Az egyik a térkapu minősége – ideiglenes vagy állandó, kontárok vagy dorani magiszterek emelték, karbantartják-e, vagy elhanyagolják, milyen régóta áll stb. A másik tényező az utazó lelkiereje, vagyis az, hogy mennyire kiegyensúlyozott asztrálisan, illetve mentálisan – mindez persze az utazás sikerét is jelentősen befolyásolja. Azaz összefoglalva: minél jobb a Kapu, és minél erősebb lelkileg az utazó, annál nagyobb az esély a sikerre, és annál rövidebb ideig tart az utazást követő letört állapot.

Az emberek ösztönösen érzik a veszélyt az ilyesfajta Kapuk környékén, de le tudják győzni; az állatok azonban nem képesek felülkerekedni ösztöneiken, így sem szelíd rábeszéléssel, sem ostorral nem hajthatók keresztül egy efféle átjárón. (Ritka kivételek előfordulhatnak, például az elf kopók még a Kapuba is követik gazdájukat). Márpedig aki nem önként lép be egy térkapuba, legyen akár ember, akár állat, semmiképpen nem éli túl az utazást. Itt érdemes megjegyezni, hogy a kábító- és bódítószerek, valamint a hozzájuk hasonló

hatást elérő varázslatok nem teszik önkéntessé az utazást, így az e módszerek segítségével átcipelt állatok vagy emberek sosem érhetik el élve a Kapu túloldalát. Éppen ezért kezdetben súlyos probléma elé állította a térkapukat felügyelő varázslókat, amikor valamelyik főrend kedvenc állatát is magával akarta vinni, lett legyen az akár nehéz harci mén, akár valamiféle méregdrága öleb.

Napjainkban a Kapuk őrei egy kevesek által ismert bűvölést mondanak az állatra, ami után az viszonylag nagy biztonsággal szállíthatóvá válik; ennek azonban jócskán megkéri az árát. Az átkelés ugyanis a legtöbb helyen pénzbe kerül: az utazók fizetni kötelesek minden, a Kapun átkelő élőlény után, amihez állatok esetében a fent említett bűvölés ára járul. Az őrzők mindig egyedileg bírálják el a gondot okozó holmikát – ilyenek a különösen nagy méretű vagy mágikus tárgyak. Csak komoly összegért hajlandók egy, az utazástól vonakodó értelmes lényt úgy megbűvölni, hogy az utána önszántából lépjen be a Kapu torkán. Ilyen varázslatra egyébként a tapasztalati mágia tudóinak jó része nem képes, a Kapu őrzői pedig gyakorta nem hajlandóak; bár politikai okokra hivatkozva, netán rengeteg pénz ellenében egy részük ilyesmire is rávehető. A csomagokért és hasonlókéért külön díjat nem számítanak fel; nem is igen van rá szükség, mert térkapun árut átdobálni nem lehet, a teherhordók pedig úgyis megfizetik az élők után járó díjat.

A Kapuk két oldalán lévő varázslórendek tagjai ismerik egymást, hasonlóan a határ két oldalán strázsáló katonákhoz; nem ritka köztük a baráti viszony, s bizonyos általános szabályokat valamennyien betartanak. Ilyen például, hogy a térkapun átlépőt tájékoztatják a Kapu másik oldalán szokásos érkezési díjról; s ha ennek megfizetésére nem képes vagy hajlandó, helyette az induló oldal varázslói kötelesek helytállni. Ennek következtében a gyanús küllemű vagy szegénynek tűnő utazótól gyakorta már az indulási oldalon elkérik az érkezési oldalon fizetendő díjat is. Helyette egy díszes kötelezvényt nyomnak a tenyerébe, mellyel érkezését követően igazolhatja, hogy a taksát rendben megfizette, s azzal a másik oldalon lévő varázstudók a szokott rend szerint, az év végén el fognak számolni.

Tehát egy térkapun átutazó lovasnak meg kell fizetnie a díjat két átkelő élőlény és a ló megbűvölése után; majd az érkezési oldalon a helyi taksának megfelelően a két érkező élőlény után.

A súlyos aranyakba kerülő északi térkapu-utakkal szemben kivételként említhető a Pyarroni Háló, ahol ingyenes az átkelés, ám nemegyszer futólagos asztrális és mentális átvilágításnak vetik alá a használókat.

A térkapukat kereskedelmi célra drágaságuk, kockázataik és pusztító hatásaik miatt szinte sohasem használják. Nincs ugyanis olyan eszement kereskedő szerte Yneven, aki többévi hasznát feláldozná, és kockára tenné életét a gyorsaság kedvéért; kivéve persze az igazán nagyban játszó, így például drágakövekkel üzletelő pénzfejedelmeket. Nagy számú reguláris katonaság ilyen módon való mozgásáról már régóta lemondtak az ynevi stratégiák, mivel az utazás e módja, ha időlegesen is, de túlságosan megviseli az emberi szervezetet. Így még a Nagy Térkapu Háló átjáróit is csak azon kevesek veszik igénybe, akiket sem a kockázatok, sem a borsos árak nem riasztanak el. Főleg követek, futárok, gazdag utazók és ügynökök utaznak hát rajtuk keresztül – no és persze főpapok, uralkodók, zsoldosok és egyéb titokzatos alakok. A mesterkémeiket nem annyira az ár vagy a veszélyek, hanem a lelepleződés kockázata tartja vissza; így ha sietős a dolguk – és szinte mindig az – inkább különféle titkos Kapukat használnak.

Nemcsak a Kapuk építése, de fenntartásuk is komoly pénzüsszegeket emészt fel évről évre, mivel a rajtuk keresztül zajló kereskedelem híján anyagi hasznot nem termelnek, az átutazás borsos díja ellenére sem. Éppen ezért bizton állíthatjuk, hogy a térkapuk építésének részben ugyanaz a célja, mint a hozzájuk alakjukban is igen hasonló kyr diadalíveknek: ország-világ előtt jelzik emelőjük hatalmát, gazdagságát és dicsőségét. Ezért építik a Kapukat a városok központi tereire, ezért díszítik őket csodás faragványokkal, domborművekkel és drágakőberakásokkal, s ezért őrzi őket mindig díszgyenruhába bújtatott őrség. Fontos tudni, hogy a térkapu nyitása egy más országba egyben politikai deklaráció is, a szövetség kifejezése; időleges lezárások a semlegesség igényét, elhatárolódást, a

Kapuk végleges elpusztítása pedig nyílt ellenségeskedést fejez ki a diplomácia nyelvén.

Az uralkodók ugyanakkor sosem feledkeznek meg arról, hogy a térkapuk hatékonyan elősegítik a gyors üzenetváltásokat. Sokkal gyorsabbak és biztonságosabbak, mint a postagalambok, és esetükben a mágikus lehallgatás veszélye sem fenyeget, mint a különböző mentális üzenetküldő módszerek esetében. Ezért aztán az államok ügynökei és besúgói kitüntetett figyelemmel kísérik mindenkit, aki térkapun érkezik, vagy azon át óhajt távozni. Amikor pedig az uralkodók igazán féltik titkaikat, lelkiismeret-furdalás nélkül, azonnal lezáratják a térkapukat, hogy aztán esetleg csak évek múlva – például az aktuális zászlóháború végén – nyissák meg újra.

Észak-Ynev és Erion térkapui

Doran

Doran varázslói, Vinidius Artemora késői tanítványai hozták létre a Nagy Térkapu Hálót, az Enrawelli Tudástárban fellelt formulák segítségével. Munkájuk során eleinte az ősi kyr csomópontok újjáélesztésére kellett szorítkozniuk, később azonban, ahogy a térmágiával kapcsolatos tudásuk és hatalmuk megnövekedett, elszakadhattak az ötödkori romoktól.

Az érkezési és indulási oldal négy-négy Kapuját az Unikornis-domb előtt lévő parkban találja az utazó. Díszítetlen, nyers gránittömbjeik szürkeségét csak a tengernyi mágikus rajzolat, és egy-egy kéklunírból kovácsolt név – a Kapu másik oldalán található ország neve – töri meg. Általánosságban is elmondható, hogy a Kapukat alkotóik igen nagy alaposággal látják el mágikus védelemmel, de a dorani védművek minden képzeletet felülmúlnak, s hajlamosak például megelőző csapást mérni arra, aki sanda szándékkal közeledik feléjük. A mágia sugárzását minden teremtett lélek megérzi; a Kapuk körül sűrűn kavarog a levegő, lassúvá és tompává válik a hang. A természetellenes környezet dacára különös, kék levelű repkény és vadszőlő futja be a boltíveket. Ezek a növények a különböző

vizsgálatok szerint a nyers manát használják táplálékul, s egyesek szerint Doran azon kísérletező kedvű varázstudóinak teremtményei, akik szerették volna, ha a park szépségét nem csúfítják el a Kapuk otromba tömbjei.

Kevesen tudják, hogy e négy nyilvános térkapun és az Unikornis-domb méhében, a Kapuk Termében őrzött jó pár titkos térkapun kívül még egy állandó Kapu található Doranban: a Félkapu. A Félkapu két felének nincsen párja – azt a nagyvilágot járó dornai magiszterek készítik el a csak általuk ismert formula segítségével, ha éppen úgy hozza a szükség. E módszerrel Doranból és Doranba egy legalább felerészben állandó Kapun át, azaz valamelyest nagyobb biztonsággal tudnak közlekedni. Mindaddig nem tudódott ki az a hétpecsétes titok, hogy aki Doranban tanulta ki a térmágia mesterfogásait, valamennyi, Doran által készített Kaput át tudja irányítani a dorani Félkapura; s a legnagyobbak közülük a siker esélyével próbálhatják meg e mutatványt véghezvinni más, így elsősorban kyr és lar-dori építésű Kapukkal is.

Doranból négy városba: Davalonba (Dwyll Unió), Erenbe, Erigowba és Elyába (Tiadlan) lehet eljutni. Mind az induló, mind az érkező utazóktól egy aranykoronát kérnek el, mely a Varázslótanács kincstárát gazdagítja; az állatokra mondott bűbáj ennek felébe kerül. A Kapukat bárki igénybe veheti – aki bebocsátást nyert Doran városába... A Kapuk körül a Vigyázók Rendjének tagjai látnak el őrszolgálatot.

Davalon (Dwyll Unió)

A város P.sz. 2085-ben kapott térkapukat Doranból, a szövetség jeléül, ami igen erős ellenérzést váltott ki Ranil papjaiból. Nyugodtan mondhatjuk, hogy a dwoonok többsége mindmáig nem tudott megbarátkozni azzal a gondolattal, hogy országuk szívében, fővárosuk fellegvárában utak nyílnak az örök sötétség honán keresztül. Éppen ezért a térkapukat egy

ortodox hitű dwoon a világ minden kincséért sem venné igénybe soha. Bezáratásukra azonban mindmáig nem került sor; s ez tulajdonképpen kénytelen-kelletlen beismerése annak, hogy Toron tőszomszédságában minden létező segítségre szükségük van Ranil fiainak.

Így aztán, noha a Kapuk a város egyik központi terén, a Naptoronyból induló északi sugárút mentén találhatóak, a forgalmuk igen gyér – s ebben Ranil egyházának nem kis szerepe van. A Kapuk felügyeletével megbízott Ranil-papok feladata az indulók felkészítése az utazásra, valamint az érkezők gondos megvizsgálása a tekintetben, hogy nem hordozzák-e lelkükben a sötétség csíráit.

A viszony a Kaput fenntartó dorani magiszterek és a Ranil papság között kifejezetten rossz, de ez ellen Doran diplomáciai úton semmit nem tud tenni – a szabályok mindenkire kötelező szabályok maradtak évszázadok óta. Így nem csoda, hogy az itt élő, Kapukat felügyelő varázslók számüzetésnek tekintik kiküldetésüket, amin nem sokat segít az sem, hogy a leplezetlen félelem és utálat kíséri őket, ha az utcára lépnek. Dolguk nem nagyon akad: igen kevesen veszik igénybe a vörösmárványból faragott térkapukat, melyekre

Davalonban a Ranil-papok által végzett, általában egy napig tartó felkészítés lényegében a térkapu használatáról történő lebeszélést jelenti, melyet borzalmas rémtörténetekkel és a kárhozat összes szörnyűségének felemlegetésével fűszereznek az utazó lelki üdvét féltő papok. A végére a legtöbb igazhitű dwoon megtörik, sőt: a rossz nyelvek szerint ezzel a módszerrel már toroni kémek kedvét is sikerült örökre elvenni az utazás e módjától...

Ehhez képest az érkezőkre váró gondos vizsgálat szinte leányálomnak tűnik, mely azonban olykor hetekig tart. Az alany egy puritán egyszerűséggel berendezett cellában olvashatja Ranil tanításait reggeltől estig, tömjénfüstben fuldokolva, miközben zsolozsmázó papok vizsgálgatják lelke legrejtettebb zugait is. A koszt tűrhető, a cellában meleg van és fény – egész pontosan déli verőfény éjjel-nappal –, nehogy a sötétség szülőttei előtörhessenek a test börtönéből.

Ranilhoz intézett könyörgő imákat véstek és töltöttek ki aranyfüsttel értő kezek.

Davalon Kapuin át Erenbe és Doranba lehet eljutni. Az utazás és az érkezés díja egyaránt tizenhét aranykorona, mely teljes egészében a Kapukat vigyázó Ranil templom és rendház fenntartását szolgálja; a varázslókat mindössze az az öt ezüstkorona illeti meg, melyet az esetlegesen átszállítandó állatok mágikus felkészítéséért kérhetnek el. A Kapuk őrzését a Ranil-rend lovagjaira bízta a rend nagymestere.

Eren

Eren térkapuinak száma folyamatosan bővült az első, P.sz. 1879-ben működni kezdő dorani Kaputól egészen a P.sz. 3649-es, Kahrébe nyíló Kapu megépüléséig. (Ez utóbbi egyébként jelenleg – azaz P.sz. 3690-ben – zárva van; a hivatalos magyarázat szerint a Sötét Együttállás következtében vált járhatatlanná. Egyesek azonban arra gyanakodnak, hogy Honorius Caldinbras jobbnak látta bezárni, tartva a Kahre titkai iránt egyre nagyobb érdeklődést tanúsító doraniaktól.) Nem használható az Ifinbe nyíló Kapu sem, melyet a concordia felrúgásakor, a Ragg-foki csata előtt építettek Doran nagyjai, s melynek ifini végét később toroni ügynökök tették végérvényesen használhatatlanná, az Ifinből Tiadlan fővárosába nyíló térkapukkal egyetemben.

Eren térkapui a belsővárosban, a Dannor-dombon található egy kisebb, lovagvárra emlékeztető erődítményben, a Kapuk Várában. A kör alakú építmény belső udvarán hat-hat érkezési és indulási kapuív áll; erre az udvarra csak egyetlen bejáraton tud bejutni az utazni vágyó. Az építők az egyes Kapuk előtt kőmozaikból rakták ki az adott Kapuhoz tartozó ország címerét.

Az Erenben lévő térkapuk köré épített Kapuk Várának ajtaját csúfondárosan a Kapuk Kapujának nevezik arra utalva, hogy a mögötte található, rengeteg energiával épített mágikus térkapucsodákhoz csak az férhet hozzá, aki egy valódi, abbitacél pántokkal megerősített tölgyfa kapun és annak őrein átverekszik magát.

Erenből jelenleg Erigowba, Erionba, Doranba, és a Dwyll Unió fővárosába, Davalonba lehet eljutni.

Az indulás és az érkezés ingyenes, az állatokra mondandó bűbáj díja egy aranykorona. Ez az összeg teljes egészében a Kapuk Várának felső szintjeiben élő dorani magisztereket – és rajtuk keresztül vélhetőleg Dorant – illeti meg; ezzel szemben az a tíz aranykorona, melyet a Kapuk Kapujánál kell megfizetniük az áthaladó személyeknek, az őrség és a vár fenntartására szolgál a herceg rendelete szerint. A Kapuőrség a herceg válogatott elitkatonáiból áll.

Az ereniek óvatosságát jól példázza, hogy a Kapuk Vára nemcsak a külső, de a belső, azaz a térkapuk irányából érkező támadások ellen is védhető; ennek következtében a Kapuk Udvara a teremtett világ talán legsivárabb helye, ahol a macskakövekkel kirakott teret fekete, csupán lórésekkel ellátott falak övezik, s melyen a tizenkét, bazaltból faragott Kapu közül nyolcból az örök sötétség tárja világra szemeit. A Kapukat megpróbálták díszítésekkel ellátni, de a festék lepergett róluk, a faragványok pedig, mint az a dorani Kapu talpázatán lévő próbálkozásból is látható, inkább csak rontanak a baljós összképen. Hiába, a hely szelleme...

Erigow

Erigow Belsővárosban álló térkapui valamennyien kyr eredetűek, melyeket P.sz. 1811-ben viszonylag csekély erőfeszítéssel működőképesé tudtak tenni a dorani magiszterek. A hat működő Kaput fehérmárványból készítették, díszes faragványainak állat- és növénymotívumai, domborműves tájképei alapján pontosan megállapítható, hová nyílnak – illetve nyíltak az Ötödkor idején. Az eredeti drágakőberakások természetesen mind eltűntek a Káoszkor évezredei alatt, ám ezeket a herceg, ha féldrágakövekkel is, de pótolta; a frizekről letört indákat és a szobrok karjait azonban nem tudta, vagy talán nem is akarta visszaforrasztani. A Kapuk Terén több tucatnyi más, működésképtelen Kapu és kyr időkből származó szobor található; gyönyörű hely ez, melyet ápolt kert tesz feledhetetlenné.

A Kapuk Fogadóban számtalan szolgáltatás várja a megfáradt utazót: lakomák és muzsikások, gyönyörű leányzók és lelki nyavalyáira írt adó papok, ahogy az utazó kívánja. Akit ez sem elégít ki, megpróbálhatja felderíteni mindazokat a rejtett kémlelőnyílásokat, titkos fülkéket, falban húzódó alagutakat, mágikus kémszemeket és hasonlókat, amelyeken az érkezőket ellenőrzik a herceg emberei, bár erre sokak szerint kevés az egy hónap... Az igazán elszánt, netán túlságosan hozzáértő kutakodók pedig színről színre találkozhatnak a Kapukat felügyelő, és a fogadó legfelső szintjét lakó varázslókkal – igaz, többnyire csak egy egészen rövid pillanat erejéig.

Erigowból Erenbe, Erionba és Doranba lehet térkapuk segítségével utazni. Az utazás megkezdése ingyenes, állatok átjuttatásáért egy aranykoronát kérnek el, mely felerészben a dorani mágisztereket, felerészben a herceget illeti meg – ebből fedezi többek közt a kert és az őrség fenntartásának költségeit. Az érkezőnek azonban a Belsővárosba belépve le kell szurkolnia a közmondásos ötven aranykoronát, melyért cserébe egy hónapig tartó ingyenes ellátásban lesz része a Kapukhoz címzett fogadóban, ahol minden lehető igényét kielégítve igyekeznek feleltetni vele az utazás fáradalmait. A fogadó szolgáltatásait igénybe venni nem, de megfizetni kötelező.

Elya (Tiadlan)

Tiadlan fővárosának térkapuit P.sz. 2009-ben emelték, ott, ahol a város alapításakor egy negyedkori bazaltmonolit töredékei kerültek elő a föld alól.

A király nem fukarkodott aranyakkal, amikor az építkezésre sor került: a kétszer két Kapu köré fölépíttette a Kapuk Csarnokát, ezt a hatalmas, egyterű épületet. A Lebegő Városban emelt Csarnokot több

száz pompás szobor díszíti. E szobrokat ugyanabból, a Tabozából hozatott, zöldes ereszű fehér kőből faragták, mint a térkapukat, melyek keretét bronzal kiöntött, magasztos szépségű reliefekkel díszítették Észak leghíresebb mesterei. A kupola freskóit maga a nagy Garamo Varoni festette; ezek egyike Nastart ábrázolja, amint Doran varázslóinak átnyújtja a térmágia elveszett tudományát tartalmazó kristályokat.

A Kapuk Csarnoka mellett hasonló stílusú, bár szerényebb pavilonok épültek; ezek egyikében laknak a Kapukat vigyázó varázslók, egy másik az őrség szállásul szolgál. Az épületeket övező díszkert alacsony kőfalán túl különböző színvonalú fogadók, kelmekereskedők, szabók, kardcsiszárok és más iparosok műhelyei várják az érkezőket.

Elyából jelenleg kizárólag Doranba lehet

Doran varázslói minden nagyszerűsége dacára kifejezetten utálják azt a freskót, melyet az Elyában lévő Kapuk Csarnokában csodálhat meg az utazó. A mester ugyanis igen kedvezőtlen képet festett róluk: az ábrázolás alapján úgy tűnik, mintha Nastar adománya emelte volna ki a Dorant jelképező varázslót a körülötte álló varázshasználók, így többek között toroni boszorkánymesterek és ork vajákosok sorából. Ezenfelül a szélborzolta szakállú dorani varázsló koszos, alján savmarta köntöst visel, nevetséges kacatok lógnak a botjáról; bizonyos szögből nézve pedig határozottan kancsalnak tűnik a szemlélők többsége szerint. Közelről nézve állítólag az is látszik, hogy gyászkeretes körmű a tudáskristályért nyúló keze. (Úgy tűnik, Garamo Varonit a mű készítését megelőzően valami súlyos méltánytalanság érthette Doran részéről.)

E festményt valaki szántsándékkal megrongálta – s a karakterek feladatuk kapják a bűnös kézre kerítését. Természetesen a legnagyobb gondossággal kell eljárniuk, hogy elkerüljék a fölösleges diplomáciai konfliktusokat. Vajon a helyben lakó, Kaput őrző varázslók keze volt a dologban? Vagy az épp a napokban a családjukhoz indult máguspalánták közt van a tettes? Ki másnak fűződhetne érdeke egy ilyen galádsághoz; és miért nem vett észre semmi furcsát sem a Kaput vigyázó őrség, sem a varázslók?

eljutni a térkapuk igénybevételével, az ifini Kapukat a véglegesség igényével tették használhatatlanná Toron ügynökei. Az átutazóknak mind érkezéskor, mind induláskor tíz aranykoronát kell megfizetniük, melyből egy a Kapura felügyelő dorani varázslókat, három a királyt, három a Duint, három a Dorchát illeti meg. Annak, aki állatot akar átvinni, a szükséges bűbájért nem kell további pénzt fizetnie; az már benne foglaltatik az árban.

Shulur (Toron)

A shuluri Kapuk természetesen valamennyien kyr eredetűek; azonban a káoszkor tombolását egyikük sem vészelte át épen. A ryeki idők hozzá nem értő gondozását éppúgy megsínylették, mint korábban a teljes elhanyagolást az Ötszázéves Háború idején, vagy jóval később az új Császárság születésének véres eseményeit. Toron létrejöttét követően éppen ezért egyszerűbbnek tűnt egy teljesen új térkapu-hálót létrehozni, mint ezeket az életveszélyes, káosz fertőzte Kapukat rendbe hozni. Ezért alkották meg és működtetik mindmáig a Császári Iskolák magitorai a Toroni Térkapu Hálót, melynek egyes Kapuit az Ikrék erre szakosodott klánjai őrzik. A Toroni Térkapu Háló a legkevésbé sem nyilvános – legtöbb átjárója az Északi Szövetség és a Quironeia államaiba nyílik; lakatlan szigeteken és jeltelen romok közt, apró falvak templomai alatt és nagyvárosok koszlott raktáraiban vannak az induló- és érkezőhelyek. E Kapuk elrejthetőségének ára részben a rajtuk történő áthaladás meglehetősen kockázatos volta, részben pedig az, hogy csupán egyes emberek – kémek, varázstudók, fejjadászok – és nem követségek, vagy éppen seregek átjuttatására alkalmasak. Létük mindazonáltal igen fontos a Birodalom számára, ezért aztán a világ végére is hajlandó orgyilkosokat küldeni az után, aki illetéktelenül használja a Kapukat, vagy azok titkát leleplezi.

Mindössze két olyan, káoszkort átvészelt térkapu található Toronban, melyet nyilvános használatra tettek alkalmassá: ezek Shulurban találhatóak, egyikük Ifinbe, másikuk Erionba vezet. Felújításuk kizárólag reprezentatív célokat szolgált: egyrészt Toron és Abaszisz vazallusi jellegű kapcsolatát szimbolizálta, másrészt annak szolgált bizonyosságául, hogy Toron bármikor, minden különösebb erőfeszítés nélkül képes létrehozni olyan

térkapukat, melyek megszületését Doran világraszóló diadalként ünnepelte.

Toron titkos térkapuinak egyike a Quiron-tenger egyik apró, névtelen szigetén található. A sziget főenyén túl, a káoszkori tornyot körülvevő erdőben éjszakánként kárhozott lelkek vadásznak hús-vér áldozatokra. Nappal azonban békén bejárhatja a szigetet minden teremtet lélek, akit nem zavarnak az avarban heverő emberi maradványok, reves vért darabok, elrozsdált pengék, derékba tört zászlórudak. Ám a kyr dolmenekkel körülvett torony ekkor is tiltott hely: bejáratának környékét éjjel-nappal figyelik mágikus kémszemeken keresztül a birodalom magitorai. Az erre tévedő feltartóztatására pusztító varázslatokon túl élőholtak tucatjait tudják harcba küldeni, s ha ez sem segít, képesek levegőbe röpíteni akár az egész szigetet. Nem volt még arra példa, hogy a foghíjas tető alatt rejlő Kapun bárki illetéktelen át tudott volna jutni Abasziszba, ahol egy parasztház istállójában az Ikrék fejjadászai őrzik az érkezési oldalt...

A shuluri térkapuk a minden előkelőséget nélkülöző kikötőnegyedben találhatóak; szürkén és mocskosan gubbasztanak egy eldugott tér sarkában, mészke faragványaikat rég lekoptatta már az idő. A toroni diplomácia mindezzel Doran eredményeinek lekicsinylését kívánta kifejezésre juttatni: a térkapu üzenetük szerint a hajókhoz és utakhoz hasonlóan mindössze az utazás egy módja, mely azoknak való, akiknek élete keveset ér, s akiknek sürgős a dolguk. Toron követői viszont az északiakhoz képest nagyságrendekkel értékesebbek, s országuk elég hatalommal bír ahhoz, hogy pár hét vagy hónap késelelemmel ne kelljen törődnie.

Részben hasonló megfontolásokból bízták ezeket a nyilvános térkapukat létrehozásukat követően a Császári Iskolák oroszlánnal és pentagrammával tetovált homlokú magitorai helyett egy egyszerű boszorkánymesteri rendre, név szerint az

Árnyszívókra. Ők igyekeznek is tudásukhoz mértén ellátni feladatukat, ám talán ebbéli hiányosságai miatt, talán a káoszkor örökségeként e Kapuk meglehetősen veszélyesek; nem számít ritkaságnak, hogy örökre eltűnik bennük az utazó. Ez azonban igazán senkit nem zavar a felsőbb körökben, lévén, hogy nekik megvannak a saját mágikus utazási módszereik. A nyilvános térkapukat tehát kizárólag sedularok és még alacsonyabb kasztba tartozók veszik igénybe, így az Árnyszívók a felelősségre vonástól való félelem nélkül üzhetik praktikáikat a Kapuktól alig két sarokra lévő rendházukban.

A toroniak térmágikus tudásának ékes bizonyítéka, hogy a Birodalomból Yankarba száműzött Daiquiss család mestermágusa P.sz. 3202-ben egymaga hozott létre állandó – bár az ideiglenes Kapukhoz hasonlóan életveszélyes – térkapukat a Pentád területén, melyek a Quiron-térség e szögletét egészen a XXXVII. századig összekötötték Haonwell-lel és a déli Eronével.

Tekintettel arra, hogy Ifin nemrég ideiglenesen lezárta a Shulurba vezető térkapuit, Toron fővárosából jelenleg kizárólag Erionba lehet eljutni. Az utazás ingyenes, látszólag az megy át, aki csak akar. Valójában persze számtalan figyelő szempár követi az érkezők és indulók minden mozdulatát. Az őrséget az uriodominior biztosítja; cserébe őt illeti meg az állatokra mondott bűbáj ellenértékeként elkért minden aranytallér fele.

Ifin (Abaszisz)

Az ifini térkapuk építésének történetére alapvetően rányomja bélyegét az ország törekvése, hogy kiszabaduljon Toron politikai nyomása alól. Ezért készítette el Doran varázslóival P.sz. 3609-ben az Elyába, illetve Erenbe nyíló Kaput, melyeket aztán a Ragg-foki győztesek parancsára le kellett zárnia. A toroni

ügynökök által később véglegesen tönkretett Kapuk szomorú romjai ma is láthatók: az Elyába vezető térkapu a Kikötőnegyedben, Tiadlan terén roskadozik; roppant ikerboltívének drágaköveit a nagykirályi kincstárban őrzik hosszú évek óta. Az ereni Kapuk az Újvárosban található, az ottani Kyel-templom kerengőjében; futónövények borítják el őket, és hatalmas jegenyefák rejtik a kíváncsi tekintetek elől. E térkapukat homokkőből építették – vélhetőleg a sietség okán –, s óvó mágia híján az évek múltával fokozatosan porladnak el.

A Shulurba nyíló Kaput Ifin nem kérte, hanem kapta P.sz. 2252-ben, látszólag azért, mert Toron szívéen viseli hű szövetségesének boldogulását, s lám, térkapu iránti vágyát is teljesíti. Talán a legveszélyesebb Észak-Ynev állandó térkapui közül, mivel a kontár toroni boszorkánymesterek által karbantartott, ryeki eredetű mágikus alkotás igen rosszul viseli, ha újra és újra lezárják, illetőleg megnyitják. Márpedig a nagykirály kész örömmel tesz eleget azon irányú kötelezettségének, miszerint bizalmas jellegű történések idején le kell zártnia a térkapukat; s előszeretettel nyilvánítja még a nagyobb udvari bálokat is bizalmas eseménynek, hogy a toroni Kaput minél tovább zárva tarthassa. Az apró sértéseket pedig azzal koronázza meg, hogy „elfelejti” megnyitni a Kapukat a bizalmas események elmúltával, s erre minden egyes alkalommal Toron követének kell felhívnia a figyelmét. A Shuluri Kapu barna sziklából faragott sziluettje egy fallal körülvett park közepéről magasodik ki a Belsőváros egy kevésbé forgalmas részén; toroni fegyveresek vigyázzák, akik a Kaput felügyelő varázstudókkal együtt a fal belső oldalához simuló apró házakban laknak. (Nem túl kényelmes hajlék, de ennél rosszabbat már nem mert adni a nagykirály.) A kertbe csak a nagykirály térkapu használatára feljogosító engedélyével lehet belépni.

Az Erionba vezető Kapu valamivel kevésbé van kitéve a politikai kötélhúzásnak, de a gyakori bezárás és megnyitás ennek sem tett jót. Őrzéséről a nagykirály testőrei, fennmaradásáról erioni bérhárusok gondoskodnak, ők is építették még P.sz. 2073-ban. A Kapu az Ifini Aréna mellett kapott helyet, nem messze a palotanegyedtől, s mivel alkotói egy előre kialakított összeg ellenében építették meg, a térkapuk sorában szokatlan módon az egyik legolcsóbb alapanyagot, terméskövet használtak alapanyagul.

Talán a terméskőből készült boltívek csúfságának elrejtése miatt alakult ki az a szokás, hogy a nagykirály és a hercegek kapitányok abbitacélból készült domborművekkel örökítik meg dicső tetteiket, s ezt a térkapu boltíveinek falára szögezik. A térkapu mágiája ezt furcsamód lehetővé teszi, sőt, az abbitacél rátéteket egyből magához is kapcsolja úgy, hogy azokat eltávolítani onnan már semmilyen módon nem lehet. Így aztán, Toron nem kis bosszúságára, e különös dicsőségtáblán szerepelnek nemcsak a concordiák felújításai és a közösen megvívott zászlóháborúk dicső ütközetei, hanem néhány, a Rag-foki csatához hasonló áruulás emléke is.

Ifinből Ynev jelenében, P.sz. 3690-ben térkapun kizárólag Erionba lehet utazni. Az érkezés és indulás személyenként öt-öt ezüstoboloszba kerül, melyet állat átjuttatása esetén további egy aranydénárral kell megtoldaniuk azoknak, akik a Kapu használatára jogosultak. E személyek közé elsősorban a nagykirály és az idegen országok követei, Abaszisz főrendjei, a hitvalló egyházak helybéli főpapjai, a kereskedőházak jószágigazgatói tartoznak. Rajtuk kívül mindenki köteles a térkapu használatára feljogosító engedélyt szerezni a Kancellárián, melyhez többek között jó erkölcséről és vallásáról kiállított bizonyítvány megszerzése, az utazás céljának igazolása, lehetőleg nemesi oklevéllel alátámasztott, törvényes származást igazoló okirat, és ezernyi más papiros szükségeltetik. A szükséges iratok beszerzését és az indulást így csak a vérbeli udvari emberek ússzák meg egy hétnél kevesebb idő és húsz aranytól kevesebb illeték, díj és kenőpénz alatt. A rendszer célja az, hogy a térkapu használójáról pontos információkat gyűjthessenek össze a nagykirály emberei, illetve, hogy az állam titkainak kiszivárgását megakadályozzák; éppen ezért az engedély mindig csak egyetlen utazásra jogosít.

IX. Marsidas nagykirály P. sz. 3651-ben járványügyi zárlatot hirdetve lezáratta a térkapukat. Amikor a veszély elmúltával végre megindulhatott a forgalom, a nagykirály új rendszabályt hirdetett ki a város biztonsága érdekében: a Kapun át érkezőknek két hetet kell kötelezően eltölteniük szigorú őrizet alatt a Kapu ispotályában azért, hogy megvizsgálják, nem hurcolnak-e be járványt az országba.

IX. Marsidas ifini járványügyi rendelete egyszerűen csak egy réges-régi óvatossági rendszabály felújítása Járvány kitoréséről az említett esetben ugyan nem volt szó – bár pár gyanús megbetegedést fel tudtak mutatni a nagykirály varázstudói –, annál inkább egy homályos politikai

A rendelettel érintett államok követei és a befolyásos utazók tiltakozása miatt azonban az uralkodó kénytelen volt részlegesen föloldani a zárlatot. Ez meglehetősen abszurd, de az aszisz jogrendre olyannyira jellemző megoldáshoz vezetett: személyenként és állatonként „csupán” 5-5 aranydénárt kell letétbe helyezni az ispotály számvivőjénél, és szabad az út. Az összeg egyötöde az ispotály fenntartását és az ott lakók ételmezését szolgálja – gyakorlatilag azonban jórészt a Nagykirályi Főkirurgust gazdagítja, aki minden lehetséges módon igyekszik lefaragni az ispotály költségeit. Így aztán annak lakói egészségügyi okokra hivatkozva csak kenyeret és vizet kapnak, s közös kórtermükben a csótányoktól hemzsegő szalmazsákokon bámulhatják a plafont reggeltől estig, két álló héten keresztül. Mindeközben persze őket is figyelik a nagykirály mindenhol jelenlévő szemei... Akinek viszont nem jelent gondot az aranyak letétbe helyezése, elégedetten távozhat, és két hét elmúltával – a szükséges formásokat teljesítve – hozzájuthat pénzének fennmaradó részéhez.

A Shulurba vezető Kapu megmagyarázhatatlan okokból már több mint fél éve zárva van. Amennyiben kinyitják, a szolgálatot teljesítő toroni varázstudók ott is csak az állatok megbűvöléséért kérnek el egy aranydénárnyi összeget; ám induláskor a szükséges engedély beszerzése, érkezéskor pedig az ispotályban történő két hét rabság – illetve annak megváltása – itt sem kerülhető el...

Erion (Godora)

Erion szívében, a Fogadónegyedben található a Kapuk tere, a kontinens legnagyobb térkapu-komplexuma, ahol két hatalmas, egymással szemben álló boltívsort alkotnak az érkezési, illetve az indulási oldal Kapui. Az egyes Kapuk minden díszítés nélküli, hatszög alakú szürke oszlopokból és a közöttük átívelő fekete boltívekből állnak, melyek zárókövén annak az országnak a címerét helyezték el, amellyel az adott átjáró összeköttetést teremt. A kettős kapusor által közrefogott tér köburkolatának bonyolult mintázata állítólag szerepet játszik a kapuboltok mélyéről áradó mágia szabályozásában.

Az erioni térmágusok rendre gyakorlatilag sérthetlenséget élvez, és a törvények felett áll, ami vonatkozik a tornyokban zajló kísérletekre is. Ennek pincéiben nyitották meg a Káosz Kapuját, melyen nem Ynev valamelyik tájára, hanem a térkapuk közti köztes térbe lehet utazni; a térmágusok ezt a rettenetes világot vizsgálják már évezredek óta. Egyesek szerint e köztes téren keresztül sikerült utat találniuk más síkokra, s nemcsak felderítőik útján, de olykor személyesen is megkockáztatnak egy-egy felfedező utat, mellyel életükön túl lelküket is kockára teszik. Akár igazak ezek a szöbeszéddek, akár nem, Erion polgárai babonás félelemmel tekintenek a térmágusokra.

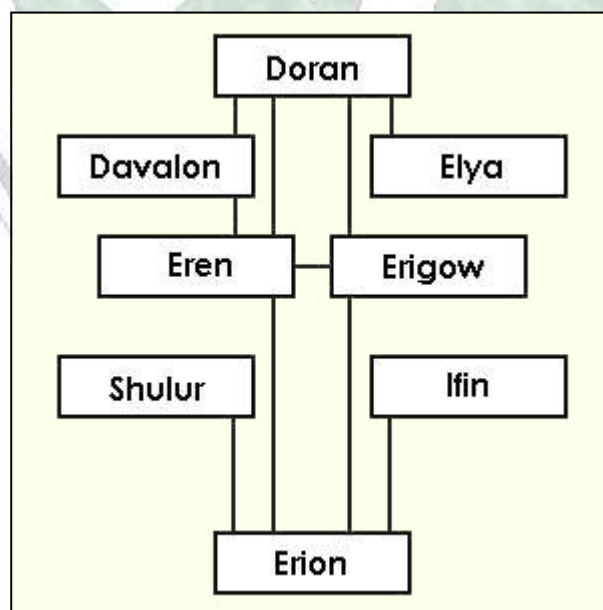
A térmágusok valamiféle felfedező utakhoz keresnek önkénteseket – s a karakterek is a jelentkezők között vannak...

A Kapukat a helybéli kyr romok mintája szerint alkották meg a dorani varázslók P.sz. 1857-ben. E varázslók tanították meg a helybéli varázstudók egy csoportját a térmágia mesterfogásaira – azóta is e csoport leszármazottai látják el a Kapuk felügyeletét. Doranhoz már nincs

közük, a godorai herceg kiváltságos alattvalóinak számítanak, s épp olyan gondosan őrködnek függetlenségük felett, mint a város urai. Lakóhelyük a Kapuk terének mértani középpontjában emelt százhusz láb magas, karcsú torony.

Kiváltságos mivoltuknak azonban komoly ára van: a térkapu fenntartásáért nem kérhetnek pénzt sem a hercegtől, sem az átutazóktól. Ennek, és Erion hagyományos semlegességének köszönhető, hogy mára Doran helyett tulajdonképpen Erion vált a Nagy Térkapu Háló középpontjává nemcsak a térkapuk számát, de az átmenő forgalom nagyságrendjét tekintve is. A Kapuk terének környékén közmondásosan jó a közbiztonság – a térmágusok veterán gladiátorokat, zsoldosokat és kalandozókat alkalmaznak.

Az erioni Kapuk teréről Ynev számtalan tájára el lehet jutni: északon Ifinbe, Shulurba, Erigowba, Erenbe, délen Al Abadanába, az épülő Új-Pyarronba, Yllinor fővárosába, Ru-Shenonba, valamint a Dies Ravallona-béli Dilamontébe. Pyarronból aztán a Pyarroni Térkapu Hálón át ingyen lehet eljutni a Pyarroni Államközösség országaiba és Yllinorba, valamint különleges engedéllyel Shadon egyházi székhelyére, Tela-Bierrába. Erionban sem az indulásért, sem az érkezésért nem kérnek pénzt, de aki állatot akar átvinni a Kapun, a legrosszabbra kell számítani – a térmágusok ugyanis ha másnak nem is, de ennek az egynek igencsak megkérik az árát. Ennek pontos mértéke az utazó erszényének vastagságától és a térmágusok aktuális pénzügyi helyzetétől függően



igen tág határok között mozog. Általános zsinórmértékül talán annyi mondható el, hogy öt aranydénár körüli összeg jobb napokon elég szokott lenni egy állatra, míg egy aranydénár alatt szóba sem állnak senkivel, bárhogy könyörögjön is. Olykor pedig bizony az is előfordul, hogy a térmágusok úgy belefeledkeznek kísérleteikbe, hogy napokig nem bukkannak fel a Kapuk körül, s ilyenkor a csüggedt utazó – ha saját maga nem képes valamiképpen elhárítani ezt az utazása előtt tornyosuló akadályt – kénytelen a téren zsákmányra vadászó kóbor vajákosok és javasasszonyok segítségére hagyatkozni...

Észak-Ynev és Erion térkapui – összefoglaló ártábla

Az alábbi felsorolás egy átlagos – azaz főúri származással, magas udvari méltósággal, illetve ilyen jellegű kapcsolatokkal nem rendelkező – utazóra vonatkozó díjakat tartalmazza. Ifin és Erion

	Doranból	Davalonból	Erenből	Erigow-ból	Elyából	Shulurból	Ifinből	Erionból
Doranba		18 (+0,5)	10* (+1)	0 (+1)	10 (+0)	-	-	-
		1	1	1	1	-	-	-
Davalonba	1 (+0,5)		10* (+1)					
	18		18					
Erenbe	1 (+0,5)	18 (+0,5)		0 (+1)				0 (+5)
	10*	10*		10*				10*
Erigow-ba	1 (+0,5)		10* (+1)					0 (+5)
	50*		50*					50*
Elyába	1 (+0,5)							
	10							
Shulurba								0 (+5)
								0
Ifinbe								0 (+5)
								0-1
Erionba			10* (+1)	0 (+1)		0 (+1)	20* (+1)	

esetében a megadott árak csak iránymutatásul szolgálnak, és konkrét esetben akár nagyságrendi eltérések is előfordulhatnak.

A jelölésekről:

„X”: az induláskor minden egyes útnak induló élőlény után elkért díj X arany, a helyi pénznemben.

„(+Y)”: az állatra mondott bűbáj ellenében elkért díj Y arany, a helyi pénznemben, állatonként.

„Z”: az érkezéskor minden egyes átért élőlény után elkért díj Z arany, a helyi pénznemben.

„*”: az ár személyenként értendő, állatok után csak nagyobb mennyiség után kell fizetni – nagyobb mennyiség darabszámra értendő, tehát egy fészekaljja egér és egy kisebb ménes e tekintetben egy megítélés alá esik.

Szerző: Szürkecsuklyás Testvériség
 Forrás: Szürkecsuklyás.hu
 Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk a Szürkecsuklyás Testvériség honlapján megjelent Északföldre című kiegészítő része. A cikk részletei szerepelnek Az Északi Szövetség című világleíró kiegészítőben, apró kiegészítésekkel.