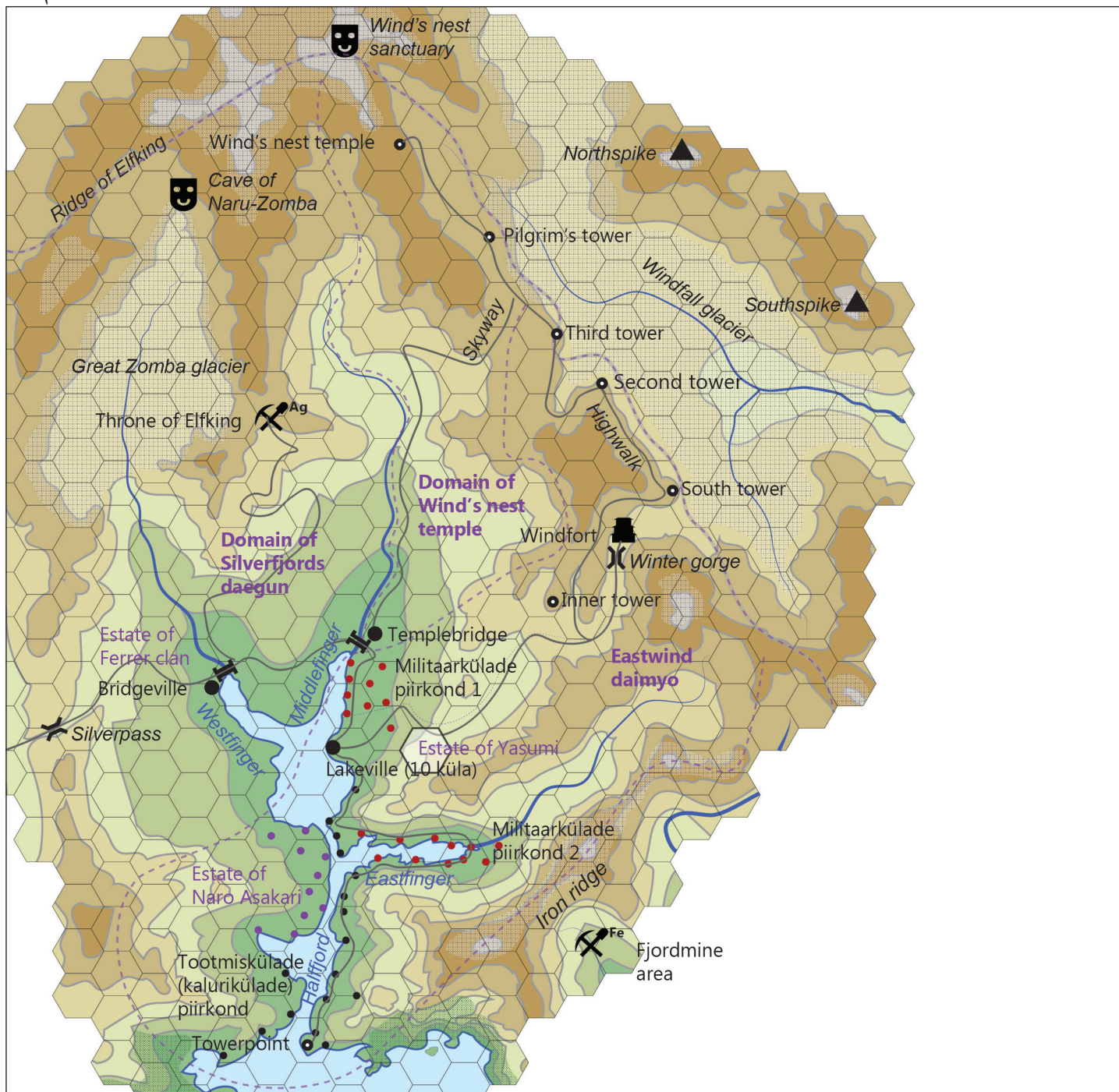




Legend

----- Domeeni piir



Üks heksagoon kaardil
vastab 4 / 16 / 64 km²



Inimastusega kaetud
piirkond

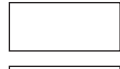
Mullad (viljakus) ja viljakustäring



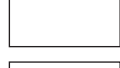
d4



d6



d8



d10



d12

Fe/Au/Cu/... Maavara leiukoht

Domeeni kirjeldus

(Domeeni suurusega 100 heksagooni vastab 6400 km²)

Domeeni kutsutakse Idatuule daimyoks

Domeeni valitseja on daimyo Katsuro "Surmatooja"
(tiitel ja nimi)

Valitseja on daegun Venois la Vookani vasall/maksukohuslane
(senjööri tiitel ja nimi)

Domeeni valitseja kohustused senjööri ees:

Sõjaväekohus, Haldjalinna kaevanduste kaitsmine ning Vaatekõnni ja

ülejäanud idapiiri valvamine

Lisaks domeenile on valitseja senjööriks järgnevale vasallidele, kellel on tema ees järgnevad kohustused (kõik daegunid, daimyod ja autonoomsed linnakogukonnad):

Vasall

Vasalli kohustused domeeni valitseja ees

Domeeni rahvastiku kastiline jaotumine				Elanike arv	Domeeni suurus	1
Domeeni valitsejale kuuluvate külade hulk:	47	Külade hulk x250	11 250	Domeenijuhtide tegevuste hulk käigus	Domeenijuhtide tegevuste hulk käigus	1
Domeeni aristokraatidele kuuluvate külade hulk:	10	Külade hulk x250	2500		Domeeni hindade korrutaja	1
Vabade perede hulk domeenis (kõikide külade hulk x8)	240	Perede hulk x10	2400		Korruptsiooni baasprotsent	50%
Aristokraadiperede hulk domeenis (kõikide külade hulk/10)	2	Perede hulk x20	40		Jõukuse baasprotsent	0%
Produtorperede hulk (1 iga 5000 linnaelaniku kohta)		Perede hulk x20			Rahulolematuse baasprotsent	50%
Litsentseeritud kaupmeeste perede hulk (1 iga 10 000 elaniku kohta domeenis)		Perede hulk x20			Katsumuste aja baasprotsent	30%
Patriitsiperede hulk (1 iga 50 000 elaniku kohta)		Perede hulk x20			Domeeni turumaht (25t 10 000 elaniku kohta)	
Domeeni elanike arv kokku:			16 190			

Linnad domeenis			Domeeni valitsejale kuuluvad külad	Külade hulk	Makse küladest	Samuraiväge küladest
Nimi	Linna staatus (autonoomne või valitsetud otse)	Elanike arv	Militaarkülad	20	None	160
Järveküla (keskus + põllumaad)	otsevalitsus	1200 + 2500 küla	Tootmiskülad	10	60 (600)	30
Tuuleloss	otsevalitsus	130	Tavakülad (d6)	17	35 (595)	51
			Tavakülad (d8)			
			Tavakülad (d10)			
			Tavakülad (d12)			
			Kõik külad kokku	47	1195	241

DOMEENI MILITAARIA

Domeeni valitseja feodaalsed väeosad

	Sõdurite hulk (kompaniide hulk)	Kompanii (120 sõdurit) palk domeenikäigus	Kompanii ülalpidamine sõjaolukorra puhul
Samurai ja ashigaru tavavägi (3 sõdurit iga tavaküla kohta, 8 sõdurit iga militaarküla kohta)	241 (2)	-	600
Samurai eliitvägi		7200	900

Domeeni valitseja palgaline sõjavägi

Kahurikompanii (Jünger) Tuulelossis 50 lasku	10 kahurit (1)	2000	300
Kahurikompanii (Sakker) Tornipunktis 50 lasku	10 kahurit (1)	2000	300

Domeeni valitseja isikliku militaarse võimekuse ja kulude kokkuvõte

Muud domeenis esinevad väehulgad			
Domeeni maaaristokraatide samurai ja ashigaru tavaväe sõdurite hulk kokku (domeeni aristokraatidele kuuluvate külade hulk x3)	30	-	-
Domeeni potentsiaalne maakaitsevägi (1 sõdur iga vaba perekonna kohta). Kokku kutsutud vabad ei maksa sõjaväeteenistuses olles makse.	240 (2)	-	600

TEMPLITE NÕUKOGU (tasuta)		
Ülempreester (tihti tasuta) Zomba XII Naru		
Teoloogia	+12	
Usk	+20	
Sotsiaalsed oskused	+12	

Neutraalsed fraktsioonid
Samuraid (80 perekonda, sealhulgas Idanäpu samuraiklann (30))
Ashigarud (160 perekonda, sealhulgas Idanäpu klann (60))
Kaupmeeste sündikaat
Käsitööliste sündikaat
Vabad maaomanikud
Väikevabad (tootmiskülad)
Rentnikud
Väikesed inimesed (hooajatöölised ja vallavaesed, neid on vähe)
Loodusjumal Tuuletar
Ülempreester Zomba XII ja tema domeen

Võrgustikud, villad ja muu üldine infrastruktuur domeenis			
Rajatis või hoone	Ülalpidamise hind käigus	Teotööga seotud külade hulk	Kuidas ja mida mõjutab
Teedevõrgustik (kivikattega)			
Veskite võrgustik			10KD iga maksustatava küla pealt (+270KD) +5% Jõukus
Külatemplite võrgustik	550		-10% Rahulolematus
Turg	120		+5% Jõukus
Tauri karjamõis (x4)		4	+800KD
Villa (põllu-majandus, x4)		8	+220KD
Kõik kokku	670KD	12	+10% Jõukus -10% Rahulolematus +1290 KD

Tavakülade hõivatus teotööga		
Villade ja muu konstantse teotööga hõivatud tavakülade hulk		
Konstantsest teotööst vabade külade hulk		
Projekti nimi ja alguskuupäev	Projekti lõpp	Projektil kasutatavate külade hulk
Teotööga hõivatud külade arv kokku		
Teotööst vabade külade arv kokku		

Rajatised, asutused ja muu pealinnas		
Rajatis või hoone	Ülalpidamise hind käigus	Kuidas ja mida mõjutab
Viljasalved	100	
Kõik kokku	100KD	

Domeeni valitseja palee		
Rajatis või hoone	Ülalpidamise hind käigus	Kuidas ja mida mõjutab
Kõik kokku		

DOMEENI SISSETULEKUD		DOMEENI VÄLJAMINEKUD	
Maksud		Domeeni ametkondade ülalpidamiskulud (200 x ametkondade arv x domeeni hindade korrutaja)	400 (väejuhatust, magistraadid ja kohus)
Maksud küladest kokku	1195	Domeenijuhtide palgad (100 x domeenijuhtide arv x domeeni hindade korrutaja)	200 (magistraadid ja kohus) +50KD alates järgmisest käigust
Maksud vabadelt perekondadelt (vabade perekondade arv x10)	2400	Domeeni valitseja elustiili maksumus	150 (väikeülikute klass)
Maksud maaaristokraatidelt (aristokraatlike perede arv x75)	150	Domeeni infrastruktuuri ülalpidamine	670
Maksud produktoritelt (produktorite arv x400)		Domeeni pealinna infrastruktuuri ülalpidamine	100
Maksud litsentseeritud kaupmeestelt (kaupmeeste arv x375)		Domeeni valitseja palee ja sellega kaasneva ülalpidamine	
Tollid (reaalsed tollid - palju raha ülemvalitsejale edasi maksab = tollidest saadav kasum)		Domeeni palgalise sõjaväe kulud	4000
Sissetulekud otseselt valitsejale kuuluvatest majanditest		Domeeni laevastiku kulud	
Kasum villadest, kaevandustest ja istandustest	1290	Muud jooksvad kulud (sealhulgas palgasõdurid, shinobid ja sinised sõdalased)	
Kasum pealinnas asuvatest manufaktuuridest ja vabrikutest		Kõik kulud kokku	5520KD +50KD alates järgmisest käigust
Domeeni potentsiaalsed sissetulekud kokku	5035KD	DOMEENI RIIGIKASSA	
- korruptsiooni protsent	-30% -1510,5KD = 3524,5KD	Riigikassa sisu	1212 -750KD (Hingeraud +2)
+ maksud vasallidelt ja vabalinnadelt		Riigikassa asukoht ja turvameetmed	Riigikassa asub Tuulelossi kindlustorni kolmandal korrusel.
+ muud sissetulekud	2000KD (Samuraistpendium Hōbefjordi daegunilt)	DOMEENI RIIGIVÕLG	
Domeeni reaalsed sissetulekud kokku	5524,5KD	Palju	Kellele

DOMEENI TEISPOOLSUS**Domeeni vaimuvalla olemus ja kirjeldus. Vaimuvalla soppide kattumine (skeem)**

Domeeni, kogu Høbefjordide provintsi ja ümberkaudsete maade teispoolseks on Tuultemaa. Tuultemaa jälgib geograafiliselt piirkonna reljeefi, aga on üleni kaetud jääliustikega. Tuultemaal valitseb igavene lumetorm ja hämarus.

Ainult Surnute saar Nillfjordi suudmes on teistsuguse Vaimuvalla taustaga, selle teispoolseks on Vetevald, seetõttu viivad asteaanid oma veematused just seal läbi.

Vaimuvalda pääsemise viisid, vaimuvalla väravad ja vaimuvalda sisenemise vise

Ainus teadaolev Vaimuvalla värav Tuultemaa ja inimmaailma vahel asub Tuuletari kodus Tuultepesas. Tavapärane Vaimuvalda sisenemiseks vise Tuultemaale sisenemiseks on 30 vastu, talve kõige külmematel öödel on see lihtsam – vise 25 vastu. Lisaks on lihtsam Vaimuvalda siseneda vulkaani tipu ümbruses, kus vise on igal ajal 5 võrra lihtsam.

Vaimuvalla atmosfäär

Tuultemaa on tühi, igavesti undava lumetormiga maa, kus valitseb igavene hämarik. Tänu lumetormile on seal ka väga vilets nähtavus.

Vaimuvalla sopi füüsiline ja ajaline korrelatsioon inimmaailmaga

Tuultemaa ja inimaailm liiguvad ajaliselt samas taktis, samuti on Tuultemaa ja inimmaailm füüsiliselt võrdelises korrelatsioonis, st liikudes samapalju maad Tuultemaal kuhugi poole, liigutakse samapalju maad ka inimaailmas samale poole.

Tähelepanuväärsed asupaigad vaimuvaldas

Tuultepesas elab Tuuletar, kes haub seal kõuelinde, kuna Tuuletarile inimesed ei meeldi, ei ole kõige targem sinna tikkuda.

Haldjatrooni kohal on Tuultemaal linn, kes elavad vähesed kurjad hinged, kes ründavad koheselt neid, kes sinna satuvad.

Vaimuvalla sopi elanikud

Tuultemaal elavad Tuuletar, tema tütreid (kõuelinnud) ja vähesed esivanemate hinged ja nägijad, kes veel ellu on jäänud.

Esivanemate hinged elavad siin väikestes laagrites, ründavad ringi ja kütivad liustikel mammuteid ning muid karvaseid hiidelukaid, mis muidu piirkonnas on ammu välja surnud.

Vaimuvalla sopi valitseja

Tuultemaa valitseja on Tuuletar, Vetevallal pole valitsejat.

GURGEDE POLÜTEISM EHK GURGE SURMAKULTUS

Gurgede uskumused võivad välisele vaatlejale tunduda kui pudru ja kapsad, ühendades endas esivanematekultust, tavapäraselt polüteismi pea ja väikejumalatega, teispoolse realsuse spetsiifilist surmakultust ning üleilmset kui ka inimhinge sisest võitlust hea ja kurja vahel, mille etendajaks on ühe monoliitse jumala kaks poolust (või kaks jumalat).

Arvestades rahva killustatud tänasel päeval ja ka minevikus ning ühtse preesterkonna puudumist on arusaadav, et gurgede hulgas pole kujunenud ühiselt mõistetavat panteoni. Erinevad gurge rahvad panevad enim rõhku erinevatele jumalustele ning näevad ka nende rolli tihtipeale täiesti teistmoodi.

Asteaanidega sarnaselt usuvad ka gurged, et nad pärinevad haldjatest – mäehaldjatest. Lugu algab ajal, mil gurged veel mäehaldjad olid. Tol ajal valitses rahvast müütiline nõidkuningas Pempa Maru ja teispoolsus, mis oli sel ajal roheline, viljaks ja päikseline, valitses jumalus, keda müütides kutsutakse Haldjakuningaks. Jutu järgi hakkas Pempa Maru vananedes kartma oma surelikkuse pärast, see aga ei meeldinud teispoolsus valitsenud Haldjakuningale. Pempa Maru ja Haldjakuninga vastaseisust on palju erinevaid muistendeid ja lugusid – mõned tõsisemad, mõned lausa naljakad lorilaulud. Kõik lood lõppevad aga sellega, et Pempa Maru läheb teispoolsesse ja tapab Haldjakuninga, saades ise surmavalt haavata.

Peale Haldjakuninga surma muutus müütiline ilus teispoolsus gurgedele aga kättesaamatuks ning neist said inimesed. On haldjate ja kauni teispoolsega

kuidas on aga tänasel hetkel on kogu regiooni teispoolseks liustikuga kaetud Tuulemaa, kus valitseb igavene lumetorm. Teispoolse jumalale Tuuletarile ehk Põhjatulele ei meeldi inimesed. Tuulemaale sattunud hingi laseb ta oma tütaridel (kõelindudel) halastamatult jahtida ja hävitada. On selge, et ükski täiemõistlik inimene ei soovi peale surma sinna sattuda.

Seetõttu on gurge surmapreestrite peamiseks kohuseks teha kõik endast olenev, et hinged sinna ei satuks. Ideaalses maailmas läheksid kõik hinged Tuuletagusele maale, mille olemuse kohta on palju erinevaid arvamusi, aga realsuses juhtub ikka, et mõni surnu satub Tuulemaale. Surnumanajast preester peab ta sellisel juhul inimeste maailma kutsuma ning traditsiooniliselt vangistatakse hing mõnda perekonnale kuuluvasse esimesse, et vältida ta langemist tagasi teispoolsesse. Gurgede kodudes leiab tihti selliseid esivanemaesemeid. Kusjuures, kui vangistatud esivanema Hinge atribuut on +6 või suurem, siis saab hinge abil luua täiesti toimiva vaimueme: vaimurelva +1, vaimurüü (kaitse 3), vaimupeegli (+2) vms. Arvestades teispoolses ootavat, teenib gurge esivanem oma pere parema meelega relvana kui saab seal jõhkral viisil otsa. Keegi muidugi ei tea tegelikult, mis tunne on vaimurelv olla. Ülejäänud maailmas valmistatakse vaimuemeid nõidsepa hinge tükkidest, mitte tervest surnud hingest.

Matusetüübina on gurgede seas levinud taevamatused, mis peaksid aitama hingel läbi Tuulemaa lihtsamini Tuuletagusele maale lennata. Taevamatuste

traditsiooni järgi raiub preester surnukeha mõnes kõrgemas kohas väikesteks tükkideks ning sööda raisakotkastele. Mis täpsemalt Tuultetagusel maal toimub ei tea loomulikult keegi aga osad usuvad, et see ongi iidne roheline teispoolsus, teised usuvad jälle, et Tuultetagune maa tähendab tegelikult hinge ümbersündi uue inimesena. Selle grupi uskumused on seega sarnased asteaanide Ühendhinge kontseptsiooni järgijatega ning seetõttu saavad nad teoloogilistes küsimustes üksteisega hästi läbi.

Kuigi gurgede uskumused Tuultetaguse maa ja ka jumalate olemuse osas on erinevad, ei ole nende hulgas eriti levinud religioossed konfliktid.

Gurgedel on kolm (või kaks) peajumalat – Haldjaisa, Bonpan ja Nargus, väikejumala seisuses Tuuletar ning rahvaste lokaalsed esivanemjumalad.

Haldjaisa on kõikide gurgede esimene jumal, mõned samastavad teda gurgede loomismüüdi Haldjakuningaga, teised jälle arvavad teda tolle isaks. Haldjaisa, kutsutud ka kui Taevaisa või Vaikne jumal, oli gurgede jumalaks siis kui nad veel haldjad olid. Tänapäeval on temaga väga raske kontakti luua ja lepingut sõlmida, sest tema pühakoha – Tuulte Koja asukoht on teadmata. Arvatakse, et see asub kuskil Maoratsaniku surmamaadel aga kellelgi pole õnnestunud seda lõppematust kivikõrbest ülesse leida. Avatari kasutades pole aga võimalik Haldjaisaga lepingut sõlmida, sest tema avatariks on Tuuletar, kes vihkab inimesi. Kõige selle tõttu on Haldjaisa kultus kõrvale jäänud ja kuigi teda võidakse meeles pidada palvetes ja mõningates religioossetes toimingutes sõnaliselt, ei tooda talle ohvreid ega ehitata pühakodasid. Haldjaisa samastatakse ka zuhaaride loojajumal Barabari ja tauride taevajumala Wodaniga.

Bonpan ja Nargus või kokku Narupan on gurgede hea ja kurja jumalateks või jumalaks. Gurgede uskumuse järgi käib igas inimeses ja kogu maailmas, hea ja kurja vaheline võitlus.

Gurged, kes usuvad, et Narupan on üks jumal, usuvad et ka temas toimub hea ja kurja vaheline võitlus nagu igas inimeses. Kuna ta on aga jumal, siis väljendub see suuremalt – lausa kahe olemusena: hea Narupani ja kurja Narupanina. Teised gurged usuvad, et ongi kaks jumalt: hea Bonpan ja kuri Nargus, kes peavad oma võitlust üle kogu maailma.

Heaga seostatakse iseloomujooni nagu lahus, vaprus, ausus ja õiglus, mis seostuvad kaasinimestega hea kohtlemisega.

Kurjaga seostatakse iseloomujooni nagu ahnus, uhkus, (armu)kadedus jne, mis panevad inimesi koledaid tegusid korda saatma. Gurgede müütilise esivanema Pempa Maru lugu tuuakse näiteks sellest, mis saab siis kui Kuri võidab selle võitluse inimhinges.

Gurged ei kujuta neid kahe jumalat ei inimeste ega loomadena, nad on filosoofilised kontseptsioonid, keda kujutatakse väga harva. Kui, siis head Narupani (Bonpani) ringina ja halba Narupani (Nargust)

joonte sigrimigrina. Ringi seostakse korraga, mis on hea ja sigrimigri sümboliseerib kaost, milles on ettearvamatud ohud.

Gurged ei näe seda jumalatepaari maailmas toimuvat otseselt mõjutamas, küll aga seostatakse halbu ja häid sündmusi nendega. Miks juhtuvad sõjad, ikaldused ja haigused? Neid tekitavad inimesed ise oma halbade mõtetega. Kui inimeses olev hea kaotab võitluse kurjale ja ta mõtleb ainult halbade asjade üle, siis põhjustab see nende mõtete realiseerumise füüsilises maailmas. Kui see juhtub paljude inimestega korraga, siis võib juhtuda suur looduskatastroof, sõda või midagi muud halba. Heade asjadega on samamoodi.

Preester, kes tahab jumalatepaariga lepingut sõlmida peab rändama Tuuletaguse mäe juurde, mille külge on raiutud iidne kaljutempel. Kaljutemplist saab müstiliselt koobastikku, mida tuntakse kui Hea ja Kurja testina. Selles koobastikus toimus müütilisel ajal suur lahing hea ja kurja vahel, või siis mediteeris selles koobastikus Narupan ja mõtles hea ja kurja üle, või juhtusid mõlemad lood.

Läbinud Hea ja Kurja testi on preester sõlminud lepingu mõlema jumalaga ja alates sellest hetkest nimetakse preestrit Narguse (või Narupani) märtriiks. Kuna hea ja kurja ühe poolega pole võimalik lepingut sõlmida, vaid mõlemaga korraga, andes end seega otsapidi kurja mõju alla, siis näevad gurged seda suure eneseohverdusena – ainult sellelt jumalatepaarilt saavad gurge preestrid osta võimsaid peajumalate võimeid, mis aitavad ülejäänud rahvast nende probleemide lahendamisel.

Nargus on ka üks zuhaaride peajumalaist, kes aga näevad teda koiottide ja muude stepihädade isana.

Gurgemaa teispoolsuse, Tuulemaa valitseja on Põhjatuul, Tuuletar ehk Jäätuul. See väikejumal on ülimalt võimas aga kahjuks vihkab inimesi. Suur osa gurgede religioossetest traditsioonidest käib Tuuletari lepitamise või tema mitte välja vihistamise ümber: taevamatused, keeld rännata teispoolsusesse, surnumanamine ja pidevate ohvriandide viimine Tuulte Pesa templisse.

Lisaks on kõikidel gurgerahvastel ka oma individuaalsed esivanemjumalad, kes kuuluvad kas šamaanesivanema, küttesivanema või sõdalasesivanema gruppi. Põlluvanemesivanemaid Gurgemaa jumaluste hulgas pole.

DOMEENI LOODUSJUMAL		■	■	MUU JUMALUS DOMEENIS		■	■
Jumaluse tüüp ja nimi	Tuuletar/Põhjatuu/Jäätuu/Suur Kõuelind/ Kül Naine (tuultejumal)			Naru-Zomba (šamaani tüüpi esivanemjumal)			
Jumaluse iseloomustus ja millega ta tegeleb, kas ja kuidas vastab palevetele ning välja kutsumistele	Tuuletar vihkab inimesi ja nende hingesi, eriliselt käivad talle närvidele inimesed, kes peale surma tema maale nägijana või esivanemana tulevad. Tuuletar elab Tuulte Pesas, kus ta muneb ja haudub kõuelinde. Kõuelinnud on tema tütreid, keda ta saadab Tuultemaa hingesi kimbutama või inimaailma kimbutama. Eriliselt vihkab Tuuletar gurgede Tuuleküttide hõimurahvast.			Naru-Zomba on kõikide Poolfjordi ümbruses elevade gurgede esivanemjumal. Iidne gurgede kunigateklann – Naru klann usub end pärinevat otseselt temast. Naru-Zomba elab oma koopas ja valvab seal olevaid Naru klanni kuningate hingeeseid. Väljakutsumistele ta ei vasta aga suhtleb teda külastama tulevate surmapreestritega ning teeb nendega lepinguid.			
Jumaluse välimus	Tuuletari on kirjeldatud kolmel moel: vana naise, hiiglasliku kõuelinnu või lihtsalt tuuleilina. Tuuletari nägemine on halb enne, mis tähendab, et ikaldus, suured tormid või midagi muud halba on tulemas. Tuuletar ei kipu niisama inimaailma, kui siis ainult kurja tegema.			Naru-Zomba on suurt kasvu gurge, kes on riietatud kõuelinnu sulgsesse mantlisse ja kannab peas mõõkambulise tiigri kolpa meenutavat kiivrit-krooni.			
Jumaluse vaimuvalla sopp ja/või elukoht ja jumaluse muud pühapaigad domeenis ning templid	Tuultemaa, elab Tuultepesas			Elab oma koopas inimeste maailmas. Koobas on Poolfjordi põliselanike jaoks kõige pühama koht, ning sinna on läbi tuhandete aastate maetud Poolfjordi gurgedest kuningaid ja nende sugulased kui neid pole õnnestunud Tuuletagusele maale saata. St kuningad on maetud maagiliste objektide kujul.			
Jumaluse üldine mõju domeeni kultuurile ja traditsioonidele	Tuuletari tõttu viivad gurged läbi taevamatuseid, lootes pääseda Tuuletagusele maale.			Kuigi kohalike gurgede ainus jumal, ei ole tal suurt mõju domeeni kultuurile ja traditsioonidele. Tema reeglid tulenevad Tuultemaa olemusest, mitte tema enese erisoovidest.			
Jumaluse rivaal	-			Tuuletar			
Jumalusele meeldib	Tuuletari pole sisuliselt võimalik muuta inimeste ehk domeeni suhtes sõbralikuks.			Taevamatuste korrektne läbiviimine, Tuultemaale sattunute aitamine, kõuelindude tapmine.			
Mõjutajad domeenile kui sõbralik	-10% Katsumuste ajale			None			
Jumalusele ei meeldi (tegevused ja asutused)	Hingede Tuultemaale sattumine, vaimurändurite Tuultemaale sattumine ja üldse igasugune inimtegevus ta läheduses.						
Mõjutajad domeenile kui vaenulik	+10% Katsumuste ajale			None			
Mida teha, et vaenulikkude jumalust lepitada	Rohkel ohvrid tuleb tuua, vereohvrid, vb isegi inimohvrid. Tuuletari meeldivad inimeste kannatused ja hirm.			Tuleb päästa mõni esivanem Tuultemaalt või heaks tega sooritatud kuri.			
Lepingu sõlminud preestril lubab osta loitse	Tuulepööris, Välgu kutsumine, Jumalik nägemine			Õnnistamine ja needmine, jumalik nägemine, rituaal: kaitsering, ohutis, võimas ohutis, jumala saadik ja prohvetlikud needused.			
Tavapärased ülesanded preestritele lepingu sõlmimiseks	Tuuletariga on väga keeruline lepingut sõlmida, sest talle lihtsalt ei meeldi inimesed. Aga kuna eriliselt ei meeldi talle Tuuleküttide rahvas, siis võib olla võimalik seda kuidagi ära kasutada.			Naru-Zomba annab oma potentsiaalsele preestritele tavaliselt ülesandeks päästa mõni esivanema hing Tuulemaalt. Kas mõni konkreetne nimeline esivanem või lihtsalt päästa üks hing.			
Preestri tabu, kui jumalaga leping sõlmida	Tuuletar tahab, et viidaks läbi korrektseid taevamatuseid ja nõuab oma preestrit igasuguste hingede Tuulemaale sattumise takistamist. Tema jaoks ei ole oluline, mida preester selleks teeb – hinge tapmine on täiesti aktsepteeritav. See tabu võib tähendada, et ilma surnumanamise oskusteta preester ei tohi ühtegi inimest tappa.			Preester peab võimalusel aitama surnute hingi Tuulemaalt (Windland) välja ja viima gurgedele läbi korrektseid taevamatuseid, et nad Tuuletagusele maale (Beyondwinds) pääseksid. See tähendab, et kui preester saab teada, et mõni konkreetne hing on sattunud Tuulemaale, siis peab preester ta välja kutsuma, et salvestada teda mõnda esemesse või mingi paktida inimeste maailma siduma.			

Windfort

Capital of Eastwind dainyo

1. Daimyo's tower
(HP: 200, Static Def: 10; +15 to company Def; range +2)
2. Pond and sauna
3. Granary
4. Cave stairs to High Tower
(HP: 100, Static Def: 10; +15 to company Def; range +2)
5. Gate tower
(HP: 150, Static Def: 10; +15 to company Def; range +2)
6. Gate tower
(HP: 150, Static Def: 10; +15 to company Def)
7. East tower
(HP: 100, Static Def: 10; +15 to company Def; range +2)

