

LA CASA DEL VENCEDOR

Esta estructura, a poca distancia hacia el oeste y por debajo del palacio Seltarir, sirve como el hogar tradicional y centro de entrenamiento de los maquar. En la actualidad más de dos mil combatientes maquar viven aquí, y el triple se encuentran repartidos entre varias otras ciudades, donde sirven a los nobles. Durante una crisis militar, los maquar pueden o bien formar unidades de élite o asumir el control de una milicia formada de entre la población del campo.

LA CASA DE LAS CHAKAS

Todos los negocios tras los negocios se llevan a cabo en este edificio. La Autoridad de comercio, que responde directamente al rajá, mantiene sus oficinas aquí, y todos los registros de los negocios públicos de las distintas chakas se guardan en archivos en este edificio. Las chakas convocan un concilio de líderes en el gran auditorio de la casa de modo regular para discutir prácticas comerciales, fijar los intereses de los préstamos, presentar quejas y elegir consejeros para el rajá Seltarir.

TEMPLOS PRINCIPALES

El mayor templo de Khavyondat, situado cerca del centro de la ciudad, está dedicado al Adama. Mulad Sholim (LB humano Clr 5 de Waukin/MdA 7) preside a los fieles y dirige los servicios que se llevan a cabo todos los días al alba y al ocaso.

En el extremo oeste de la ciudad, los medianos han dedicado un pequeño santuario a Cyrrolali en su gran comunidad.

NEGOCIOS DE IMPORTANCIA

Absolutamente todo está disponible para su venta en el mercado de Khavyondat, pero una zona de tiendas destacada está separada del mercado. El enclave zhayino, establecido hace tres años, es un caserón amurallado en el distrito adinerado de la ciudad, desde el cual los Magos rojos venden toda clase de mercancías de importación, sobre todo componentes de conjuros. Su especialidad son objetos mágicos rebajados, y sus precios son más bajos que los de la mayoría de los demás mercaderes de la ciudad (habitualmente un 10% más baratos que los precios indicados en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*).

EL PALACIO SELTARIR

El palacio del rajá se alza en la loma más alta del extremo oriental de Khavyondat, dominando toda la comunidad y la bahía que se extiende a sus pies. El palacio fue construido hace más de 300 años con caliza blanca, realzada con detalles de coral color salmón. Construido en la ubicación de la torre de vigilancia que protegía la ciudad cuando esta no era más que un campamento de comerciantes, el palacio ha sido expandido tres veces desde su construcción, y alberga a los muchos familiares del rajá, bajo la protección de una hueste de 300 maquar.

ormpé (villa grande)

Como Assur y Velan, Ormpé comenzó siendo una pequeña aldea de pescadores, y finalmente creció hasta ser una comunidad comercial de tamaño respetable antes de que los príncipes contempladores se hicieran con su control en el segundo siglo del CV. Pero aunque los

Ilustración de Ralph Horsley



El mercado de Khavyondat